



UNIVERSIDADE ESTADUAL DE FEIRA DE SANTANA
DEPARTAMENTO DE LETRAS E ARTES
MESTRADO EM DESENHO, CULTURA E INTERATIVIDADE

ÉRICA SIMÕES CASTELÃO

"MICKEY É A VOVOZINHA!"
Níquel Náusea e a Recepção dos Quadrinhos
no Brasil dos anos 1980

Feira de Santana
2010

ÉRICA SIMÕES CASTELÃO

**"MICKEY É A VOVOZINHA!"
Níquel Náusea e a Recepção dos Quadrinhos
no Brasil dos anos 1980**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Desenho, Cultura e Interatividade do Departamento de Letras e Artes da Universidade Estadual de Feira de Santana, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Desenho, Cultura e Interatividade.

Orientador: Professor Dr. Francisco Antônio Zorzo

Feira de Santana
2010

Ficha Catalográfica – Biblioteca Central Julieta Carteado

Castelão, Érica Simões
C343m “Mickey é a vovozinha!” : Níquel Náusea e a recepção dos quadrinhos no Brasil dos anos 1980 / Érica Simões Castelão. – Feira de Santana, 2010.
149f.: il.

Orientador: Francisco Antonio Zorzo

Dissertação (mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Desenho, Cultura e Interatividade. Universidade Estadual de Feira de Santana, 2010.

1. História em quadrinhos – Leitor implícito. 2. Níquel Náusea – Narrativas gráficas. 3. Teoria da recepção. I. Zorzo, Francisco Antonio. II. Universidade Estadual de Feira de Santana. III. Título.

CDU: 74:82-93:028

ÉRICA SIMÕES CASTELÃO

**"MICKEY É A VOVOZINHA!"
Níquel Náusea e a Recepção dos Quadrinhos
no Brasil dos anos 1980**

Dissertação apresentada como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em Desenho, Cultura e Interatividade, Programa de Pós-Graduação em Desenho Cultura e Interatividade da Universidade Estadual de Feira de Santana.

Aprovada em 9 Dezembro de 2010

Banca Examinadora

Francisco Antônio Zorzo – Orientador _____
Doutor em História da Arquitetura pela Universidad Politécnica de Cataluña
Universidade Estadual de Feira de Santana

André Luiz Souza da Silva _____
Doutor em Comunicação e Cultura Contemporâneas pela Universidade Federal da Bahia
Universidade do Estado da Bahia

Roberto Henrique Seidel _____
Doutor em Letras pela Universidade Federal de Pernambuco
Universidade Estadual de Feira de Santana



GOVERNO DO ESTADO DA BAHIA
UNIVERSIDADE ESTADUAL DE FEIRA DE SANTANA
DEPARTAMENTO DE LETRAS E ARTES
Programa de Pós-Graduação em Desenho Cultural e Interatividade



TERMO DE AUTORIZAÇÃO

Termo de Autorização para Publicação Eletrônica no Ministério da Educação e na Biblioteca Digital da UEFS

1) Tipo do documento: [x] Dissertação [] outro

2) Identificação do documento/autor

Programa de pós-graduação:

Título: "MICKEY É A VOVOZINHA!" Níquel Náusea e a Recepção dos Quadrinhos no Brasil dos anos 1980

Autor: Erica Simões Castelhão

Email: ericastelao@gmail.com

RG: 0973204044

CPF: 83121587587

Orientador: Francisco Antônio Zorzo

Número de páginas: 150

Data de entrega do arquivo à Secretaria: 5 de novembro de 2010

Data de defesa: 9 de dezembro de 2010

3) Autorizo a divulgação da dissertação supracitada no Portal de Domínio Público do Ministério da Educação¹

4) Na qualidade de titular dos direitos de autor da publicação supracitada, autorizo, à Universidade Estadual de Feira de Santana, a disponibilizar gratuitamente, sem ressarcimento dos direitos autorais do documento, em meio eletrônico, no formato PDF, para fins de leitura, impressão e/ou *download* pela Internet, a título de divulgação científica gerada pela Universidade.

Feira de Santana, 05 de novembro de 2010

Assinatura do autor

¹ Conforme Portaria nº.013/2006 do MEC – Art. 5º O financiamento de trabalho com verba pública, sob forma de bolsa de estudo ou auxílio de qualquer natureza concedido ao Programa, induz à obrigação do mestre ou doutor apresentá-lo à sociedade que custeou a realização, aplicando-se a ele as disposições desta Portaria.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus, minha rocha.

À minha família, pela força e incentivos.

Aos cartunistas Fernando Gonsales e João Sppaca por conversarem comigo, oferecendo-me as suas memórias.

Aos meus amigos Marcos e Francis Mary Rosa pela ideia de estudar o Níquel Náusea, pelo apoio e por me arrumar um cantinho na casa deles para dormir e estudar quando precisei.

À Especialização em Desenho, lugar onde comecei meus estudos em Desenho e pude iniciar essa pesquisa.

Ao Núcleo de Desenho da UEFS, onde eu aprendi a desenhar, pelo incentivo, apoio e ensinamentos. As horas que passei lá nunca foram um tempo perdido. Sou grata ao professor Robérico Celso, ao professor Marcelo Alves e aos colegas Gemicrê do Nascimento Silva, Daniel de Jesus, David Silva pela ajuda e conversas sempre proveitosas.

Aos meus amigos Gemicrê do Nascimento Silva, Daniel de Jesus, Tamar Almeida, Cibele Lemos e Robérico Celso Gomes dos Santos pela grande ajuda na formatação desse trabalho, desde o tratamento das imagens até a adequação às normas da ABNT.

Ao professor Robérico Celso Gomes dos Santos, o orientador que guiou os meus passos iniciais de estudo e me ensinou a pesquisar. Homem sábio, guerreiro e humano. Pela força, incentivos, ensinamentos contínuos e sempre bem vindos.

Aos blogs www.rapaduradoeudes.blogspot.com, www.quadrinhosantigos.blogspot.com, www.hqpoint.blogspot.com e seus respectivos responsáveis. Sou grata pela disponibilidade de scans de quadrinhos antigos, tão importante para a preservação da memória dessa arte e a acessibilidade de materiais raros para pesquisa.

À Escola Estadual Domingos Leão Veloso e ao Colégio Dr. Jairo Azi, locais onde atualmente trabalho. Sou imensamente grata pelo incentivo e força de colegas e diretores para que eu conseguisse concluir o mestrado.

Ao Programa de Pós-Graduação em Desenho, Cultura e Interatividade e ao corpo de professores, pela oportunidade de continuar os estudos que iniciei na especialização em Desenho.

Ao meu orientador Francisco Antônio Zorzo, pela paciência e oportunidade de realizar esta pesquisa.

É eterna minha dívida com vocês.

RESUMO

O trabalho aqui exposto analisa o *Leitor Implícito* da obra *Níquel Náusea*, do cartunista Fernando Gonsales, no sentido de compreender em que dimensão a interação entre autor e público se configura nesta estrutura narrativa, no contexto do Brasil dos anos 1980. Para realizar nosso intento, buscamos respaldo na teoria da *estrutura do efeito do texto ficcional*, desenvolvida por Wolfgang Iser (1996). Tal teoria foi discutida na perspectiva das ideias de Eisner (1999; 2008) e McCloud (2005), a respeito da estrutura gráfica dos quadrinhos e foi feita uma *leitura analítica* da revista *Níquel Náusea: este gibi é uma ratoeira* (GONSALES, 1986, ano I, nº1), especificamente a sua narrativa principal intitulada *Níquel Náusea*. Esse exame foi realizado através da observação dos elementos gráficos – espaço físico, personagens, conteúdo dos textos verbais, o relacionamento dos quadros entre si e a organização da narrativa como um todo. Através dessa análise, procuramos identificar como o texto oferece indicações de sentidos que solicitam a participação do leitor para que se concretizem, durante o ato de leitura.

Palavras-chaves: Quadrinhos; *Níquel Náusea*; *Leitor Implícito*

ABSTRACT

This research is an analysis of *Implicit Reader* present in the work *Níquel Náusea* created by Fernando Gonsales for the purpose of understanding in which dimension the interaction between the author and public is configured in that narrative structure in the context of Brazil of the 1980s. The work was made based on theory of *the structure of effect* of the *fictional text* developed by Wolfgang Iser (1996). This theory was utilized observing the ideas produced by Eisner (1999; 2008) and McCloud (2005) about the graphical structure of comic books. It was done an *analytical reading* with the comic book entitled *Níquel Náusea: este gibi é uma ratoeira* (GONSALES, 1986, Ano I, nº 1), specifically the history named *Níquel Náusea*. The analysis was developed through the observations of the graphical elements – physical space, characters, subject of the verbal texts, the relation among the panels and the organization of narrative as a whole. Through of analysis of all that graphical elements the work aims to identify the ways that the texts has offered indications of sense that needs of the cooperation of the reader to come real during the process of reading.

Keywords: Comics; Níquel Náusea; Implicit Reader

LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Tira número um	15
Figura 2. Calvin e Haroldo, exemplo de sequência narrativa.....	21
Figura 3. Estereótipo de beleza: o corpo atlético.....	22
Figura 4. Uso do timing	23
Figura 5. Formas de enquadramento da fala	23
Figura 6. Uso do enquadramento das personagens.....	24
Figura 7. A linguagem das formas de traçado do requadro	25
Figura 8. O uso do quadrinho como narrativa.....	25
Figura 9. As mudanças de pontos de vista orientam o olhar do leitor	26
Figura 10. Uso da anatomia expressiva.....	26
Figura 11. Comparação entre foto e desenho	29
Figura 12. A sarjeta.....	39
Figura 13. O leitor conclui a sucessão de cenas congeladas	40
Figura 14. O leitor como cúmplice	41
Figura 15. O cartum e sua capacidade de simplificar e envolver o leitor	42
Figura 16. Revistas Níquel Náusea.....	47
Figura 17: Níquel examina um crânio humano	47
Figura 18: Sátira sobre aglomeração urbana	48
Figura 19: O rato como inimigo número um dos homens	48
Figura 20: Busca por melhor status social	49
Figura 21: Disputa por moradia.....	49
Figura 22. Níquel Náusea questiona a dominação humana	50
Figura 23: Manchas, traços e hachuras na composição de Crumb	53
Figura 24. O cartunista Gus expressa as intenções de <i>O Balão</i>	56
Figura 25. O personagem Bob Cuspe do cartunista Angeli	68
Figura 26. Capa.....	72
Figura 27. Início da busca por comida.....	74
Figura 28. Níquel procura comida utilizando o olfato.....	74
Figura 29. Expectativa e decepção do rato Níquel	75
Figura 30. Cena do rato perambulando no esgoto	76
Figura 31. Cena do mergulho	76
Figura 32. Cena em que Níquel nada.....	77

Figura 33. Cena em que Níquel conversa com sua pulga	77
Figura 34. Cena de Níquel desejando uma banana split	78
Figura 35. Cena de Níquel em reação de hesitação	78
Figura 36. Cena em que Níquel se entusiasma com a caixa de bombons.....	79
Figura 37. Cena do arrotto da barata Fliti	79
Figura 38. Cena em que Fliti descreve os bombons para Níquel	80
Figura 39. Cena da ratoeira	81
Figura 40. Cena em que Níquel reclama da fome	81
Figura 41. Cena em que a pulga despreza o rato anêmico	82
Figura 42. Do bueiro o pequeno Níquel observa a cidade	82
Figura 43. Cena em que Níquel observa a superfície	83
Figura 44. Cena em que Níquel mira o alimento.....	83
Figura 45. Cena em que Níquel realiza truques para o humano.....	84
Figura 46. Cena em que Níquel consegue os biscoitos.....	84
Figura 47. Cena do Níquel comendo os biscoitos	85
Figura 48. Cena final da narrativa	85
Figura 49. O personagem Níquel Náusea indica um rato real.....	88
Figura 50. Quadro de expressões do personagem Níquel Náusea.....	89
Figura 51. Níquel e seus sonhos de fama e sucesso.....	90
Figura 52. Níquel no desenho de um leitor e Bob Cuspe por Angeli	93
Figura 53. Representação de Níquel na capa da revista.....	94
Figura 54. Níquel Náusea, entre sexo, drogas e rock'n'roll.....	94
Figura 55. Níquel e a gangue de ratos pretos	95
Figura 56. Níquel e o medo de mutações radioativas	95

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	13
CAPÍTULO I A LINGUAGEM DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS	20
1.1 O CONCEITO DE HISTÓRIA EM QUADRINHOS	20
1.2 O DESENHO COMO NARRATIVA.....	28
1.3 A LEITURA DOS QUADRINHOS.....	30
CAPÍTULO II O LEITOR IMPLÍCITO NOS QUADRINHOS.....	33
2.1 A TEORIA DA RECEPÇÃO E O LEITOR IMPLÍCITO.....	34
2.2 O LEITOR IMPLÍCITO NOS QUADRINHOS.....	39
CAPÍTULO III NÍQUEL NÁUSEA E OS ANOS 1980.....	46
3.1 A TIRA NÍQUEL NÁUSEA.....	46
3.2 DOS <i>UNDERGROUNDS</i> AOS <i>UDIGRUDIS</i>	51
3.3 A DÉCADA DE 1980 E A CULTURA POP BRASILEIRA.....	57
3.3.1 O punk e a cultura jovem e alternativa.....	64
3.4 A CULTURA POP E AS REVISTAS NÍQUEL NÁUSEA.....	67
CAPÍTULO IV A NARRATIVA NÍQUEL NÁUSEA.....	72
4.1 <i>LEITURA ANALÍTICA</i> DA NARRATIVA.....	73
4.2 O PERSONAGEM NÍQUEL NÁUSEA.....	87
4.3 O <i>LEITOR IMPLÍCITO</i> DA NARRATIVA NÍQUEL NÁUSEA.....	96
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	102
REFERÊNCIAS.....	106
ANEXOS.....	113
ANEXO I.....	114
ANEXO II.....	116
ANEXO III.....	120
ANEXO IV.....	122
ANEXO V.....	124

ANEXO VI.....	125
ANEXO VII.....	127
ANEXO VIII.....	128
ANEXO IX.....	130
ANEXO X.....	139
ANEXO XI.....	149
ANEXO XII.....	151

INTRODUÇÃO

O presente trabalho tem como objetivo entender o *Leitor Implícito* da narrativa *Níquel Náusea*, obra do cartunista Fernando Gonsales, no sentido de compreender em que dimensão a interação entre autor e público se configura dentro da estrutura narrativa, no contexto do Brasil da década de 1980. Para realizar nosso intento, buscaremos na teoria da estrutura do efeito do texto ficcional¹ desenvolvida por Wolfgang Iser (1996), os elementos necessários para entender como se dá a interação entre um texto e seu público. Do mesmo modo, recorreremos às ideias de Will Eisner (1999; 2008) e Scott McCloud (2005), para entendermos as estruturas gráficas características do universo dos quadrinhos. As noções tecidas por Iser (1996), sobre a *estrutura de efeito*, serão arranjadas nas tramas da estrutura gráfica, teorizada por Eisner e McCloud, para que possamos evidenciar a perspectiva de mundo criada pelo cartunista, no sentido de potencializar a imaginação do leitor. Como elemento de apreciação desta conjuntura, recorreremos a uma leitura analítica das estratégias textuais erigidas pelo autor. Tomamos como objeto desta *leitura analítica* a revista *Níquel Náusea: este gibi é uma ratoeira* (GONSALES, 1986, ano I, nº1), especificamente a sua narrativa principal intitulada *Níquel Náusea*.

Compreende-se como *Leitor Implícito* das histórias em quadrinhos, um arcabouço que não deve ser confundido com um indivíduo real, nem com um leitor ideal, trata-se de uma estrutura de efeito do texto que oferece pré-orientações, as quais norteiam o ato de leitura e que se concretiza através da interação entre a estrutura narrativa e o leitor empírico². A leitura ocorre através do relacionamento entre essa estrutura e a realização do papel do leitor, que deve dar coerência ao universo textual através de seus atos de imaginação.

Recorreremos às seguintes particularidades da teorização de Iser (Idem): *estrutura do texto* e *estrutura do ato*, para caracterizar o Leitor Implícito nos quadrinhos. Do contexto da *estrutura do texto* busca-se desvendar como os signos que compõem a obra são organizados pelo autor, segundo os objetivos narrativos. Já a *estrutura do ato*, servirá de apoio para tentar entender como o leitor empírico preenche as indeterminações³ da narrativa com sua imaginação, consumando, assim, o ato de leitura.

¹ Para Iser (1996), um texto ficcional é uma não-realidade construída pelo autor levando em consideração aspectos da realidade segundo seus pontos de vista. “Se a ficção não é realidade não é porque careça de atributos reais, mas sim porque é capaz de organizar a realidade de tal modo que esta se torna comunicável; por isso, a ficção não se confunde com aquilo que ela organiza.” (ISER, 1996, p.102).

² Chamamos de leitor empírico, o leitor real.

³ Para Iser (1996), as indeterminações são elementos de indefinição contidos na estrutura textual e se constituem

A *estrutura do efeito* do texto ficcional se refere à maneira como a narrativa articula um conjunto de signos linguísticos, fornecendo pistas para que o leitor construa os sentidos de um determinado texto. Iser (1996), a respeito de obras literárias, afirma que todo texto ficcional oferece uma *estrutura de efeito* que contém pré-orientações para a sua leitura e, da mesma forma, indica os papéis que o leitor deverá assumir nessa interação. Essa estrutura teórica é o que consideramos como *Leitor Implícito*. Porém, as obras de história em quadrinhos possuem uma natureza diferente de obras literárias, pois articulam um conjunto heterogêneo de signos verbais e visuais, e não puramente verbais. Esta situação clama por uma reflexão sustentada em ideias que alcancem tais especificidades, por isso tais obras serão refletidas segundo os fundamentos que explicam a organização e o funcionamento da linguagem dos quadrinhos.

Nesse sentido, busca-se compreender o funcionamento da estrutura gráfica dos quadrinhos através dos ditames das *Narrativas Gráficas*⁴, abordadas por Eisner (1999; 2008), como o uso do *requadro*⁵, a anatomia expressiva dos personagens, o enquadramento da fala, entre outros. Esses aspectos têm a capacidade de estimular atos de imaginação, dos quais o texto se traduz na consciência do leitor. Na mesma linha de pensamento, McCloud (2005) acrescenta que os quadrinhos agem conduzindo o leitor para um mundo fictício, solicitando a participação do mesmo em aventuras pertinentes do universo dos quadrinhos. Inclui-se, nessa interação, o uso de conhecimentos comuns entre emissor e receptor, a partir dos quais se oferece um jogo de combinações e interpretações envolvendo autor e leitor.

A *estrutura narrativa* dos quadrinhos, nesse contexto, é compreendida como uma forma de contar histórias utilizando a disposição de desenhos e palavras em sequência segundo as intenções comunicativas do artista. A organização dessa forma de expressão consiste em um encadeamento de cortes gráfico-visuais que representam cenas congeladas e delimitadas por requadros, formando uma unidade de sentido. Nesse caso, o desenho funciona como *ferramenta narrativa*⁶ e se forma a partir de processos de percepção e memória do artista. Por sua vez, a leitura também se constitui como um ato de percepção e se processa através do reconhecimento

como condições elementares de comunicação do texto, pois possibilitam que o leitor participe na produção dos sentidos durante o ato de leitura. (ISER, 1996, p. 57).

⁴ Eisner (2008, p. 10) usa o termo *narrativa gráfica* para designar, genericamente, qualquer narração que usa imagens para transmitir ideias. Tanto filmes quanto histórias em quadrinhos se encaixam nessa categoria.

⁵ Requadro ou quadrinho, é um quadro que contém uma determinada cena congelada, agrupa personagens, mostra o espaço da ação e faz um recorte de tempo. (RAMOS, 2009, p. 90)

⁶ O Desenho encarado como ferramenta narrativa engloba tanto os elementos que o compõem (traço, ponto, hachura etc.) quanto o conjunto de técnicas de Desenho que orientam a construção de uma narrativa gráfica.

de informações comuns entre autor e público, como os códigos gestuais usados nos quadrinhos para expressar sensações de movimento, dor, medo ou alegria e todo tipo de sinal convencional que corresponda ao vocabulário comum entre os envolvidos na trama da comunicação. Esses mecanismos são utilizados para que o texto de quadrinhos possa ser compreendido. Contudo, tais processos exigem que o leitor se utilize de sua memória e imaginação para resignificar as informações durante a leitura. Para compreendermos o processo que envolve o ato de leitura, especificamente, examinaremos a narrativa *Níquel Náusea*.

O processo de *leitura analítica* da narrativa selecionada visa identificar as estratégias textuais construídas pelo autor que garantem o desenvolvimento da narração, assim como, o controle, a retenção e a participação do leitor neste processo, e será realizada através do exame dos procedimentos usados pelo cartunista na composição da narrativa.

Níquel Náusea é o personagem central da tira⁷ de mesmo nome, concebida pelo cartunista brasileiro Fernando Gonsales, que veio a público em 1985, quando seu autor foi premiado num concurso de novos talentos promovido pelo jornal Folha de São Paulo. O personagem trata-se de um rato que sobrevive no esgoto de uma grande cidade e em sua lida diária caracteriza-se pela malandragem, tédio, sofrimento, dor, etc. Níquel transita em vários lugares desde o subterrâneo dos esgotos, ruas, praças e casas de família onde vive a procura de comida e/ou diversão. Nesse itinerário, encontra também tempo para pausas reflexivas, ou momentos de tensão, a exemplo de quando precisa fugir de predadores ou indivíduos hostis. Na figura 1, podemos observar a tira número um com a qual o autor venceu o referido concurso.



Figura 1. Tira número um

GONSALES, F. *Níquel Náusea: Este gibi é uma ratoeira*. São Paulo: Press Editorial, 1986, Ano 1, nº 1, p. 23.

⁷ Tira ou tirinha é uma forma de história em quadrinhos curta, constituída de uma sequência de 3 a 4 vinhetas desenhadas. Foi criada originalmente para ser apresentada em jornais, dividindo uma mesma página com outras tiras.

A narrativa, selecionada como *locus*, encontra-se na revista *Níquel Náusea* (GONSALES, 1986, Ano I, nº 1, p. 3-11). Esta corresponde ao primeiro número de uma obra publicada no período de 1986 a 1996. O primeiro número é constituído por uma narrativa principal de nove páginas e uma seção com tiras já publicadas em jornais, ambas estreladas pelo personagem Níquel Náusea e sua turma. Ela também contém cartuns, outros quadrinhos do autor e alguns trabalhos de outros cartunistas. Essa obra se insere num contexto de redimensionamento do mercado de quadrinhos nacionais de humor, decorrente do aumento do consumo de produtos juvenis e das transformações da cultura jovem urbana diante das novas perspectivas oferecidas pelas mudanças políticas e econômicas ocorridas no Brasil, com o fim da ditadura militar.

A narrativa principal já mencionada, intitulada *Níquel Náusea*, conta a aventura do rato Níquel Náusea em busca de comida no interior do esgoto, sua morada. Diante da escassez de alimento e da concorrência entre os ratos que lá vivem, Níquel passa vários dias sem comer. Não mais suportando a fome, ele se lança desesperadamente em busca de qualquer coisa que pudesse saciá-la. A trama aborda os perigos e dificuldades que um rato enfrenta no interior do esgoto para sobreviver: fome, disputas por comida e as armadilhas preparadas por humanos – como alimentos envenenados ou ratoeiras.

No primeiro momento da busca, Níquel recorre ao faro para encontrar comida, mas o problema da concorrência entre os ratos o impede de alimentar-se. No segundo momento, ele encontra uma caixa de bombons, mas descobre que está vazia. Em seguida, Níquel decide roubar uma isca de ratoeira, mas, devido ao medo de morrer, desiste. Depois, o personagem vai até o mundo exterior para conseguir comida entre os humanos e tem êxito. Todavia, de tanto comer, ele volta para o esgoto com dor de barriga e encontra outro rato que o sugere um regime, encerrando a história. Dessa forma, a narrativa conta uma fração da rotina do rato Níquel Náusea, personagem principal da tira que, nessa ocasião, era publicada diariamente no jornal *Folha de São Paulo*⁸.

No período em que as aventuras Níquel Náusea foram publicadas, os anos 80 do século XX, a sociedade brasileira passava por um processo de transição de uma ditadura para um sistema democrático. Essas mudanças tinham como base um conjunto de reformas políticas e econômicas que implicaram em várias alterações que refletiram no modo de pensar e fazer a cultura no país. Tais reformas direcionaram a nação para um alinhamento com o mundo

⁸⁸Quando Fernando Gonsales venceu o concurso da *Folha* em 1985, ele foi integrado como cartunista, juntamente com sua tira, num dos cadernos desse periódico, intitulado *Folha Ilustrada*. Atualmente esse cartunista continua publicando diariamente sua tira.

globalizado, que incluía o mercado mundial de cultura e entretenimento para a juventude urbana. Essa foi a época em que a *cultura pop* internacional seduzia a juventude brasileira com novas tecnologias de som e imagem e jogos eletrônicos, num ambiente em que os jovens brasileiros intensificaram a sua participação no mercado de trabalho tornando-se consumidores potenciais desses produtos.

No âmbito das lutas sociais, durante a referida década, o Brasil vivia uma crise de utopias relacionada às ideologias de revolução social. Houve uma desarticulação dos movimentos sociais de esquerda, dissolvidos numa nova ideologia de luta individual e cotidiana. Os movimentos sociais passaram a pôr em pauta questões nucleares, ecológicas e a defesa das minorias raciais e sexuais. Diante desse contexto, a juventude urbana começou a articular formas alternativas de atuação política no espaço urbano, levantando novas questões referentes à condição juvenil num país que seguia em direção à pós-modernidade.

Tal contexto vai propiciar o surgimento de várias tribos urbanas articuladas num *estilo espetacular*⁹, que refletia a necessidade juvenil de configurar identidades diante da desarticulação das mobilizações de esquerda e da configuração de uma cultura pautada num excesso de circulação de informações e produtos para o consumo, não raro produzidos pelos próprios jovens. Assim, temos o rock nacional redefinido com características de garagem¹⁰, revistas com características de fanzine¹¹, e a construção de vários espaços de lazer, entretenimento e cultura. É nesse contexto cultural urbano que nasce o personagem Níquel Náusea.

Até então, discorreremos de modo conceitual como faremos para identificar o *Leitor Implícito* dos quadrinhos, a partir desse momento passaremos a estabelecer como foi estruturado

⁹ Trata-se do estilo de tribos juvenis baseado em roupas, música, comportamentos e atitudes assumidas nas atividades de diversão e que são usados para realizar uma exposição pública do grupo. Para Abramo (1994), o estilo espetacular configura uma forma de atuação juvenil no cenário urbano que visa, por meio do aparecimento e da encenação, articular falas sobre si e expor questões referentes à condição juvenil.

¹⁰ O lema punk 'Do it yourself' (faça você mesmo), incentivou a juventude do final dos anos 70 e 80 a criar seus próprios meios de expressão independente. Tocar alguns acordes e possuir instrumentos era o suficiente para muitos jovens montarem suas bandas que se reuniam muitas vezes em garagens.

¹¹ (ou zine) é uma abreviação de *fanatic magazine*, mais propriamente da junção da última sílaba da palavra *magazine* (revista) com a sílaba inicial de *fanatic* e surgiu na década de 30 nos EUA. O fanzine atual surgiu no final da década 70, junto com o movimento punk na Inglaterra. De publicação quase sempre independente, defende a liberdade de expressão e a anarquia de conteúdos, estes englobam temas diversos, como HQs, poesia, música, cinema, ficção científica, política, etc.

este trabalho no que tange à sua divisão estrutural. A composição deste trabalho é formada por quatro compartimentos, nos quais enlaçamos os conceitos, as ideias e os princípios estabelecidos, a uma dinâmica metodologia, culminando com a enunciação de nossas conclusões.

No primeiro compartimento, enfocamos a natureza da história em quadrinhos e buscamos explicar em que sentido nós podemos considerá-la uma linguagem. Traçando esse caminho, distinguimos os recursos de composição utilizados por essa linguagem segundo as definições de Will Eisner (1999), que nos fornecem uma noção precisa do potencial de efeitos produzidos por cada combinação entre palavras, balões, desenhos e requadros. Além disso, discutimos como a construção da mensagem de uma história em quadrinhos depende da memória, da experiência e do vocábulo visual comum entre narrador e público.

No compartimento seguinte, intitulado *O Leitor Implícito nos quadrinhos*, procuramos articular a aplicação do conceito de *Leitor Implícito* ao caso das histórias em quadrinhos. Através do uso de um repertório e de estratégias textuais, o texto formula uma prefiguração estruturada capaz de ativar seu processamento na consciência receptora, garantindo a entrada do receptor nas tramas da narrativa ficcional através dos atos de apreensão pelos quais o texto se traduz na consciência. *O Leitor Implícito* se divide em *estrutura do texto* e *estrutura do ato* que se relacionam numa dinâmica entre as indicações estruturais que sugerem os atos de apreensão do leitor e o preenchimento deste, através da captação do não-dado das sequências de imagens narrativas por meio da imaginação e de repertórios socioculturais e pessoais.

Sendo o desenho dos quadrinhos um ato perceptivo capaz de verter o mundo “real” num mundo icônico, ele se constitui como território que nos transporta para suas aventuras através da identificação e imaginação leitora. Este é o enfoque do terceiro momento de nosso trabalho e tem como objetivo a investigação da experiência comum entre autor e leitor que contribuiria para o entendimento dos elementos que teriam favorecido uma suposta identificação leitora. Estes elementos são buscados no interior do contexto de transformações vivenciadas pela juventude urbana brasileira, dos quais o jovem Gonsales se abastece de repertórios para produzir suas sátiras de costumes urbanos.

No capítulo IV, realizamos uma análise das estratégias textuais erigidas pelo autor, através do exame dos procedimentos artísticos usados pelo cartunista na composição da narrativa e a maneira como esses elementos estão apoiados nas necessidades do encaminhamento da história para estruturar o *Leitor Implícito*. Depois, examinamos o personagem protagonista e suas implicações com a estrutura de efeito do texto. E encerramos o capítulo com uma discussão acerca dos resultados obtidos. Entre eles, a compreensão do *Leitor Implícito* e da capacidade de

expressão da obra enquanto interlocutora de uma geração de jovens que vivenciava experiências comuns no Brasil dos anos 80.

Por fim, nas *Considerações Finais*, traçamos algumas conclusões do trabalho executado, discutindo as questões que pudemos responder, assim como, refletimos a respeito da interatividade dos quadrinhos, do tipo de leitura proporcionada pelos quadrinhos *Níquel Náusea*, e sua potência de produzir sentidos em contato com a subjetividade leitora.

Dessa forma, planejando o trabalho aqui proposto, discutimos como a obra em questão articula as “regras do jogo” que constituem o *Leitor Implícito*, de forma a evidenciar como seus elementos estruturais interferem na interatividade com o público de uma época, realizando uma apreciação dos quadrinhos *Níquel Náusea* como um processo comunicativo entre autor, texto e leitor. Nossa busca é compreender como a obra foi constituída para interagir com o jovem urbano dos anos da década de 1980 através da análise do *Leitor Implícito* dessa narrativa.

CAPÍTULO I

A LINGUAGEM DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Segundo Eisner (1999), as histórias em quadrinhos se firmaram enquanto tipo de narrativa que pode ser empregada como veículo de ideias e informações e, portanto, se constituem como forma de expressão que utiliza arte (técnica) e pensamento para comunicar. Na constituição de uma história em quadrinhos, o narrador utiliza uma série de recursos gráficos e verbais em função da história que queira contar, através da construção de efeitos perceptivos provocados no leitor por meio do desenho. A guisa de estabelecer diferenciação da natureza de nosso objeto de análise de outros fenômenos culturais, destinamos este capítulo à definição do que seria uma história em quadrinhos e por que considerar essa forma de expressão uma linguagem.

Consideramos as histórias em quadrinhos enquanto textos, porque são formas narrativas que se utilizam da disposição de desenhos e palavras em sequência, segundo as intenções comunicativas do artista. Nesse caso, diferenciamos histórias em quadrinhos e revista em quadrinhos, sendo esta última, um tipo de suporte em que a primeira é apresentada.

Jornais, folhetos ou uma página eletrônica estão entre outras formas de suporte. Para Eisner (2008), o suporte de uma história em quadrinhos influencia na composição da mesma e na forma como é recebida, uma vez que fornece a orientação de leitura e a identificação do conteúdo com a embalagem pelos leitores: “A revista em quadrinhos oferece mais espaço para o desenvolvimento da imagem e do *layout* dos quadros. Ela obedece a uma ordem de leitura pré-estabelecida.” (EISNER, 2008, p. 18).

1.1 O CONCEITO DE HISTÓRIA EM QUADRINHOS

Uma história em quadrinhos é uma forma de narrativa que combina imagens e palavras, organizadas de forma sequencial, reunindo diversos recursos linguísticos, estéticos e técnicos que tem o objetivo de contar uma história. Para Cirne (2000), uma história em quadrinho pode ser definida como

uma narrativa gráfico-visual, impulsionada por sucessivos cortes, cortes estes que agenciam imagens rabiscadas, desenhadas e/ou pintadas. O lugar significativo do corte - que chamaremos de corte gráfico - será sempre o lugar de um corte espaço-temporal, a ser preenchido pelo imaginário do leitor. Eis aqui a sua especificidade: o espaço de uma narrativa gráfica que se alimenta de cortes igualmente gráficos. (CIRNE, 2000, p.23)

Os cortes referidos por Cirne (2000) são representações de cenas congeladas geralmente delimitadas por quadros¹² que, organizados em sequência, produzem uma coerência narrativa, isto é, forma uma unidade de sentido que possibilita a sua compreensão. Podemos ver um exemplo de coerência narrativa nos quadros sequenciados da figura 2:



Figura 2. Calvin e Haroldo, exemplo de sequência narrativa

Fonte: <http://depositodocalvin.blogspot.com/> Acessado em 27 de março de 2010.

No exemplo da figura 2, podemos observar a maneira como a disposição das falas, das expressões faciais, gestos e posições dos personagens são organizados graficamente dentro de cada quadro, que se conecta ao seguinte numa relação de complementaridade, formando um todo harmonioso que possibilita a interpretação daquele que lê a narrativa.

Além de recorrer a desenhos e palavras, a narrativa quadrinizada se nutre de vários outros elementos como as onomatopéias, a anatomia expressiva dos personagens, o sombreamento, a perspectiva, balões, legendas, linhas cinéticas¹³, imagens e o formato do requadro. E, por integrar um conjunto de recursos visuais e linguísticos, que estabelecem uma relação entre si, as histórias em quadrinhos podem ser consideradas como um sistema narrativo em que um conjunto de partes se encaixa de maneira unitária e harmoniosa, formando uma unidade de sentido.

Cirne (2000), Cagnin (1975), Eisner (1999), McCloud (2005) e Ramos (2009) atribuem às histórias em quadrinhos o status de linguagem quando eles observam que sua natureza narrativa é formada por diferentes signos (verbais e visuais) segundo um mecanismo – conjunto de normas que compõem o seu código narrativo - que leva o leitor a produzir coerência no interior do

¹² Ou requadro.

¹³ Linhas cinéticas: linhas que indicam movimento. Há também as figuras cinéticas que são convenções gráficas que simulam a ideia de movimento e trajetória em que os objetos se movem. Exemplo: turbina de um foguete. (RAMOS, 2009, p. 116-118).

processo interacional. Essa forma de expressão estabelece uma relação entre autor e leitor mediada por um código heterogêneo, no qual se estrutura a narrativa.

Os quadrinhos são capazes de representar fala (linguagem oral), silêncio, pensamento; podem articular os códigos da cor, utilizar diferentes valores expressivos do letramento e simular sons; empregam cortes de cenas (cinema) e podem dar aos quadros grande variedade de efeitos expressivos. Segundo Ramos (2009), os quadrinhos são manifestações de uma linguagem que não é fechada em si mesma, uma vez que constantemente sofre influências exteriores. Esse autor salienta ainda que esta linguagem se utiliza de elementos de outras produções expressivas como a pintura, o teatro, o cinema e a televisão.

Para identificar o *Leitor Implícito* dos quadrinhos Níquel Náusea, distinguiremos alguns recursos de composição dos quadrinhos segundo as definições de Will Eisner (1999):

- a. A imagem visual: age como um comunicador e deriva de uma experiência comum entre quadrinista e leitor. Na figura 3, podemos observar o uso do desenho como comunicador para enfatizar a diferença estética do pato feio, em relação aos outros patos representados segundo o estereótipo da beleza configurada no corpo humano atlético:



Figura 3. Estereótipo de beleza: o corpo atlético

Fonte: SPACCA. *O patinho feio*. In: GONSALES, F. Níquel Náusea. A festa. São Paulo: Circo, 1988. Ano II, nº 2, p. 26.

- b. O *timing* (tempo): considerado uma categoria essencial, através dele se estabelece a duração de acontecimentos e vivências na história.

“A habilidade de expressar tempo é decisiva para o sucesso de uma narrativa visual. É essa dimensão da compreensão humana que nos torna capazes de reconhecer e de compartilhar emocionalmente a surpresa, o humor, o terror e todo o âmbito da experiência humana” (EISNER, 1999, p.26).

O exemplo da figura 4 mostra o uso do timing para valorizar a dimensão emocional de um acontecimento de poucos segundos.

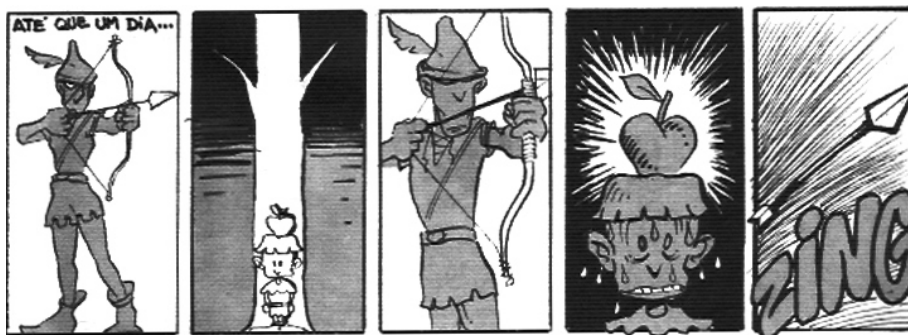


Figura 4. Uso do timing

Fonte: NEWTON FOOT. *A história de uma maçã*. In: GONSALES, F. *Níquel Náusea. A festa*. São Paulo: Circo, 1988. Ano II, nº2, p. 11.

- c. Enquadramento da fala: para o ajuste da fala na narrativa, o artifício usado é o balão. Através deste, expressa-se o som. O balão contribui para a medição do som e também pode interferir na mensagem verbal; entretanto, o som ainda pode ser expresso sem o balão, através das *onomatopéias*¹⁴ no interior do requadro. Na figura 5, podemos ver dois exemplos da representação de som. No primeiro, o autor usa balões de formatos diferentes para expressar fala em médio tom – “Diga ‘A’” –, e grito – “AAAA!”-. Já no segundo exemplo, uma onomatopéia representa o barulho do ato de beber água sem a presença de balão.

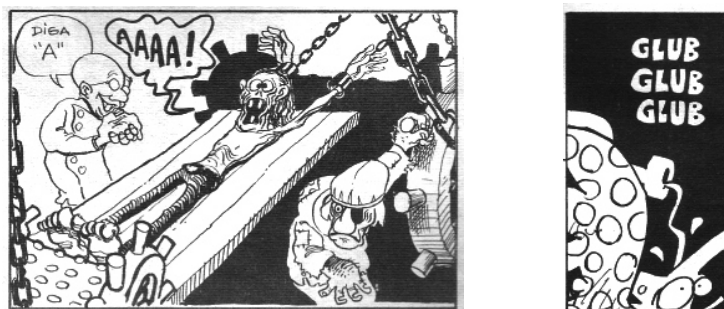


Figura 5. Formas de enquadramento da fala

Fonte: GONSALES, F. *Níquel Náusea. A festa*. São Paulo: Circo, 1988. Ano II, nº2, p. 22 e 32.

¹⁴ “Palavra que imita o som natural da coisa significada” (FERREIRA, A. *Miniaurelio século XXI*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2000, p. 499).

d. O quadrinho: é a decomposição de eventos da narrativa em segmentos sequenciados. Esses segmentos são os requadros. Através deste, uma história pode expressar tempo, espaço, movimento, contenção de pensamentos, ideias e ações à maneira como podem ser vistos pelo leitor. Podemos destacar os seguintes aspectos dessa categoria:

d.1. O enquadramento dos personagens: posição dos atores em relação ao cenário em que deve ser congelado na moldura do requadro. A figura 6 demonstra o uso de diferentes enquadramentos para expressar ação e/ou enfatizá-la, como é o caso do enquadramento das moedas e da mão segurando-as, como também passagem de tempo, através da sucessão de acontecimentos em cada requadro:



Figura 6. Uso do enquadramento das personagens

Fonte: GONSALES, F. Níquel Náusea: Uma pré-história em quadrinhos. São Paulo: Press Editorial, 1987. Ano II, nº 2, p. 42.

d. 2. A linguagem do requadro: este pode ser usado como parte da linguagem não-verbal da narrativa gráfica, através do traçado de suas bordas, seu formato, tamanho, ou mesmo a sua ausência. Na figura 7, o cartunista Laerte retira o contorno do segundo requadro para sugerir a posição de um observador à margem da cena principal.



Figura 7. A linguagem das formas de traçado do requadro

Fonte: COUTINHO, Laerte. Piratas do Tietê. São Paulo: Circo, 1990, p. 19.

d.3. O quadrinho usado como narrativa: o requadro torna-se mais do que simples contêiner da cena e passa a ser usado em função da história. “Ele pode expressar algo sobre a dimensão do som e do clima emocional em que ocorre a ação, assim como contribuir para a atmosfera da página como um todo.” (EISNER, 1999, p. 46). Na figura 8, podemos observar requadros de diferentes formatos e funções, compondo a narrativa. Enquanto o primeiro visa localizar o personagem no cenário narrado, o segundo requadro sem traçado expressa sua distância em relação ao que observa. No terceiro requadro, aquilo que o personagem observa é apresentado num contorno circular que o relaciona a visão do binóculo da cena anterior. E no último quadro, os limites são demarcados pela cortina que produz a sensação de ambiente fechado.



Figura 8. O uso do quadrinho como narrativa

Fonte: COUTINHO, Laerte. Piratas do Tietê. São Paulo: Circo, 1990, p. 16.

d.4. Perspectiva¹⁵: sua utilização tem o objetivo de manipular a orientação do leitor para o propósito da narrativa, como provocar estados emocionais no leitor e a noção de realismo. Na figura 9, podemos observar como as mudanças de perspectivas nas sequências de uma mesma cena desenvolvem a narrativa.



Figura 9. As mudanças de pontos de vista orientam o olhar do leitor

Fonte: GONSALES, F. Níquel Náusea: Blãããarr. São Paulo: **VHDiffusion**, 1992, n° 18, p. 32.

- e. Anatomia expressiva: o desenho de gestos, posturas, expressões faciais e estilização das formas do corpo, armazenados na memória comum entre desenhista e leitor produzem efeitos expressivos na narrativa. Na figura 10, encontramos um palhaço com atributos maléficos e uma criancinha representando o estereótipo do intelectual chato:



Figura 10. Uso da anatomia expressiva

Fonte: DUVAL. *A palhaçada fatal*. IN: GONSALES, F. Níquel Náusea: Blãããarr. São Paulo: **VHDiffusion**, 1992, n° 18, p. 27.

¹⁵ Perspectiva: técnica de representação do espaço tridimensional numa superfície plana, de modo que a imagem obtida se aproxime daquela que se apresenta na visão. Nos quadrinhos essa técnica é muito usada para produzir ilusões de realismo e profundidade.

Usaremos tais elementos para compreender a dinâmica de produção de sentido de uma narrativa em quadrinhos durante a fase de análise, no capítulo IV. O conhecimento desses elementos é importante para entendermos a dimensão pragmática do texto quadrinizado, compreendendo-o como um todo articulado. Tendo em vista essa orientação, poderemos analisar os efeitos estimulados pelos quadrinhos.

Uma história em quadrinhos produz efeitos no leitor durante a leitura. Nesse processo, faz-se necessário ao receptor a compreensão da imagem visual, geralmente desenhada. Por isso, a presença das imagens visuais faz desse tipo de narrativa um processo de leitura diferenciado em relação ao texto verbal. A principal diferença é que a capacidade de apreensão de um texto quadrinizado envolve a ação da faculdade humana de percepção visual. Não corresponde ao ato de ver, pura e simplesmente, também implica o reconhecimento de uma experiência comum entre artista e receptor. Devemos então destacar algumas considerações a respeito do uso do desenho como ferramenta narrativa.

1.2 O DESENHO COMO NARRATIVA

Para compreender como o desenho funciona como narrativa numa história em quadrinhos, é necessário entender inicialmente o que é desenhar. Segundo a desenhista Louise Gordon:

O acto de desenhar é o miraculoso acto de criação de uma forma pela inferência do claro através do escuro numa superfície em branco. Para criar uma figura, quer se destine a um desenho, ao esboço preliminar de uma escultura ou à estrutura-base de uma escultura, a linha de desenvolvimento é muito semelhante. (GORDON, 2004, p. 9)

Nesse caso, desenhar é um processo de visão cujo produto, o desenho, é um ato sêmico, isto é, momento em que o visível – na memória do artista – é transformado em mensagem icônica. A elaboração das histórias em quadrinho é também um processo de percepção. Nesse caso, o conceito de linguagem atribuído aos quadrinhos deve se referir aos processos de visão do artista. Tais pontos de vista estabelecem as combinações de diversos elementos formais segundo a experiência sensorial e sócio-cultural do artista. Este aspecto deve ser salientado para que não associemos a ideia de linguagem à existência, *a priori*, de uma gramática que orientasse a composição do texto quadrinizado, semelhante às normas que envolvem a linguagem verbal.

O sistema de representações do desenho¹⁶ tomado como linguagem não está vinculado à ideia de “língua”, mas ao sentido semiótico. Nesse caso, o mundo é apreensível pela percepção e é dotado de certos significados que podem ser articulados em conjuntos significantes. Para Massironi:

Efetivamente, a percepção pode ser assimilada a um processo de <descodificação> da realidade exterior ao observador, esta comporta uma atribuição de sentido e uma aquisição de significado que coexistencialmente tem a ver com a estruturação das imagens (MASSIRONI, 1982, p. 20).

Para Massironi (1982), desenho é processo visual, aquisição perceptiva na qual resulta uma representação concreta construída através de sinais gráficos, técnica e intenções do desenhista, que se refletem na ação de enfatizar e excluir características do objeto. Segundo Cagnin (1975), os desenhos dos quadrinhos correspondem a um processo de seleção entre o significante e o insignificante da realidade compartilhada, seguindo os objetivos narrativos traçados. Nesse sentido, a percepção “pode ser considerada como lugar não semiológico¹⁷ onde se situa a apreensão da significação” (CAGNIN, 1975, p.33), isto é, lugar de estruturação das informações sensoriais. O desenho é a construção da mensagem icônica, signo que se refere ao objeto que denota através de um conjunto de características que remete a ele, existindo ou não efetivamente.

Na figura 11, podemos ver a diferença entre a fotografia de um rato real e um desenho, do tipo *cartum*¹⁸, de um rato. Ambos são representações, ou seja, algo que re-apresenta alguma coisa ausente. Porém, elas possuem naturezas diferentes. A foto tem um caráter de indicar algo existente, real em suas características. Já o desenho representa algo por analogia de características, o que no caso do exemplo, expõe de maneira esquemática e estilizada as características de rato.

¹⁶ O sistema de representação refere-se ao conjunto de elementos primários – como o ponto, traço, plano, processo de ênfase e exclusão – e secundários – relativos a lugar, tempo e cultura que produzem o desenho-que ao se integrarem uns com os outros compõem uma infinidade de formas representacionais. (MASSIRONI, 1982, p. 24).

¹⁷ Cagnin baseia-se na semiologia para compreender a significação nos quadrinhos. A semiologia é uma ciência que explica os processos de significação como um sistema do tipo significante/significado.

¹⁸ *Cartum*: derivada da palavra inglesa *cartoon*, é um desenho sintetizado em poucos traços usados para representar com humor fatos, pessoas, ideias, críticas, denúncias, narrativas, etc.

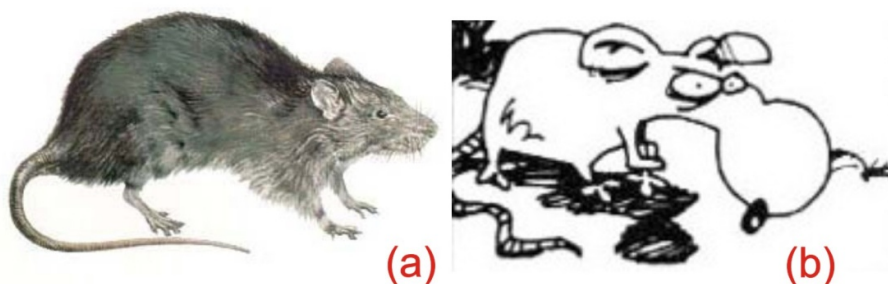


Figura 11. Comparação entre foto e desenho

Fonte: (a) <http://www.samcontroleambiental.com.br/Controle-De-Roedores/Controle-De-Roedores.asp> Acesso em 04/03/2010; (b) GONSALES, 1987(Ano II n°2), p. 32.

Como podemos ver na figura 11, a representação por desenho é um processo perceptivo e sintético que procura apresentar as características gerais de um rato que nos façam reconhecê-lo. Por outro lado, esse processo cria também um novo signo do rato animal dotando-o de novas significações.

Nesse caso, o rato Níquel Náusea para ser identificado como rato apresenta características que o assemelham a um rato real para torná-lo de fácil reconhecimento. Para Eisner (2008), a arte dos quadrinhos articula imagens da conduta humana geralmente utilizando os estereótipos definidos como tipos ou ideias numa forma convencional. E a construção dessas imagens depende da memória, da experiência e do vocabulário visual do próprio autor, que deve também levar em conta o perfil do leitor (EISNER, 2008, p. 51). Esses recursos produzem o reconhecimento e identificação do público à narrativa apresentada, fazendo-o recorrer à memória de suas próprias experiências individuais. Assim, Eisner salienta:

desenhos são um reflexo no espelho, e dependem das experiências armazenadas na memória do leitor para que ele consiga visualizar ou processar rapidamente uma idéia. Isso torna necessária a simplificação de imagens transformando-as em símbolos que se repetem. Logo, estereótipos. Nos quadrinhos, os estereótipos são desenhados a partir de características físicas comumente aceitas e associadas a uma ocupação. Eles se tornam ícones e são usados como parte da linguagem na narrativa gráfica. (EISNER, 2008, p.21-22).

As imagens¹⁹ estereotipadas ou ícones são reconhecidos durante o processo de leitura que deve ser encarado, não como mera decodificação de imagens. Quando os leitores reconhecem os desenhos apresentados numa história em quadrinhos, eles têm como

¹⁹ Aqui, nos referimos a imagens, segundo a semiótica pierceana, como um dos tipos de *ícones* que se caracterizam como algo que estabelece uma relação de semelhança com o seu objeto, no nível da aparência.

referência suas próprias memórias, experiências sociais e perceptivas que os auxiliam a atribuir sentido ao material lido. Por ser esse um aspecto de fundamental importância para o nosso trabalho, traçaremos algumas considerações a seu respeito.

1.3 A LEITURA DOS QUADRINHOS

Tomamos como leitura o ato de ler, dar sentido ao texto. Na concepção de Roger Chartier (2001), a leitura é uma prática cultural que não é universal. Para cada comunidade de leitores da História existiram distintas maneiras de ler e diferenciadas interpretações. Assim, a leitura não é considerada como ato natural, e sim como prática histórica, social e culturalmente demarcada. Para estudar essa prática humana, devemos situá-la em seu contexto sócio-histórico particular, pois este interfere nos seus diferentes usos e práticas de dar sentidos ao texto.

Embora não possamos ter acesso às primeiras práticas de leitura de quadrinhos no passado, sabemos que seu início está associado à cultura impressa do século XIX, quando as primeiras narrativas com imagens impressas se proliferaram. As histórias em quadrinhos nasceram em jornais no cerne do processo de evolução das técnicas de impressão e difusão das literaturas com imagens em larga escala, nas sociedades contemporâneas. Unindo a produção artesanal característica da tradicional forma de produção gráfica, com os meios técnicos de reprodutividade em série, nasceram assim, as primeiras narrativas quadrinizadas. Elas deveriam entreter leitores²⁰, divertindo-os. Com sua consolidação no mercado durante os anos subsequentes, os quadrinhos se diversificaram em vários gêneros e passaram a ser publicados em revistas.

No século XX, sua inserção no cotidiano das pessoas (jovens, adultos e crianças), fez dos quadrinhos não só entretenimento, como também uma forma de linguagem que expressa sentimentos e posicionamentos políticos de seus autores, tornando-se também território para a projeção de fantasias e desejos de seus leitores. Em todos os casos, as histórias em quadrinhos mantiveram um diálogo com sua época, como salienta Nadilson Silva (2002):

Uma característica que marca os quadrinhos ao longo de toda a sua história é a sua relação com seu público. (...) o quadrinho se relaciona indissociavelmente com o seu público. Esse aspecto poderia parecer contraditório, visto tratar-se de um produto de cultura de massa, que em si mesmo visa a atingir um vasto público. Entretanto, observa-

²⁰ As primeiras histórias em quadrinhos de jornais geralmente possuíam, em seus enredos, um conteúdo de comédia, motivo pelo qual a expressão comics (cômicos) passou a designar histórias em quadrinhos, nos Estados Unidos.

se que não há relação direta entre a quantidade de consumidores e o distanciamento do público para com os produtos consumidos; a identificação entre o produto cultural e o seu público ocorre tanto em relação ao que imprecisamente se conceitua como ‘massa’ quanto em relação a um público mais restrito. (SILVA, 2002, p.17-18)

No caso da leitura dos quadrinhos, Eisner (2008), no livro *Narrativas Gráficas*, destina dois capítulos para discutir o papel do leitor enquanto aquele para quem se destina uma história em quadrinhos. Como um cartunista experiente e um teórico dessa arte, Eisner (Idem) enumera alguns atributos que estão envolvidos na relação entre obra e leitor. O primeiro deles é a *empatia* como a capacidade do narrador despertar um contato emocional da narrativa com o leitor através da habilidade de representar sensações como dor, medo ou alegria. O segundo atributo é uma espécie de *contrato* que se trava entre o autor e o leitor dos quadrinhos, no qual: “O narrador espera que o público vá compreender, enquanto o público espera que o narrador vá transmitir algo que seja compreensível” (Idem, p. 53). Eisner (1999) inclui como elementos desse *contrato*, a ordem de leitura dos requadros e a construção de ilusões de sons, movimento, espaço e tempo – sem considerar necessariamente que a leitura aconteça efetivamente e de forma perfeita conforme as intenções do narrador. Além disso, Eisner (2008) pontua a participação do leitor que assume o papel de completar as lacunas dos quadrinhos com a sua memória e imaginação, principalmente quando as imagens são oferecidas sem o auxílio de diálogos:

A mídia²¹ dos quadrinhos não tem som, música ou movimento. Então, ela precisa que os leitores participem na interpretação da história. Por isso, o diálogo torna-se um elemento crítico. Nos lugares onde o diálogo não está presente, é necessário que o narrador dependa da experiência de vida do leitor para fornecer o discurso que amplia a comunicação entre os atores. (EISNER, 2008, p. 61).

Como já foi dito, uma história em quadrinhos é uma combinação entre signos verbais e visuais por isso, sua leitura é diferente da leitura de textos verbais. Para Will Eisner (Idem), as histórias em quadrinhos não somente conseguiram produzir uma hibridização bem sucedida de ilustração e prosa como também formar leitores para esse tipo de “linguagem” que exige a capacidade de percepção estética²² e esforço intelectual. Assim, Eisner (1999) pontua:

²¹ *Mídia* é uma palavra deriva da palavra latina “media” e significa “meio”, combinada à pronúncia inglesa “mídia”, ganhou a aceção de veículos de comunicação de massa.

²² Tomamos aqui o conceito usado por Gomes Filho (2006, p. 96) que se refere à apreensão sensorial das aparências do objeto e que também se constitui como área de estudo:

“Estética é a ciência das aparências percebidas pelos sentidos (por exemplo, estética do objeto), de sua percepção pelos homens (percepção estética) e de sua importância para os homens como parte de um sistema sociocultural (valor estético) e, ainda, considerando-se a teoria da produção estética do homem (estética generativa)” (LÖBACH,

A configuração geral da revista em quadrinhos apresenta uma sobreposição de palavras e imagens [visuais], e, assim, é preciso que o leitor exerça suas habilidades interpretativas visuais e verbais. As regências da arte (por exemplo, perspectiva, simetria, pincelada) e as regências da literatura (por exemplo, gramática, sintaxe) superpõem-se mutuamente. A leitura da revista de quadrinhos é um ato de percepção estética e de esforço intelectual. (EISNER, 1999, p. 8).

A decodificação de imagens unida ao processo de completude imaginativa do leitor faz das histórias em quadrinhos formas artísticas que oferecem o compartilhamento de fantasias, pois de um lado, é proposta do narrador, e de outro, é experiência estética e imaginativa de seu leitor:

[...] os quadrinhos, enquanto expressão artística e narracional extrapolam o desenho e a pintura; não se limitam aos seus parâmetros propriamente formais. Se acolhem ou refletem os nossos sonhos, o fazem de modo original: a originalidade que implica a experiência onírica e muitas vezes, um certo grafismo marcado pela sensualidade. (CIRNE, 2000, p. 20)

Assim, no transcurso de nossas discussões a respeito das histórias em quadrinhos, buscamos encontrar teóricos que não a descrevessem a partir de um único pólo da situação comunicativa. Para pensar uma história em quadrinhos enquanto uma linguagem, nós buscamos também estabelecer os pressupostos que explicam o modo como ela interage com o público a que se destina. Nesse caso, conceber a imagem visual da narrativa dos quadrinhos enquanto experiência sensorial e sócio-cultural do artista e também do leitor, amplia o horizonte de compreensão de sua leitura como um processo complexo que não se limita a simples denotação de objetos empiricamente dados. E dando continuidade às discussões, o próximo capítulo se centrará no entendimento de como essa forma de narrativa utiliza todas as suas ferramentas para construir uma estrutura que media a relação com o seu público, configurando o que chamamos de seu Leitor Implícito.

CAPÍTULO II

O LEITOR IMPLÍCITO NOS QUADRINHOS

A tarefa de nosso estudo é descobrir e refletir os aspectos formais que mediam a interatividade entre autor e leitor que estruturam o Leitor Implícito nos quadrinhos Níquel Náusea. Por isso, recorreremos à teoria da Estética da Recepção, especificamente o conceito de Leitor Implícito teorizado por Wolfgang Iser (1996), onde apresentaremos os aspectos de maior relevância para o nosso trabalho. Em seguida, empreenderemos uma discussão acerca da presença do *Leitor Implícito* nas narrativas em quadrinhos.

A Estética da Recepção trata-se de um conjunto de teorias sobre a leitura e a concretização de textos literários, desenvolvidas por pesquisadores alemães a partir de 1967. O aparecimento de tal corrente teórica tem como marco, a exposição da aula inaugural de Hans Robert Jauss, na Universidade de Constança. Tal conferência foi posteriormente publicada com o título: *A história da literatura como provocação à teoria literária*. E seus principais teóricos, Hans Jauss e Wolfgang Iser, propunham abordar a história da literatura sob o ponto de vista da leitura e do leitor.

Jauss (1994) se preocupou com a edificação de uma história da literatura que incluísse a perspectiva do sujeito produtor, do consumidor e sua interação mútua. Os estudos de tal pesquisador centram-se na compreensão da interação entre autor e leitor, mediante a existência de um *horizonte de expectativas*²³ que interfere na recepção do texto. Suas ideias procuram substituir a teoria do texto pela teoria do leitor, enfatizando o sistema de produção, recepção e comunicação. Não se trata mais de determinar o que o texto significa, mas que efeito ele provoca nos leitores.

Nessa perspectiva, Wolfgang Iser (1996; 1999), também se destacou como um dos principais teóricos da Estética da Recepção. Diferentemente de Jauss, Iser (Idem) se concentra no valor estético do texto verbal, enquanto provocador de efeitos na consciência do leitor. Iser também enfatiza o papel ativo do leitor que é solicitado pela própria obra. Essas ideias estão configuradas na categoria de *Leitor Implícito*. Para Iser (1996), durante o processo de leitura existe a possibilidade de o leitor fazer emergir novos significados para o texto, que dependem da sua posição histórica e capacidade de dialogar com a obra.

²³ O Horizonte de expectativa é um conjunto de crenças, de princípios assimilados e ideias prévias que limitam desde logo a liberdade total do ato interpretativo. Ele marca os limites, dentro dos quais, uma obra é compreendida em seu tempo e condiciona a ação do texto. (ZILBERMAN, 1989).

2.1 A TEORIA DA RECEPÇÃO E O LEITOR IMPLÍCITO

Para Iser (1996), existe uma estrutura de apelo nos textos de ficção composta de indicações estruturais e funcionais, que interferem na relação entre texto e leitor. Estas estruturas proporcionam os efeitos estéticos e comunicacionais da obra. Deve-se compreender o texto como um todo articulado capaz de produzir efeitos nos leitores. Segundo Iser (1996), a obra só se realiza na leitura e com esse pensamento, ele desenvolveu um estudo que atribui uma nova função à interpretação: “em vez de decifrar o sentido, ela evidencia o potencial de sentido proporcionado pelo texto.” (1996, p. 54). Para esse teórico, a obra possui dois pólos: o artístico, que designa o texto criado pelo autor, e o estético, que permite a concretização produzida pelo leitor. Assim sendo, o estudo do texto ficcional não pode se concentrar apenas em um só desses pólos. É importante perceber a virtualidade da obra, artifício que pode nos dar acesso a sua dinâmica enquanto estrutura que constrói condições de efeitos. Esse autor se refere à virtualidade, porque o texto só se realiza através da constituição de uma consciência receptora, processo que conduz à sua significação.

A significação deve ser entendida como o produto de efeitos experimentados e não como um conjunto de significados preexistentes à obra e que se confirma nela. O conhecimento do texto se dá através da experiência que estimula no leitor pela sua natureza estética, que o faz percorrer um caminho que leva a reconstrução da escritura de modo a torná-la coerente: “Se o texto ficcional existe graças ao efeito que estimula nas nossas leituras então deveríamos compreender a significação mais como o produto de efeitos atualizados do que como uma idéia que antecede a obra e se manifesta nela.” (ISER, 1996, p.54)

O texto literário ativa processos de realização de sentido através da experiência estética, que não é igual ao produto – os sentidos construídos a partir dela. Através do efeito, os textos transformam-se naquilo que eles próprios não são, pois os sentidos da obra surgem na interação com a subjetividade leitora. Esse processo é mediado por uma *estrutura de efeito*.

A *estrutura de efeito* contida no texto ficcional oferece diferentes papéis aos seus leitores e possui dois aspectos centrais: “o papel do leitor se define como estrutura do texto e como estrutura do ato” (ISER, 1996, p. 73). O primeiro apresenta uma perspectiva do mundo criada por seu autor, mas não se limita a uma única perspectiva. Oferecendo diferentes perspectivas, o texto potencializa a imaginação do leitor:

Ora, o texto literário não apresenta apenas uma perspectiva do mundo de seu autor, ele próprio é uma figura de perspectiva que origina tanto a determinação dessa visão, quanto a possibilidade de compreendê-la. O romance é paradigmático na verificação disso. Ele tem uma estrutura perspectivista que compõem-se de algumas perspectivas principais que podem ser claramente diferenciadas e são constituídas pelo narrador, pelos personagens, pelo enredo (*plot*) e pela ficção do leitor. Qualquer que seja a posição dessas perspectivas do texto na hierarquia, nenhuma delas se identifica com o sentido do texto. (ISER, 1996, p. 74)

Essas diferentes perspectivas marcam diferentes centros de orientação do texto que devem ser relacionados para que se concretize o quadro comum de referência das perspectivas textuais. O papel do leitor (implícito) designa a atividade de constituição das diferentes perspectivas do texto. Esse papel ativa os atos de imaginação do leitor que despertam a diversidade referencial das perspectivas da representação e as reúnem no horizonte de sentido.

As perspectivas do texto visam certamente a um ponto comum de referências e assumem assim o caráter de instruções; o ponto comum de referências, no entanto, não é dado enquanto tal e deve ser por isso imaginado. É nesse ponto que o papel do leitor, delineado na estrutura do texto, ganha seu caráter efetivo. (ISER, 1996, p. 75).

Dessa forma, a *estrutura do texto* remete a composição da obra que oferece ao receptor um mundo construído pelo autor a partir de aspectos da realidade, organizados de maneira que possam ser compreendidos pelo leitor. Ao apresentar aspectos da vida, o texto o faz de maneira a produzir “estranhamentos” que levem o leitor a uma experiência de revisão das suas opiniões, ideias e concepções de mundo anteriores à leitura, levando-o a “desconstruir” o que lhe é familiar. Assim, a obra oferece “pistas” sobre a condução da leitura, no momento em que o texto determina a existência do leitor (implícito) e as experiências que ele deve processar. Tal como afirma Iser:

Quanto à estrutura do texto, é de supor que cada texto literário representa uma perspectiva do mundo, criada por seu autor. O texto enquanto tal, não representa uma mera cópia do mundo dado, mas constitui um mundo do material que lhe é dado. É no modo da constituição que se manifesta a perspectiva do autor. Se pretendemos captar o grau da não-familiaridade desse mundo constituído pelo texto, necessitamos de uma estrutura que possibilite ao leitor realizar as visões previamente dadas. (ISER, 1996, p. 73-74).

O papel do leitor, contido no texto, apresenta uma intenção que só se realiza através de atos estimulados. Segundo Iser (1996), o texto só existe na medida em que se processa na consciência do leitor. Essa participação se configura através da *estrutura do ato*, no qual, o texto solicita do leitor a atividade de constituição e oferece zonas de indeterminação que estimulam a imaginação deste. Assim, o texto se constitui como um conjunto de imagens que solicitam do leitor uma seleção e integração num ponto comum de onde se capta a interação das perspectivas, formando o sentido. Esse processo não é dado de forma explícita, ele deve ser imaginado pelo leitor.

As perspectivas do texto visam certamente a um ponto comum de referências e assumem assim o caráter de instruções; o ponto comum de referências, no entanto, não é dado enquanto tal e deve ser por isso imaginado. É nesse ponto que o papel do leitor, delineado na estrutura do texto, ganha seu caráter efetivo. Esse papel ativa atos de imaginação que de certa maneira despertam a diversidade referencial das perspectivas da representação e a reúnem no horizonte do sentido. O sentido do texto é apenas imaginável, pois ele não é dado explicitamente; em consequência, apenas na consciência imaginativa do receptor se atualizará. (ISER, 1996, p. 75)

Assim, a estrutura de efeitos contida em textos ficcionais consiste na organização de um conjunto de pré-orientações como condição de recepção, constituindo o *Leitor Implícito*. Enquanto a *estrutura do texto* oferece visões previamente dadas, a *estrutura do ato* solicita a participação do leitor para que este exercite suas capacidades de associação de imagens e preenchimento das indeterminações com seus atos de imaginação. Ambas as funções são complementares e fundamentais para a concretização da leitura.

A estrutura textual e a estrutura do ato se relacionam da mesma maneira como intenção e preenchimento. Ambas são associadas na concepção do leitor implícito (...) [que] não é abstração de um leitor real, mas condiciona sim uma tensão que se cumpre no leitor real quando ele assume o papel. (ISER, 1996, p. 76).

Iser (1999) adverte que o leitor real não assume completamente os papéis que lhe são oferecidos, do contrário, ele sairia de cena no ato de leitura. “Mesmo que o papel nos capte inteiramente, sentimos no final da leitura a vontade de relacionar essa experiência estranha ao horizonte de nossas idéias; esse horizonte dirigiu, de forma latente, nossa disposição de responder ao texto.” (ISER, 1996, p. 78).

Dessa forma, a concepção de *Leitor Implícito* é importante porque enfatiza as estruturas articuladas no texto, que sugerem os atos de apreensão do leitor sem negar a contribuição deste enquanto “co-autor” do ato de criação, uma vez que através dele os textos ganham sentidos.

Assim, o texto é uma prefiguração estruturada para os leitores. Enquanto o repertório e as estratégias textuais esboçam e pré-estruturam o potencial do texto, ao leitor cabe atualizá-lo. Para Iser (1999), o texto deve ativar a capacidade de apreensão e processamento deste na consciência do leitor. Mas essa é uma interação dinâmica entre texto e leitor, onde os atos estimulados não são completamente controlados pelo texto, porque eles se originam da criatividade da recepção.

Segundo Iser (1999), o autor e o leitor participam de um jogo que sequer se iniciaria se o texto não oferecesse a capacidade de participação do leitor. O texto é um sistema perspectivístico onde os elementos textuais são selecionados e combinados por meio do repertório tanto do leitor quanto do texto. O repertório é o conjunto de normas sociais, históricas e culturais utilizadas pelo autor para comunicar-se com o leitor, e corresponde também à bagagem trazida por este para o processo de leitura. A leitura, então, é entendida como a fusão entre o repertório do texto (*Leitor Implícito*) e o repertório do leitor empírico. O texto oferece diferentes visões do objeto, por meio de vários pontos de vista apresentados nos quais o leitor agirá selecionando as diferentes perspectivas do narrador, das personagens ou do próprio enredo. Não sendo capaz de abarcar todas as perspectivas imanentes, o leitor seleciona entre uma e outra, tomando uma posição e instaurando sua interpretação.

Dessa forma, o leitor em contato com um texto ficcional, transforma-se em ponto de vista que se move no interior do seu objeto. E uma vez que um texto ficcional não são denotações de objetos empiricamente dados, ou seja, não se trata da designação dos objetos e sim da transformação do que é designado, o leitor é forçado a constituir o “objeto”:

a despragmatização de textos ficcionais rompe com esse padrão de referência a fim de descortinar no designado o que não era visível enquanto a referência reivindicava validade. Desse modo, o leitor perde a importante oportunidade de estabelecer uma distância em relação a ele próprio, oportunidade que teria se o texto tendesse à denotação. Em vez de comparar a designação adequada ou inadequada, correta ou errada etc., do objeto intencionado por parte do texto, o leitor é muitas vezes forçado a constituir o ‘objeto’ em oposição ao mundo familiar evocado pelo texto. (ISER, 1999, p.12)

Para Iser (1999), diferentemente de um texto que tende para a referencialização, o texto verbal de ficção permite que o leitor esteja diretamente envolvido. Este percorre o fluxo temporal de leitura, apreendendo a sua totalidade através de sínteses das sequências de frases, de modo que o dado textual constitua-se através da identificação de uma frase dada, percebida enquanto correlato da consciência receptora. O leitor segue uma sequência de frases onde cada uma delas

corresponde a um “espaço de tempo do texto que podemos presenciar em cada fase da leitura e a partir do qual é possível antecipar a próxima fase” (ISER, 1999, p. 13).

Iser (Idem) descreve a organização do modo de apreensão do texto no processo de leitura verbal enquanto fusão de dois horizontes interiores. Cada frase funciona na mente do leitor como correlato de enunciação, e corresponde à captação do dado presente e do que virá em seguida, no vazio da representação esperada. Cada enunciação individual (frase) implica sempre a expectativa do correlato que virá. Mas a interação entre os correlatos não provoca a satisfação da expectativa suscitada, mas a sua modificação constante, porque cada correlato individual prefigura um determinado horizonte que se transforma em seguida num pano de fundo em que se projeta o correlato seguinte. Com isso, o horizonte sempre passa por uma modificação, pois o horizonte por ele despertado propicia uma perspectiva de certas representações vazias na medida em que antecipam o seu cumprimento. Assim,

cada momento de leitura representa uma dialética de protensão [expectativa sobre o que virá] e retenção [perspectiva atual], entre um futuro horizonte que ainda é vazio, porém passível de ser preenchido, e um horizonte que foi anteriormente estabelecido e satisfeito, mas que se esvazia continuamente. (ISER, 1999, p. 17).

Existem duas possibilidades de desenvolvimento dessas sequências: o novo correlato pode preencher a satisfação vazia do correlato anterior no sentido de antecipação e provocar uma satisfação crescente da expectativa evocada; e pode acontecer também o desenvolvimento das sequências de frases cujos correlatos modificam ou desapontam as expectativas previamente dadas. Isso terá um efeito retroativo do que antes fora lido e em vista dessas modificações, o que se tinha lido torna-se diferente do que parecia no momento da leitura. Dessa forma, Iser enfatiza que a leitura estimula múltiplas facetas daquilo que guardamos na retenção, pois aquilo que lembramos do que fora percebido é projetado num novo horizonte que não existia anteriormente, produzindo uma mistura daquilo que lembramos com a experiência de nossas percepções seguintes. Assim, a estruturação de horizontes se evidencia como ato de criação, nos permitindo conceber a leitura como um modo de apreensão produtiva.

Embora as histórias em quadrinhos possuam uma natureza diferente de uma obra literária, elas também podem ser considerados como um texto, conforme discutimos no capítulo I. Os quadrinhos se constituem como uma forma de expressão que articula um conjunto heterogêneo de signos, organizados numa sequência narrativa passível de compreensão do leitor. Por isso, os

quadrinhos são dotados de textualidade. Na definição de Ingedore Koch (1997), “Textualidade ou textura é o que faz de uma sequência linguística um texto e não uma sequência ou um amontoado aleatório de frases ou palavras”, que permite ser percebida como uma unidade significativa global. (KOCK, 1997, p.26). No caso das histórias em quadrinhos, ampliamos essa concepção de “unidade verbal” aos signos em geral que a compõe.

2.2 O LEITOR IMPLÍCITO NOS QUADRINHOS

Assim, para Iser, o leitor real atua preenchendo a estrutura do *Leitor Implícito*. A estrutura que preexiste ao ato de leitura cria uma referência que torna possível uma relação intersubjetiva entre texto e recepção individual. Mas como essa teoria poderia ser entendida no caso dos quadrinhos?

O presente estudo procura transpor a teoria do *Leitor Implícito* das obras literárias ficcionais para o caso dos quadrinhos. Para isso, combinamos algumas das concepções de Iser (1996;1999) às teorias de Scott McCloud (2005) e Will Eisner (1999; 2008). A contribuição do primeiro se refere às suas considerações a respeito das transições de requadros, nas histórias em quadrinhos. McCloud (2005) enfatiza a importância da transição de imagens justapostas em sequência, que exigem do seu leitor uma conclusão. A *conclusão* é o preenchimento do vazio entre os requadros, chamado por esse teórico de sarjeta:



Figura 12. A sarjeta

Fonte: McCLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo: M. Books, 2005, p.36.

É a memória da experiência do leitor que conclui a ação que não é mostrada. Nos quadrinhos a *estrutura do texto* remete ao papel do narrador de organizar cenas elipsadas de modo que cada uma delas indique a seguinte provocando ilusões de movimento, tempo e espaço. No entanto, diante da disposição das imagens em sequência, o leitor deve assumir a função de concluir a mensagem, oferecida de modo fragmentado.



Figura 13. O leitor conclui a sucessão de cenas congeladas

Fonte: McCLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo: M. Books, 2005, p.67.

Para McCloud (Idem), enquanto a iconografia visual é o vocabulário das histórias em quadrinhos, a conclusão é a sua gramática. Isso porque o cartunista deve se apoiar em seu cúmplice silencioso: leitor. É ele que dará sentido ao conjunto de imagens que formam a narrativa, num esforço consciente e voluntário de leitura, movendo-se no interior das transições de requadros. Para McCloud (Idem), a *conclusão* nos quadrinhos cria uma intimidade entre o receptor e a narrativa, somente superada pelo texto escrito. Como podemos verificar na figura 14, enquanto a *estrutura do texto* sugere, cabe ao leitor completar a ação que não está explícita:



Figura 14. O leitor como cúmplice

Fonte: McCLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo: M. Books, 2005, p.67.

Além disso, para McCloud, o desenho também contribui para a construção dessa intimidade entre artista e público. Sendo o desenho dos quadrinhos um ato perceptivo capaz de verter o mundo “real” num mundo icônico, ele se constitui como território que nos transporta para suas aventuras através da identificação e imaginação leitora. Para Mccloud (2005), o desenho de quadrinhos é uma forma de associar ideias, percepções e conhecimentos do mundo, em narrativas desenhadas:

Indo além de nós mesmos encontramos a visão, o olfato, o tato, o paladar e o som de nossos corpos. E do mundo que nos cerca. E logo descobrimos que os objetos do mundo físico também podem atravessar e possuir identidades próprias. Ou sendo nossas extensões começam a brilhar com a vida que nós lhes emprestamos. (MCCLLOUD, 2005, p. 40-41).

McCloud (2005) salienta que os quadrinhos agem nos transportando para um mundo imaginário, quando somos convidados a viver as aventuras por eles narradas. Esse teórico acrescenta que nas histórias em quadrinhos é comum o uso de desenhos simplificados cujo papel é atrair o leitor. Esse é um tipo específico de desenho chamado de cartum, que possui caráter simplificado, desvencilhando aspectos específicos dos objetos reais representados, reduzindo-os a ideias. A interatividade acontece quando os leitores se identificam com essas imagens, vendo a si mesmos. Quanto mais simplificados, mais abrangentes são os cartuns, pois funcionam como

“um **VÁCUO** pro qual nossa identidade e consciência são atraídas... [É] uma **concha vazia** que nós habitamos para viajar a um **outro reino**. Nós não só observamos o cartum. Nós passamos a **ser** ele.” (McCloud, 2005, p. 36, grifo do autor). Dessa forma, sobre o desenho de cartum, McCloud (2005) pontua:



Figura 15. O cartum e sua capacidade de simplificar e envolver o leitor

Fonte: McCLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo: M. Books, 2005, p.36.

Assim, o cartum se configura como um dos elementos que compõem a *estrutura de efeito* do texto, exigindo preenchimento do leitor. O estudo do *Leitor Implícito* das histórias em quadrinhos nos permite entender como a leitura se realiza, pois se concentra na análise tanto da configuração da *estrutura do texto* quanto da *estrutura do ato*, que corresponde aos atos de imaginação estimulados pela narrativa gráfica. Dessa forma, é possível abordar as histórias em quadrinhos para além de “prefigurações da recepção”, para compreendê-las enquanto potência de sentidos.

Para Eisner (2008), as narrativas quadrinizadas contam histórias de maneira ordenada e intencional através da organização de elementos técnicos, já abordados no capítulo anterior. Segundo esse autor, a narrativa exige recursos de controle e retenção do leitor para que este siga a sequência de leitura. Esta organização depende da informação que o artista visa transmitir. O método de contar deve estar de acordo com os objetivos da mensagem. Eisner (2008), ainda salienta que a relação entre o papel da estrutura dos quadrinhos e a imaginação do leitor se baseia numa espécie de “contrato”. Nesse caso, é a empatia que age como fio condutor na transmissão

de uma história ao leitor. “A empatia é uma reação visceral de um ser humano ao empenho do outro. A habilidade de ‘sentir’ a dor, o medo ou a alegria de alguém dá ao narrador a capacidade de despertar um contato emocional com o leitor.” (EISNER, 2008, p. 51).

A leitura do texto quadrinizado é um ato deliberado e voluntário, o leitor está no controle da aquisição perceptiva. Por isso, é possível ao receptor, durante a leitura, pular as páginas e saltar quadrinhos. Para que isso seja evitado, Eisner (idem) salienta que o artista pode manter certo controle da leitura e evitar que o leitor pule etapas, fazendo com que a narrativa cumpra dois estágios: *atenção* e *retenção*. A primeira se refere ao uso de imagens provocantes e atraentes que poderão prender o olhar do receptor. A retenção corresponde à boa organização lógica e inteligível das imagens. Esse teórico enumera ainda outro recurso para a retenção do leitor: a surpresa. Assim, para Eisner, um dos artifícios usados pelo quadrinista é surpreender o personagem com o qual o leitor está envolvido, usando uma aparição ou acontecimento inesperado. “Enquanto a ideia é coreografada, o leitor é envolvido pela reação dos personagens. Sem essas reações, não haveria a surpresa.” (EISNER, 2008, p.56).

Assim, segundo Eisner (Idem), existe uma estrutura construída pelo artista para provocar um conjunto de efeitos perceptivos no leitor em conformidade com a necessidade da história. É através dessa estrutura que se dá a interação entre artista e público. Nesse caso, na composição da narrativa quadrinizada, o cartunista embute um *Leitor Implícito* capaz de produzir certos efeitos que interferem na constituição de sentido do texto na consciência receptiva do leitor. Para isso, esse teórico enumera como recurso, o uso do requadro e da perspectiva – enquanto técnica de desenho –, anatomia expressiva dos personagens, balões e legendas para representar sons e falas, etc., expostas no capítulo I.

O papel do leitor é relacionar a sequência de requadros e completar imgeticamente o não-dado da narrativa. Assim, o leitor observa as várias perspectivas apresentadas pela narrativa e faz suas próprias seleções interpretativas dos aspectos apresentados, realizando preenchimentos e associações entre imagens, conforme a composição possa despertar respostas emocionais e reflexivas. A relação entre texto e leitor num texto quadrinizado é bastante distinta da interação proporcionada por uma ficção verbal, descrita por Iser (1999), embora existam alguns pontos de contato.

Ambos os tipos de textos estão comprometidos com os efeitos estéticos que possam provocar. No vazio desencadeiam-se os processos de busca de convergência, que ocorre numa relação dialógica entre texto e leitor, diferente daquela que acontece face a face nos atos de fala. No fluxo temporal da leitura, o requadro passado e o futuro se encontram no momento presente,

integrando as imagens. Por meio do leitor, que se torna ponto de vista em movimento, o texto é transformado em rede de relações na consciência leitora. Essas relações permitem que o leitor faça seleções subjetivas daquilo que ele apreendeu durante o processo de leitura. Enquanto reúne os códigos fragmentados no texto que orientam a interação, cada leitor tece interpretações distintas, pois essas variam de acordo com a compreensão intersubjetiva.

Todavia, o leitor de quadrinhos, embora também mergulhe no interior do texto e seja guiado pela sequência de quadrinhos, ele assume outras capacidades já que nesse tipo de narrativa lhe são oferecidas as imagens prontas, ao contrário do texto verbal. Na passagem quadro a quadro, o processo de retenção e protensão não caberia perfeitamente a narrativa quadrinizada, tal como no processo descrito por Iser (1999), ao se referir à literatura de ficção. A movimentação entre requadros é um trabalho de conexão mental dos elementos gráficos fragmentados. Por semelhança e associação cada quadro prevê o seguinte, os fragmentos – cenas – se unificam na mente do leitor transformando-se nas ilusões de movimento e tempo.

Nessas condições, consideramos o *Leitor Implícito dos quadrinhos* toda a estrutura abordada por Eisner (1999; 2008) e McCloud (1999), que tem a capacidade de estimular atos, dos quais o texto se traduz na consciência do leitor. Esses teóricos podem nos auxiliar a pensar o *Leitor Implícito* enquanto segmentos estruturados no texto que organizam o ponto de vista do leitor, a partir dos quais se oferece um jogo de combinações e interpretações. Levando isso em consideração, buscamos investigar uma obra específica: os quadrinhos *Níquel Náusea*, de autoria do cartunista Fernando Gonsales e a sua interação dialógica com o público brasileiro dos anos 1980.

Para identificar o *Leitor Implícito* estruturado na obra selecionada, é necessário não somente descobrir o código que engloba os elementos do texto e concretiza os sentidos deste. Devemos atentar para as convenções e procedimentos aceitos pelo público, assim como a situação sócio-histórica que interferiu na produção e na significação da obra. Para Iser (1999), o ato de leitura de um texto se funda na interação de duas experiências diferentes, uma nova, outra sedimentada. A experiência sedimentada são as nossas sensações, padrões, concepções e valores anteriores à leitura e evocadas por ela. Essa experiência amalgama-se com a nova experiência, que emerge a partir da reorganização de experiências sedimentadas. Dessa forma Iser (1999), pontua:

A nova experiência emerge a partir da reorganização de experiências sedimentadas, a qual, em razão de tal estruturação, dá forma à nova experiência. Mas o que acontece durante esse processo apenas pode ser experimentado se as nossas sensações, padrões, concepções e valores do passado são evocados nesse processo, amalgamando-se com a

nova experiência. A experiência sedimentada condiciona a forma e a forma da nova experiência se manifesta na reorganização seletiva da experiência sedimentada. (ISER, 1999, p. 51)

Portanto, no ato de leitura o texto evoca um conjunto de experiências sedimentadas do leitor, mas não deve ser compreendido como alegoria da sociedade e sim como um conjunto de efeitos que elaboram o acontecimento da leitura, produto da interação entre texto e mundo extra-textual. Todo texto, “em face da expectativa de constantes de sentido em cada uso da língua, se ajusta a distintos contextos, até ganhar um sentido” (ISER, 1996, p. 12). As possibilidades de interpretação da obra são condicionadas pelas disposições individuais de cada leitor, bem como pelo código sócio-cultural do qual ele faz parte. O leitor interpreta a partir de um conjunto de crenças e princípios assimilados e outras experiências de leitura.

Dessa forma, prosseguiremos tecendo uma investigação a respeito dos aspectos políticos, econômicos, sociais e culturais brasileiros dos anos 1980, que nos permitam interligar a obra ao seu contexto. Procuramos, mais precisamente, relacionar as estratégias textuais e a apreensão pelo leitor, na medida em que a obra possa ter sugerido gostos familiares em termos de crenças, valores, modismos e interesses, (ou rompido com todas essas expectativas) através das informações que ela encerra em si mesma.

CAPÍTULO III

NÍQUEL NÁUSEA E OS ANOS 1980

Neste capítulo, procuramos investigar os aspectos relacionados às condições históricas em que se dava tanto o relacionamento entre texto e contexto, quanto a interação entre texto e leitor. Nos centramos nas relações entre as transformações políticas, econômicas e sociais que caracterizaram o cenário urbano brasileiro dos anos 1980, e como elas teriam refletido na cultura da juventude dessa época, da qual a obra *Níquel Náusea* e seu público estão inseridos. Dessa maneira, esperamos compreender o horizonte sócio-cultural em que se dava a leitura da obra e como ela evocava experiências comuns dessa juventude.

Para isso, primeiro discutimos características mais gerais das histórias em quadrinhos *Níquel Náusea* e os aspectos que indicam a proposta da obra. Em seguida, estabelecemos a relação entre a obra e a produção de quadrinhos anterior a ela, da qual ela se relaciona por semelhança de temática e estilo. Tecemos também uma investigação a respeito do contexto político, econômico e cultural brasileiro e como esta conjuntura interferiu na construção de novas formas de atuação política e cultural da juventude, dentre elas, os quadrinhos dos anos de 1980.

3.1. A TIRA NÍQUEL NÁUSEA

Os quadrinhos *Níquel Náusea* foram criados em 1985, em formato de tira humorística pelo cartunista brasileiro Fernando Gonsales, para participar de um concurso promovido pelo jornal Folha de São Paulo. Ao vencer o concurso, Gonsales começou a publicar diariamente a sua tira neste jornal. No ano seguinte, esse trabalho passou a ser reapresentado numa revista em quadrinhos. A publicação dessa revista se estendeu do período de 1986 a 1996, totalizando 29 números. Na figura 16, podemos observar algumas capas da referida revista:



Figura 16. Revistas Níquel Náusea

Fonte: (a) GONSALES, Fernando. *Níquel Náusea: este gibi é uma ratoeira*. São Paulo: Press Editorial, 1986, Ano I, n° 1; (b) *Níquel Náusea uma pré-história em quadrinhos*. São Paulo: Press Editorial LTDA, 1987, Ano II, nº2; (c) *Níquel Náusea: Lar, doce lar*. São Paulo: Circo, 1988, Ano I n°1.

Com mistura de conhecimentos científicos oriundos da formação em Medicina Veterinária e as experiências da vida cotidiana citadina, o cartunista Fernando Gonsales criou um mundo onde ratazanas, baratas e toda espécie de animais desprezados pela sociedade ganham fala para opinar, refletir, criticar e “sacanear” os “bichos-homens”. Nesse universo, há vários jogos de inversões de papéis, pois animais se apresentarem como seres pensantes e humanos como irracionais e idiotas. O exemplo da figura 17 demonstra um desses momentos de inversão. O rato Níquel aparece sobre um crânio humano e o examina, certificando-se da ausência de cérebro nos humanos, ele justifica a falta de inteligência deles.



Figura 17: Níquel examina um crânio humano

Fonte: GONSALES, F. *Níquel Náusea: Este Gibi é uma ratoeira*. São Paulo: Press Editorial, 1986, Ano I, n.1, p. 25.

Na maioria das histórias em quadrinhos Níquel Náusea da década de 1980, as ações se passam num ambiente urbano onde sátiras aos costumes, situações e cultura urbanas são protagonizadas por baratas, moscas, ratos etc. Na figura 18, podemos observar uma sátira

composta de três vinhetas que satirizam o cotidiano de uma grande cidade, marcado pela constante aglomeração de pessoas:



Figura 18: Sátira sobre aglomeração urbana

Fonte: GONSALES, F. *Níquel Náusea: a invasão dos bonecos*. São Paulo: VHDiffusion, 1990, n.º 11, p. 20.

Além de criticar o mundo dos homens, o universo Níquel Náusea trata de temas como marginalização e individualismo, num contexto em que os ratos tentam negociar espaços de convivência entre os homens. O personagem principal é a ratazana de esgoto Níquel Náusea, que juntamente com seus amigos ratos e a barata Fliti, vive dramas como o desprezo e o ódio humano, a fome e a violência. Este enredo é expresso através dos traços simplificados, delineando corpos estilizados e desproporcionais, que somado a outros elementos, como o sombreamento e os diálogos, constroem uma atmosfera onde a negatividade da vida, as dúvidas sobre o futuro e o sentimento de insatisfação provocam “náuseas”. Todas essas características demonstram o estilo peculiar de Gonsales e compõem uma atmosfera de alheamento social dos personagens para com o mundo citadino. Na figura 19, podemos observar mais uma situação em que as relações conflituosas entre ratos e homens são tratadas com humor: o rato Níquel ironiza o fato de ser considerado o “inimigo número um dos homens”.



Figura 19: O rato como inimigo número um dos homens

Fonte: GONSALES, F. *Níquel Náusea: Uma pré-história em quadrinhos*. São Paulo: Press Editorial, 1987, Ano II, n.º 2, p. 28.

Observando a atmosfera geral dessa obra, percebemos a relação de segregação entre homens e bichos²⁴, como dois mundos opostos e de difícil transposição, relação que é marcada pelas batalhas travadas por esses animais pela ocupação dos territórios onde vivem os homens. Assim, na figura 20, podemos perceber um exemplo da segregação tematizada na obra. A tentativa fracassada de Níquel de se disfarçar de bichinho de pelúcia revela a busca por um melhor status social entre os humanos:



Figura 20: Busca por melhor status social

Fonte: GONSALES, F. Níquel Náusea: *Níquel Náusea: A festa*. São Paulo: Circo, 1988. Ano I, n°2, p. 19.

A busca por espaços no mundo urbano estabelece o clima de conflito entre bichos e humanos. E tendo que se refugiar nos esgotos, Níquel Náusea encontra nestes ambientes outras dificuldades de sobrevivência, pois a disputa por moradia e alimento mostra-se também entre os mesmos de sua espécie, como na figura 21.



Figura 21: Disputa por moradia

Fonte: GONSALES, F. Níquel Náusea: *Níquel Náusea: A festa*. São Paulo: Circo, 1988, Ano I, n°2, p. 30.

²⁴ Em geral os personagens animais são tidos como nocivos pela sociedade em geral, como ratos, baratas, moscas, pernilongos, e outros insetos.

Em meio a tantas dificuldades, o rato Níquel Náusea só pode contar com a própria sorte e esperteza para fugir de apuros como a fome, a violência e a morte. Esse aspecto aparece numa descrição da vida do rato através dos tempos, contida na revista *Níquel Náusea: Lar, doce Lar*:

Matreiro, dissimulado, sacana por força das circunstâncias, o rato sempre foi um enigma para a Humanidade. Grande transmissor do tifo, da peste bubônica e outras tantas doenças não menos perigosas, ele sempre contou com uma antipatia complementar do ser humano em relação ao seu aspecto repulsivo e seu caráter ardiloso. Por isso — e por outros motivos —, ele secularmente teve muita dificuldade em sobreviver, sendo obrigado a lançar mão (e patas), de expedientes nada nobres para conseguir alimentos e um pouco de tranqüilidade. (GONSALES, 1988, Ano I, nº. 1, p. 10).

Esse é o drama “níquel-nauseano”. Para compô-lo, Gonsales se abastece de repertórios sociais para pensar a situação de opressão dos bichos, considerados pelos humanos uma ameaça à saúde pública, o que sugere sentimentos de nojo, raiva, desprezo, incompreensão e permanente estado de “guerra”. O autor procura inverter a discriminação em que o rato é alvo, fazendo uma inversão irônica ao se nutrir desses mesmos repertórios para discutir a situação de opressão desses animais frente à ação humana de rejeitar, violentar e expulsar os animais de territórios que eram originalmente seus por direito²⁵. Na figura 22, podemos exemplificar a inversão irônica, quando bichos questionam a dominação dos homens:



Figura 22. Níquel Náusea questiona a dominação humana

Fonte: GONSALES, *Níquel Náusea em : Mickey é a vozinha*. São Paulo: Circo-Sampa, 1991, p. 42.

Portanto, o drama níquel-nauseano é vivido por personagens marginais que se transformam em porta-vozes de críticas sociais e questionamentos do *status quo*. Nesse caso, que experiências armazenadas na memória do leitor são estimuladas para que ele consiga visualizar e processar as ideias configuradas na narrativa? Além do uso de representações do mundo urbano, já referidas, podemos também destacar a aproximação dessa narrativa às propostas estéticas dos quadrinhos alternativos brasileiros chamados de *udigrudis*. Estes foram quadrinhos criados por jovens

²⁵ Podemos levar em consideração aqui os atos de devastação ambiental decorrente da ocupação humana do planeta.

influenciados tanto pelo humor gráfico brasileiro voltado para a crítica à política quanto aos quadrinhos *underground* norte-americanos dos anos 60.

3.2 DOS UNDERGROUNDS AOS UDIGRUDIS

Durante as décadas de 1960 e 1970, os quadrinhos nacionais de humor, sejam aqueles voltados mais contundentemente para a crítica ao governo vigente, sejam as obras chamadas de *udigrudi*, foram fortemente influenciados pela estética dos quadrinhos *undergrounds* norte-americanos. Estes se posicionavam em favor da autonomia artística dos quadrinhos em relação à alguns princípios que regulavam a sua criação, produção e circulação nesse período. Um dos mais ilustres insatisfeitos com a situação do artista no mercado dos quadrinhos foi o cartunista Robert Crumb.

O quadrinho *underground* surgiu em 1967, quando o desenhista norte-americano Robert Crumb conseguiu que dois amigos imprimissem sua revista construída artesanalmente, tendo como pagamento um toca-fitas. No ano seguinte, esse desenhista já havia se tornado uma celebridade vendendo num carrinho de bebê, nas ruas de San Francisco, sua revista chamada *Zap Comix*. Este evento representou a inauguração desse gênero de quadrinhos.

A atitude de Crumb em produzir e vender sua própria revista e criar uma nova forma de fazer quadrinhos se opunha ao grande mercado e simbolizava uma das principais propostas desse novo gênero: defendia o quadrinho autoral, cujo artista deveria continuar com a posse da obra, ao contrário do que acontecia com a maioria dos quadrinhos nos Estados Unidos. Os cartunistas geralmente vendiam suas criações a terceiros (Syndicates²⁶, estúdios ou empresas), perdendo a posse da criação no momento em que assinavam um contrato, que cedia os direitos autorais da obra ou personagem.

Essas empresas geralmente possuíam uma visão das obras em quadrinhos como produtos lucrativos, que deveriam ser produzidos e distribuídos de maneira industrial. Por isso, muitas vezes a preocupação com a lucratividade, implicava na criação de fórmulas e esquemas narrativos que passavam a ser seguidos de modo a facilitar e aumentar a produção em série de histórias, quase como numa linha de montagem. Nesse processo, em muitas produções havia uma reificação do processo criativo que parecia ser incompatível com qualquer traço de expressão singular do artista.

²⁶ São grandes agências distribuidoras de quadrinhos para publicação em várias revistas e jornais.

O movimento *underground*²⁷ se posicionava contra as restrições à livre criação, características das grandes empresas de quadrinhos, e defendia o uso dessa linguagem como meio de expor ideias e posicionamentos políticos. Segundo Braga e Patati (2006), essas ideias estavam sintonizadas com os movimentos juvenis de contracultura.

A contracultura foi um fenômeno da juventude nos anos 60 e tinha como característica o desenvolvimento de um novo estilo de mobilização e contestação social diferente das práticas políticas da esquerda tradicional. Essa nova forma de contestação social envolvia modos diferentes de o indivíduo encarar e se relacionar com o mundo e com as pessoas, instaurando um estilo de vida marginal e anticonservador banhado em música, orientalismo²⁸, sexo, drogas e rock'n'roll (PEREIRA, 1992). Nesse contexto, as histórias em quadrinhos *undergrounds* participaram como importante veículo de ideias.

As histórias produzidas por Robert Crumb e pelo grupo de desenhistas que se juntaram a ele subvertiam a visão tradicional dos quadrinhos, pois passavam a desobedecer propositalmente fórmulas narrativas tratando de maneira burlesca e humor ácido temas como sexo, drogas, o moralismo conservador e a rotina do trabalhador urbano. Com a proposta de ruptura, os cartunistas *undergrounds* estimularam uma forma de produzir quadrinhos de estilo libertário e irreverente.

Como veículo de ideias, as produções *undergrounds* possuíam uma construção artística baseada na técnica denominada bico de pena. Essa técnica de desenho é usada também em outros gêneros de histórias em quadrinhos e utiliza caneta bico de pena, nanquim e pincel sobre papel de qualquer tipo. Em relação às histórias em quadrinhos que se produziam até então, a inovação *underground* estava no uso dessa técnica abusando de hachuras²⁹ e traços carregados³⁰, além de manchas³¹ para deixar os desenhos com uma sensação sombria, psicodélica e fantástica.

²⁷ Podemos chamá-lo de movimento, porque ele agregou vários adeptos como S. Clay Wilson, Rick Griffin, Robert William, Manuel Spain Rodriguez, Victor Moscoso, Gilbert Shelton.

²⁸ Trata-se da influência Zen-budista, de origem oriental, em muitos movimentos juvenis como o Beat e o Hippie e refletia a oposição ao modo de vida capitalista baseada na tecnocracia e no consumo. O Zen-bunismo se somava ao repertório desses movimentos enquanto disciplina ascética e moral que visava buscar o autoconhecimento através da espiritualidade, da meditação e da compassividade (BUENO e GÓES, 1984).

²⁹ Hachuras: São traços paralelos e equidistantes, usados em desenhos e gravuras, para dar efeitos de sombreados, volume e exacerbar ilusões de velocidade e impacto. Elas costumam ser feitas com golpes curtos e definitivos e podem produzir variações de tons, dos mais aos menos escuros, conforme varie a distancia de um traço para o outro ou a espessura do mesmo.

³⁰ Traço carregado: ou risco, linha de um desenho. O efeito do traço utilizando maior quantidade de nanquim para que o risco se torne mais forte.

³¹ Manchas: ou borrões correspondem a uma área do desenho preenchida por nanquim, formando sombras através de áreas chapadas. Esse recurso serve para acentuar a intensidade dramática, imprimindo carga expressiva ao desenho.

As referidas inovações refletiam a ideia de produzir a crítica ao conservadorismo norte-americano, comum às diversas expressões da contracultura. Para agredir todas as imposições de ideologias tradicionais vigentes, os quadrinhos undergrounds desenvolveram um estilo e uma linguagem que transmitia uma espécie de brutalidade e selvageria. Esses aspectos se configuravam nas distorções de figuras, nos desenhos de órgãos genitais e na busca por reproduzir as impressões visuais proporcionadas pelas drogas alucinógenas. Por isso, o uso de hachuras, traços e sombras carregadas e a utilização excessiva de elementos visuais, traduziam em imagens a pluralidade de pensamentos, ideias e opiniões que fervilhavam na cabeça desses jovens nos anos 1960, como na figura 23:



Figura 23: Manchas, traços e hachuras na composição de Crumb

Fonte: CRUMB, Robert. *Definitely a case of derangement*. In: Zap Comix. San Francisco: Apex Movelthis, 1967. n° 1, p. 9.

Enquanto na década de 60, os Estados Unidos testemunharam a rebeldia jovem da contracultura, o Brasil vivia um dos momentos políticos mais conturbados de sua história, a Ditadura Militar (1964-1985). Esse foi o período em que a estrutura política nacional foi controlada pelos militares e caracterizou-se pela falta de democracia, supressão de direitos constitucionais, censura, perseguição política e repressão. Essa situação veio a se agravar em 1968, quando o governo aprovou o Ato Institucional número 5 (AI-5), que endureceu ainda mais o regime, dando maiores poderes ao Presidente da República, estabelecendo proibições às manifestações políticas e instituindo várias restrições à liberdade de expressão.

Após o decreto AI-5, a imprensa e demais meios de comunicação passaram a ser monitorados por sensores. Embora a grande imprensa sofresse com a repressão podada pelas novas regras governamentais, os jornais alternativos se multiplicaram. Chamados de *imprensa*

nanica ou *alternativa*, muitos desses jornais se posicionaram contra o regime político. Eles exploraram a irreverência e o humor gráfico – quadrinhos, charges³², cartuns e ilustrações³³ – além de reportagens, para criticar o governo. Com produções que possuíam algumas influências da contracultura norte-americana, poucos conseguiram ter vida longa, mas nem por isso deixaram de ter importante participação política. Entre esses jornais, destacou-se o semanário carioca *Pasquim*, conhecido como um dos mais importantes veículos de combate a Ditadura, pela sua longa duração e por reunir grandes talentos literários, jornalísticos e artísticos. Unindo escritura, cartuns, charges, quadrinhos e manchetes bem humoradas, o semanário *Pasquim* influenciou os novos talentos das décadas seguintes.

Os realizadores do *Pasquim* também se preocupavam em incentivar e valorizar o quadrinho nacional, que até então possuía um espaço bem restrito no grande mercado editorial brasileiro de quadrinhos³⁴. Deste modo, uma das grandes contribuições dos quadrinhos políticos veiculados pelos *nanicos*, foi incentivar uma abertura maior do mercado para os quadrinhos brasileiros para adultos. Um exemplo disso é Henfil, cartunista muito afinado com os problemas sociais enfrentados pelo país, ele criticava o momento político do Brasil, explorando sadismo e ironia através de seu traço de grande personalidade expressiva. Nesse traço, havia incutido a ideia do autoral, caligráfico e artístico, denotando a preocupação em estruturar uma identidade para o seu trabalho.

Além da imprensa *nanica*, Cirne (1982), destaca a ascensão do quadrinho alternativo ligado às camadas universitárias. No cenário de luta política contra o regime, os movimentos culturais juvenis como a Tropicália³⁵, e as influências da contracultura norte-americana produziram uma “febre do quadrinho não-enlatado, (...). Precisando-se subverter a ordem narrativa e gráfica dos comics e dos quadrinhos nacionais, era preciso resistir.” (CIRNE, 1982, p.97).

³² Desenho de crítica humorística imediata de um fato ou acontecimento, geralmente de natureza política.

³³ Imagem pictórica que pode ser figurativa ou abstrata utilizada para acompanhar, explicar, acrescentar informação, sintetizar ou até simplesmente decorar um texto. Embora o termo seja usado frequentemente para se referir a desenhos, pinturas ou colagens, uma fotografia também é uma **ilustração**.

³⁴ Boa parte das críticas de desenhistas e roteiristas brasileiros refere-se ao sistema de *syndicates* que fornecem histórias em quadrinhos prontas por um preço que torna inviável a profissionalização da produção nacional. (GONÇALO JUNIOR, 2004)

³⁵ Movimento musical iniciado no final dos anos 60, que se valia do hibridismo e da fusão de sons e ritmos como seu ideal estético. Incluía tanto ritmos da cultura popular brasileira quanto ritmos estrangeiros.

Nos meios acadêmicos a situação social de repressão e a oposição ao governo incitaram o mesmo sentimento de subversão que estimulava artistas, literatos e jornalistas. Por isso, desenhistas amadores que circulavam nas universidades viram na proposta dos quadrinhos *undergrounds* um caminho para experimentar e subverter. Nestes trabalhos não havia preocupação com editoriais comerciais, pois muitos autores tiravam dos seus próprios “bolsos” recursos para publicar trabalhos. Nasceu assim, o movimento *udigrudi* que lançava suas publicações em revistas alternativas e fanzines, produzidas com escassos recursos financeiros e técnicos, poucas tiragens e distribuição irregular, geralmente realizada de mão em mão em universidades ou em poucas livrarias especializadas.

Entre as revistas *udigrudis*, Silva (2002) destaca *O Balão* (lançada em 1872), que correspondia a uma produção engajada de estudantes da Universidade de São Paulo (USP). Em seus trabalhos é possível verificar a influência direta dos *undergrounds* americanos, sobretudo o traço carregado, a atitude de experimentação artística e o uso intenso de imagens visuais para expressar o pensamento e sentimentos do autor. Além disso, *O Balão* pretendia agir como uma “arma” ideológica contra o regime militar.

Explorando a temática urbana e quadrinhos autorais, *O Balão* é considerado por Silva (2002, p. 24) a principal revista do movimento *udigrudi*, revelando artistas como Laerte, Luis Gê e os irmãos Caruso. Essa revista também influenciou diversos fanzines e a produção de quadrinhos dos anos 80. Mas podemos citar ainda outras revistas alternativas que defendiam propostas semelhantes: *O Bicho*, *A esperança no Porvir*, *Araruta*, *Uai!*, *Cabramacho*, *Almanaque do Humordaz*, *Risco*, *Vírus*, *Meia Sola*, *Livrão de Quadrinhos Versus*, *Ficção/Quadrinhos*, *Humor Sangrento*, *Boca*, *Garatuja*, entre outros (CIRNE, 1982). Podemos observar na figura 24, como Gus³⁶, um dos colaboradores de *O Balão*, expressa as intenções políticas da revista.

³⁶ Pseudônimo do estudante universitário Guido Stolfi.

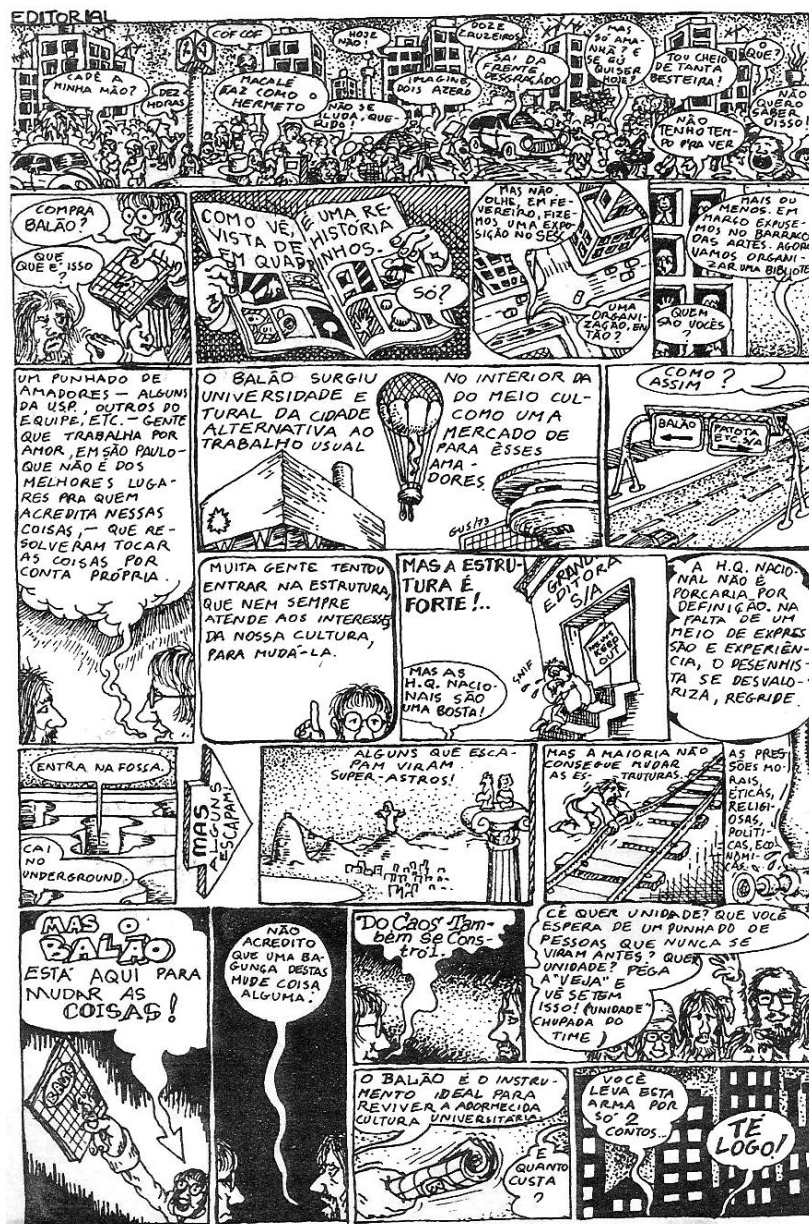


Figura 24. O cartunista Gus expressa as intenções de *O Balão*

Fonte: http://www.lcs.poli.usp.br/~gstolfi/gus_hq_files/editorial_B4.jpg Acesso em 26 de maio de 2010.

Assim, tanto as produções nacionais de quadrinhos políticos ligados à *imprensa nanica* quanto os quadrinhos *udigrudis* refletiram um contexto sociocultural de lutas políticas das quais eles participaram como forma de expressão de posicionamentos ideológicos de descontentamento em relação à conjuntura social brasileira daquela época. No entanto, a partir da década de 80, o cenário político brasileiro começou a se alterar, culminando no fim da ditadura militar. Essa transformação refletiu na mudança de hábitos e atitudes relacionados à

vida urbana, sobretudo no modo de ser, pensar e agir da juventude. As alterações da cultura dessa juventude vão alterar não somente a forma de se fazer quadrinhos como também a maneira de consumi-los. Essas alterações foram o reflexo de um conjunto de reformas implementadas pelo governo com vistas ao alinhamento do Brasil no contexto da economia global.

3.3 A DÉCADA DE 1980 E A CULTURA POP BRASILEIRA

A década de 1980, no Brasil, correspondeu a um período de grandes transformações, principalmente para a juventude urbana. Essas transformações estão vinculadas ao lento e gradual processo de redemocratização que teve início a partir de 1974. Contudo, foi no governo do Presidente civil José Sarney, em 1985, que o Brasil iniciou efetivamente o novo período democrático.

Juntamente com as alterações da esfera política, o novo governo implementou uma abertura econômica ao capital estrangeiro, traçando novos programas de ajustes econômicos e sociais inspirados no Neoliberalismo³⁷, promovendo reformas como liberalização comercial, privatizações, negociação de acordos comerciais, etc. Assim, o Brasil abriu espaço para uma nova modernização capitalista e com isso permitiu a entrada de novos inventos e tecnologias importados que trouxeram consigo novos padrões de consumo. No entanto, paralelo a isso, a sociedade sofria com a inflação, desemprego e pobreza decorrentes da instabilidade econômica.

Diante do novo governo, os grupos sociais engajados numa ideologia de esquerda, e envolvidos em anos de luta pela democracia, sentiram o gosto amargo da frustração ante a manutenção dos ranços da estrutura política ditatorial. Encerrado o regime ditatorial, na prática continuou o descaso com os direitos sociais, a exclusão da cidadania, a desigualdade da distribuição de renda, a corrupção e a impunidade.

³⁷ O Neoliberalismo é uma doutrina político-econômica que está baseada, fundamentalmente, na noção de Estado mínimo, que significa intervenção estatal mínima sobre a atividade econômica. Ao Estado cabe a tarefa de manter o equilíbrio dos preços por meio da estabilidade financeira e monetária, com a adoção de políticas econômicas antiinflacionárias e cambiais. O estado também deixa de cumprir a função assistencialista do poder público, deixando isso a cargo da sociedade civil, que deve achar soluções para seus problemas. O avanço da política neoliberal contou com o incentivo dos governos de Margareth Thatcher, na Inglaterra, Ronald Reagan, nos Estados Unidos e Helmut Kohl, na Alemanha.

No âmbito das lutas sociais, Rodrigues (1992) ressalta que houve a desarticulação dos movimentos sociais de esquerda, dissolvidos numa nova ideologia de luta individual e cotidiana (situação vista também em várias nações capitalistas). Os movimentos sociais passaram a pôr em pauta questões nucleares, a ecologia³⁸ e a defesa dos direitos das minorias raciais e sexuais. No campo da produção cultural, a indústria cultural³⁹ (TV, rádio e imprensa) brasileira procurou desvincular-se dos movimentos de contestação política e ficar a par das evoluções do mercado cultural internacional. Também, alguns setores intelectuais e de classe média seguiram essa tendência e buscaram alinhar-se aos discursos ideológicos ligados aos novos rumos trilhados pela política e pelo mercado cultural no país. Assim, as utopias voltadas para a construção de alternativas de vida e transformação da ordem social, após o fim da ditadura, foram se diluindo diante da emergência de ideologias ligadas ao consumo, à crise da economia e aos modelos políticos. O início do governo democrático foi sendo visto como um continuísmo da corrupção, da desigualdade e da miséria, contribuindo para a sensação de crise utópica.

No período que compreendeu o governo Sarney (1985-1989), o Brasil enfrentou diversas crises e experimentou alguns planos econômicos que visavam frear a inflação. Entre eles, Prystom (2002) destaca o Plano Cruzado, que em 1986 congelou os preços e aluguéis e substituiu a moeda antiga (o cruzeiro) pelo cruzado. Embora não tendo conseguido conter a inflação, o plano proporcionou uma onda de consumo nunca antes vista anteriormente. Esse evento, “mesmo de forma muito transitória, favorece expressivamente novas publicações, novas edições discográficas, confecções, bandas de rock, concertos de artistas internacionais no país.” (PRYSTHOM, 2002, p. 111).

Segundo Abramo (1993), desde a década de 70, um número cada vez maior de jovens se inseriu no mercado de trabalho, transformando-se em potenciais consumidores. Este fator, somado ao poder de consumo e a abertura econômica permitiu que uma gama de produtos ligados à indústria de entretenimento – música, quadrinhos, livros, tecnologias e ideologias vinculadas a estes – produzissem uma alteração comportamental no jovem brasileiro, pois segundo Silva (2002, p.29):

³⁸ Desde a década de 70, as Nações Unidas procuraram discutir acerca da devastação ambiental em busca de alternativas que visavam frear os efeitos da poluição, através de um órgão específico que velava pela proteção e harmonização das ações internacionais para a proteção dos recursos naturais da humanidade-Unep-PNUMA. A Conferência de Estocolmo de 1972 é considerada o ponto de partida do movimento ecológico. (GRIECO, 2001).

³⁹ Indústria cultural: é o nome dado a empresas e instituições que trabalham com a produção de projetos, jornais, rádios, revistas e outras formas de descontração e diversão, baseadas na cultura, visando o lucro. Sua origem se deu através da sociedade capitalista que transformou a cultura num produto comercializável.

O jovem é alvo principal no processo de mudança. Alvo na medida que a maioria dos produtos a ele se dirige, e objeto, porque corporifica os ideais de saúde, beleza e vitalidade desejados em toda a sociedade urbana capitalista e que são vendidos junto com outras mercadorias.

Nos anos 80, o Brasil não somente se alinhou ao mundo globalizado como também a indústria da cultura e do entretenimento. Essa foi a época em que a cultura *pop*⁴⁰ seduzia a juventude brasileira com novas tecnologias de produção musical como sintetizadores, baterias eletrônicas; de reprodução, como CDs, videocassetes, videolasers, multimídias culturais; além de videogames.

Junto a essas novas disposições de consumo, incluiu-se a participação dos veículos de comunicação – imprensa jornalística, TV e rádio – na difusão de modismos e tendências que acompanhavam o consumismo juvenil. Silva (2002) salienta a participação do Brasil no circuito do rock mundial e o surgimento do rock nacional como indícios das transformações culturais:

Nos anos 80, há o ‘boom’ das histórias em quadrinhos, algo que se verifica também em outros setores da indústria cultural. Podem-se observar os mesmos elementos em relação ao rock, quando o Brasil passa a ser incluído na rota dos megashows e com o surgimento do que se denominou de rock nacional, um momento em que várias bandas, principalmente do Rio, São Paulo e Brasília, vão se consolidar no mercado. Observa-se uma espécie de estabelecimento de uma cultura jovem urbana e a incorporação dessa parcela da população ao mercado de consumo. (SILVA, 2002, p. 25).

No Brasil, a disseminação dessa cultura de massa esteve diretamente relacionada à abertura da economia ao mercado capitalista internacional. Em decorrência disso, ocorreu a emergência de um novo sistema cultural pautado em todo o que estava acontecendo nas sociedades desenvolvidas em termos de tecnologia e produções culturais.

Desde os anos 70, o mundo capitalista verificou a substituição do modelo econômico baseado nas indústrias petroquímicas e automobilísticas para uma era baseada nos setores de

⁴⁰ A cultura *pop* é fruto de um rompimento das barreiras entre cultura popular, cultura erudita e de massa e está vinculada a Indústria cultural. Trata-se de formas culturais ligadas ao fenômeno do consumo, estão relacionadas com a vida baseada na tecnologia industrial e geralmente são direcionadas para o grande público. Gian Danton considera a cultura *pop* como algo que nasce da Indústria Cultural, mas não se limita às suas regras acríicas e homogeneizantes oriundas do conceito de Indústria cultural, pois para ele o fenômeno *pop* está mais próximo da subversão que da acomodação do público. DANTON, G. *Cultura pop*. <http://www.digestivocultural.com/colunistas/coluna.asp?codigo=724> Acesso: 10 de setembro de 2010.

informática⁴¹, da robótica⁴², da biotecnologia⁴³ e das telecomunicações. Tratou-se de uma revolução técnico-científica que se iniciou nos países desenvolvidos e mais tarde foi se difundindo em países do terceiro mundo. Essas transformações se basearam no Neoliberalismo que propunha o fim das barreiras nacionais para a iniciativa do capital internacional. Dessa forma, o mundo passou por um processo de integração dos mercados mundiais por meio da internacionalização da economia. Foi um novo surto de universalização que envolveu uma reorganização das empresas, conglomerados⁴⁴ e corporações de empresas por todo o mundo.

Com as políticas neoliberais, o mundo foi se transformando em uma imensa fábrica, criando paulatinamente as condições para uma integralidade mundial, uma vez que as empresas não ficariam mais restritas a um país, como consumidoras ou produtoras. Dessa forma, iniciou-se uma integralidade no campo da produção e do consumo que acabou por interferir nas singularidades locais em todo o mundo. Essas condições ocasionaram um intenso processo de globalização.

O fenômeno da globalização está ligado à expansão do capitalismo e a diminuição das barreiras comerciais, graças às políticas neoliberais, aos avanços tecnológicos e de transporte. Esse processo gerou a expansão dos mercados mundiais com o aumento da circulação de serviços, mercadorias e capitais por todo o mundo. A globalização também tem como característica a “padronização” e homogeneização dos hábitos de consumo e tecnologias em escala mundial, gerando também a criação de novas realidades locais, como adverte Octavio Ianni (2002):

Trata-se de uma realidade nova, que integra, subsume e recria singularidades, particularidades, idiosincrasias, nacionalismos, provincialismos. Ao mesmo tempo em que se constitui e movimenta, a sociedade global subsume e tenciona uns e outros: indivíduos, famílias, grupos, classes, nações, nacionalidades, religiões e línguas, etnias e raças. As identidades reais e ilusórias baralham-se, afirmam-se e recriam-se. No âmbito da globalização, abrem-se outras condições de produção e reprodução material e espiritual. É como se a história, vista agora em suas dimensões propriamente universais, encontrasse possibilidades desconhecidas; assim como a geografia parece descobrir-se. (IANNI, 2002, p. 220).

⁴¹ Informática: ramo do conhecimento (e da indústria) que visa ao tratamento de informações através do uso de equipamentos e do processamento de dados. O principal instrumento da informática é o computador.

⁴² Robótica: ramo do conhecimento (e da indústria) que visa a substituição de mão-de-obra por máquinas inteligentes ou robôs.

⁴³ Biotecnologia: ramo da ciência que, através de mapeamento e da manipulação genética, visa manipular plantas e animais e produzir microorganismos para determinados usos nas áreas da indústria, medicina, agricultura e pecuária.

⁴⁴ Conglomerados: Grupo constituído de empresas que têm atividades diversas.

Para Ianni (Idem), essa situação de ampliação dos espaços econômicos para a atuação empresarial traçou um momento excepcional da realidade social, unindo nações e nacionalidades, colocando tudo em movimento: cartografias geopolíticas, blocos e alianças, polarizações ideológicas e identidades locais dentro da mundialização dos mercados, numa paulatina construção de uma sociedade global. E ao lado dessa integração econômica, da evolução acelerada das tecnologias, da informação e das ciências, ocorreram também mudanças nos paradigmas dos modos de pensar a sociedade e suas instituições. Entre esses novos paradigmas está o *pós-modernismo*.

Segundo Jair Ferreira dos Santos (1986), *pós-modernismo* é o nome dado às mudanças ocorridas nas ciências, nas artes, das sociedades capitalistas desenvolvidas desde 1950. Esse termo nasceu com a arquitetura e a computação, na referida década, toma corpo com a *Pop Art* dos anos 60 e se desenvolve como crítica da cultura ocidental nos anos 70. Nos anos 80, o fenômeno se dissemina na moda, no cinema, na música e no cotidiano das pessoas, propagado pelas novas tecnologias em informática e telecomunicações.

O teórico norte-americano Fredric Jameson (2006), usa o termo *pós-modernismo* como um conceito relacionado à ideia de periodização, cuja função é correlacionar o surgimento de novos aspectos formais da cultura a um tempo de transformações do modo de vida social e de uma nova ordem econômica, chamada de *sociedade de consumo pós-industrial* ou *capitalismo multinacional*. Entre as características desse fenômeno sócio-cultural, Jameson (Idem) ressalta a formação do elo entre arte e indústria cultural. Esse fenômeno teria alterado os padrões estéticos, a produção de conhecimento e as relações do indivíduo com os produtos culturais. Assim, no interior da lógica do capitalismo, a tecnologia e o consumo passaram a ser os vetores de desenvolvimento da cultura.

Para Ângela Prysthom (2002), o conceito de *pós-modernismo* é indispensável para a compreensão da formação da cultura brasileira dos anos 80. É durante essa década que o Brasil, assim como vários países subdesenvolvidos, produz uma série de reformas que iniciam a sua integração no mercado mundial. Nesse momento, a busca pela identidade nacional e as ideologias de oposição à ditadura nos anos 60 e 70, foram substituídas pela procura de um lugar ao sol no mercado global. A abertura do mercado nacional às redes de comunicação e ao trânsito dos mercados permitiu que o Brasil compartilhasse experiências culturais e tecnológicas, e estilo

de vida baseado na extensão do *american way of life*⁴⁵, agora encontrado em quase todas as partes do mundo.

Segundo Angela Prysthom (Idem), uma das características que marca o *pós-modernismo*, é a transformação da cidade em uma multiplicidade de zonas fragmentadas, “pequenas cidades dentro da cidade”: a informação flui para todos os lugares (bairros periféricos, condomínios, bairros de classe alta, etc.). O centro deixa de ser a instância principal para a realização dos desejos de tecnologia, consumo e diversão. Nesse sentido, nasce um novo tipo de cosmopolitismo, pois todas as partes da cidade podem ligar o indivíduo ao consumo e a uma rede mundial de informações e produtos. No contexto de disseminação das tecnologias de informação, notadamente na televisão, o mundo real transformou-se em signo, em simulacro, porque as imagens passaram a ter mais valor que a realidade e a interferir na opinião dos indivíduos sobre os acontecimentos:

é mais relevante ‘ser visto’ através das telas (televisão, cinema, computador). As imagens são mais valiosas para o cosmopolita pós-moderno que a realidade. (...) Cada vez mais pessoas expostas à diversidade e à tecnologia em vários tipos e tamanhos de cidades diferentes fazem com que o cosmopolitismo torne-se uma condição quase geral do cidadão comum pós-moderno, mais do que um privilégio exclusivo da elite. (PRYSTHOM, 2002, p. 96)

No Brasil, o jornal Folha de São Paulo, assim como outros veículos de imprensa e a TV, começaram a renovar as suas linguagens buscando englobar as novidades que apareciam no mercado mundial, como as tendências de comportamento, cultura e consumo. Para Prysthom (Idem), houve um reforço dos valores de imitação cultural dos modelos do Primeiro Mundo, com a conformação da cultura como moda num sistema regulado pelo mercado. Nesse contexto, a cultura brasileira começou um processo de internacionalização diferente dos ideais libertários dos anos 60 e 70, pois estava totalmente condicionada à dinâmica do mercado, ao desenvolvimento da industrial cultural segundo o modelo norte-americano.

Com isso, houve uma reorientação mercadológica no universo cultural brasileiro para aparecimento de uma cultura *pop*. Prysthom destaca o jornalismo cultural⁴⁶ como um dos setores que assumiram o papel de renovadores da cultura manifestada em modas e estilos, contribuindo para alicerçar um padrão de comportamento e consumo “pós-modernos”. Esta ação apareceu

⁴⁵ Jeito ou estilo americano: essa expressão se refere ao modo de vida estadunidense disseminado nos anos após a Segunda Guerra Mundial.

⁴⁶ Área do jornalismo especializada nos fatos relacionados à cultura local, nacional e internacional em suas diversas manifestações – música, literatura, artes plásticas, cinema, teatro, televisão, etc.

também no jornalismo especializado (em música, moda, cinema e “comportamento”), como a *Bizz*⁴⁷ e a *Set*⁴⁸, por exemplo, fortalecendo, lançando ou abandonando modismos e rótulos no mercado.

No contexto da cultura *pop* brasileira e da disseminação de um discurso pós-moderno – e pós-modernista – no país, a palavra impressa é extremamente relevante. Através dela são repassados os outros itens do bazar cultural dos anos 80, por isso vai-se concentrar nela nesse item, em detrimento de outras esferas como a música popular, o cinema, a televisão ou o teatro. A metalinguagem é fundamental para que essa cultura estabeleça-se como moda. É através do discurso *sobre* a cultura *pop*, através de uma constante autodefinição do sistema que o mercado cultural consegue vender seus produtos. (PRYSTHOM, 2002, p. 107-108)

Nesse contexto, o cenário urbano testemunha também a presença de grupos jovens articulados em torno do estilo, no cruzamento dos campos do lazer, do consumo, da mídia e da criação cultural. Estes grupos lidam com uma série de questões relativas às necessidades juvenis, entre elas, a necessidade de forjar identidades:

a necessidade de construir uma identidade em meio à intensa complexidade e fragmentação do meio urbano, e que se reflete no peso sinalizador e nas velocidades das modas; a necessidade de equacionar os desejos estimulados pelos crescentes apelos de consumo e as possibilidades de relacioná-los; a necessidade de situar-se frente à enxurrada de informações veiculadas pelos meios de comunicação; a necessidade de encontrar espaços de convivência e diversão num meio urbano modernizado mas ainda pobre de opções e segregacionista, adverso aos jovens com baixo poder aquisitivo; e a necessidade de elaborar a experiência da crise, com as dificuldades de articular perspectivas de futuro para si próprios e para a sociedade (ABRAMO, 1993, p. 82-83).

Sobretudo a juventude suburbana, que diante da impossibilidade de se incluir nesses quadros de consumo, passam a negá-lo e reivindicar espaços de lazer e consumo alternativos e novas formas de militância política, configurados nas ideologias relacionadas às tribos urbanas,

⁴⁷ A primeira edição da revista *Bizz* chegou às bancas em agosto de 1985 e seu projeto editorial inicial pretendia alcançar o público de música *pop*. Nesse momento, o país vivia a explosão do chamado "Rock Brasil", com jovens bandas alcançando o estrelato a bordo de sucessos massivos nas FMs e em circuitos de shows. Pela primeira vez, se falava em "público jovem" no Brasil, cultura abafada por 20 anos de ditadura militar. (<http://bizz.abril.com.br/> acessado em 10 de dezembro de 2010)

⁴⁸ **SET** é uma revista brasileira que trata sobre cinema. Existe desde junho de 1987, criada a partir de pautas de cinema da revista de música *Bizz*.

principalmente aquelas envolvidas com o movimento punk. Este influenciou boa parte da cultura jovem da década.

3.3.1. O punk e a cultura jovem e alternativa

O punk foi um movimento de contestação de jovens suburbanos, o mais significativo da época, e grande influenciador da cultura jovem da década. Segundo Corrêa (1989), o punk surgiu na Inglaterra, no final dos anos 1970, quando o país passava por problemas econômicos graves que repercutiram mais pesadamente na população pobre. Essa realidade foi terreno para o surgimento do movimento punk organizado por jovens suburbanos insatisfeitos com a situação e dispostos a desacatar a ordem pública com ofensas verbais, gestos grosseiros e músicas tocadas em concertos ruidosos.

Tanto a aparência quanto o gosto musical dos militantes do novo estilo, na realidade, eram uma maneira de troco pela situação sem saída em que se encontravam. O desemprego e os problemas sem solução contribuíram para fazer desse comportamento de agressão uma marca registrada da nova música. (CORRÊA, 1989, p. 58)

Esse movimento de contestação jovem teve na música seu principal veículo de difusão, o rock'n' roll. Contra a hipocrisia, o tédio, o conformismo, os ditos do mercado e os privilégios burgueses, os jovens suburbanos reivindicavam um rompimento em relação ao mercado e a cultura oficial. E no Brasil, segundo Abramo (1993), o punk ganhou adeptos entre a juventude dos subúrbios e periferias de vários centros urbanos: São Paulo, Rio de Janeiro, Porto Alegre, Salvador, Brasília, entre outros.

Foi em São Paulo, a partir do ano de 1978, que surgiram os primeiros grupos punks. Eles se sentiram atraídos pelo som e pelo discurso dos punks ingleses. Além disso, os punks brasileiros se identificaram com o ideário do movimento e com a situação social de pobreza e falta de perspectivas da juventude urbana pobre inglesa. A consciência de um futuro não promissor, pobreza, opressão e desemprego são considerados motivos para a adesão ao ideário punk que se moldou à realidade brasileira, pois “cada um à sua realidade, adotou o protesto punk, externalização de um sentimento de descontentamento que já existia atravessado na garganta de uma certa ala jovem, das classes menos privilegiadas do mundo.” (BIVAR, 1982, p. 95-96)

Os novos personagens juvenis que emergiram a partir da ideologia punk, formaram grupos articulados em torno do estilo. Assim, o punk sintetiza uma mudança de postura com relação à geração universitária e estudantil brasileira que atuava em torno da utopia e das bandeiras de transformação social. O movimento punk fundou sua atuação centrada na distopia. Os jovens

punks adotaram e adaptaram diversos materiais e os organizaram dentro de um estilo que expressava uma coletividade no seu *ser-no-grupo*. A maioria desses materiais se encontrava no mercado e obedecia a uma seleção dirigida para o reconhecimento do grupo e a possibilidade de refletir valores e questões, forjando assim uma identidade.

Essa identidade investe sobre si mesmo a perspectiva preconceituosa que a sociedade tem a respeito dos jovens pobres, e busca torná-la explícita. Mostrando-se feios, pobres, sem perspectivas e perigosos, queriam mostrar que a sociedade é que era feia, desigual e violenta. Era necessário tornar visível os preconceitos e a desigualdade através do modo de vestir, e daí, produzirem uma denúncia de exclusão, da desigualdade de meios e de perspectivas, e do preconceito que reforçava a exclusão.

A construção da própria imagem com sinais negativos não tem caráter autocompungente nem de auto-aniquilação. Pelo contrário, tem o intuito de produzir uma acusação, por meio do espelhamento: a realidade é que é indigente, a sociedade é que está podre, é ela que engendra os sinais e os conteúdos da miséria e da violência, da impossibilidade de futuro. É essa ordem que os lança nessa condição e é por isso que eles querem 'destruí-la. (ABRAMO, 1993, p. 101-102)

No pensamento punk, as imagens da cidade, da sociedade e do futuro são vistas de forma negativa e constituem a própria imagem do jovem punk, que absorve o feio como ideal estético, a indigência como matéria de criação. “Ou seja, o lixo, a falta e a indigência são as bases sobre as quais se cria um estilo capaz de compor uma identidade e afirmar uma imagem positiva de si. (ABRAMO, Idem, p. 103).

A forma de atuação punk também possuía suas peculiaridades. Ela gira em torno do estilo de aparecimento, que se apresenta como alternativa de diversão e de denúncia, como forma de expor a cólera suburbana. Com um visual formado de roupas pretas, jaquetas cheias de bottons, tachas, correntes, pulseiras de rebites, munhequeiras com pontas de metal e alfinetes espetados na pele, os jovens punks se deslocavam nas ruas como bandos nervosos e assustadores. Procuravam através dessa atuação, declarar sua interferência no espaço urbano através do choque, expressando com sua presença insatisfação e não aceitação da situação social em que viviam. Nesses deslocamentos, era frequente também acontecer atos de vandalismo: latas de lixo chutadas, lâmpadas arrebentadas e brigas de gangues. Também chamavam a atenção da polícia, que continuamente os agredia, invadiam shows punks, prendiam pessoas e destruíam seus objetos.

Os punks também se expressavam através da música, formando inúmeras bandas e criando espaços alternativos de diversão. No decorrer da década de 80, essas formas de atuação juvenil impactavam outros setores (classe média e alta), da juventude urbana, a indústria e a mídia que começavam um processo de adesão a essa forma de expressão e a abertura de mais espaços à criação cultural. Isso resultou no surgimento de novas identidades baseadas também em estilos espetaculares. A indústria cultural passava, então, a procurar localizar e classificar os diferentes grupos, a fim de passar a produzir e oferecer novas modas e produtos.

Os símbolos criados normalmente por um pequeno grupo solidário e coeso, vão suscitando identificação por parte de outros grupos e indivíduos, em situação ou com problemas semelhantes. Esses grupos e indivíduos vão incorporando e acrescentando novos elementos a essa criação, ampliando esta identificação para além dos grupos onde primeiro se originaram (Idem, p. 89).

Assim, no Brasil dos anos 80, a efervescência cultural juvenil teve grande produtividade não somente nos setores suburbanos. Com a adesão da outros setores, como a classe média e a mídia, a movimentação musical influenciada pela onda punk provocou uma reviravolta sonora, e a proposta de atuação através da música, unida à influencia da new wave⁴⁹ e seus novos recursos tecnológicos que envolviam a elaboração de melodias mais sofisticadas e menos furiosas que o punk rock. (rever parágrafo, mal formulado)

Pode-se dizer que a experiência comum que marca esta geração de jovens parece ser mesmo a experiência de crise, principalmente a de perspectivas e possibilidades de estruturar projetos de vida individual e coletiva. E é esta a questão que está sendo centralmente tematizada, é o tema para o qual, nas suas diferentes dimensões, esses grupos juvenis estão procurando elaborar respostas.” (ABRAMO, 1993, p. 156)

Segundo Abramo (Idem), essa movimentação cultural da juventude urbana foi um refluxo da situação anterior de lutas políticas baseadas em passeatas, movimentos estudantis e universitários. Nos anos 80, parte da presença juvenil passa do movimento estudantil para a produção e o consumo cultural: música, cinema, vídeo e artes plásticas. Muitos desses jovens são atraídos pela movimentação das classes populares e aderem a essas propostas para abrir espaços significativos de vivência, elaborar e expressar inquietações relativas à sua condição e a sua perspectiva junto ao mundo.

⁴⁹ Tipo de música influenciada pelo punk, mas que mistura diversos outros ritmos e uso de tecnologias de som.

Pela perplexidade, pela perda de referências políticas e utopias de transformação e devido à dificuldade de encontrar novas referências, muitos jovens queriam atuar, pois havia o medo adolescente de entrar no “esquema” da sociedade, isto é, ser conservador e conformado com a realidade. E a forma de atuação via música e demais expressões culturais se tornaram possibilidades de sair da atitude passiva para uma atitude ativa, sensibilizados pela ideia de atuação e de energia trazidos pelo punk. Esses jovens combatem algo como o fim das injustiças, misérias, exploração, poluição e a mediocridade da vida cotidiana, males que denunciam na música, na poesia, na literatura, no teatro, expondo também sensações de vazio, melancolia, medos, confusões, a reivindicação do prazer, da diversão e do amor. A atuação era motivada pela vontade de traçar um caminho para além desse vazio, da solidão, tédio e falta de sentido de um mundo urbano em transformação. Nesse contexto, os quadrinhos de humor também refletiram essa tendência juvenil, passando da crítica política para a crítica comportamental relativa à vida urbana.

3.4 A CULTURA POP E AS REVISTAS NÍQUEL NÁUSEA

A conjuntura político-econômica do país permitiu que a grande imprensa se tornasse o principal espaço de publicação de quadrinhos de humor, ao lado de revistas e livros, reunindo material de cartunistas que se destacaram na década anterior. Com essa abertura, jovens talentos que se destacaram com o humor político na *imprensa nanica* e com as produções *udigrudis* não somente ingressaram na grande imprensa como também procuraram abordar novos temas. Durante a transição dos anos 70 para os 80, as mídias tradicionais passaram a incorporar o estilo alternativo que passava a fazer a cabeça da juventude. Sem a censura dos anos de Ditadura, temas como sexo, drogas e palavrões podiam aparecer nos veículos de comunicação. Um exemplo disso é a Folha de São Paulo, que em 1981, começou a publicar a tira Chiclete com Banana, de Angeli, um autor que, desde 1973, já trabalhava no jornal fazendo charges políticas. Nos anos 80, ele foi incorporado a *Ilustrada* onde passou a apresentar um universo de personagens urbanos marginais entre punks (Bob Cuspe), revolucionários deslocados no tempo (meia-oito e Nanico; Wood e Stoke), entre outros. Na figura 25, é possível observar o punk Bob Cuspe em sua revolta contra o mundo capitalista:



Figura 25. O personagem Bob Cuspe do cartunista Angeli

ANGELI. *Chiclete com Banana: A vida imoral de Rê Bordosa*. São Paulo: Circo, 1985, Ano 1, nº 1, p. 10.

Em geral, os personagens mais significativos de Angeli abordam as sensações de grupos sociais diante das transformações do mundo urbano em reação ao modo de vida caótica das grandes cidades, as crises das ideologias dos movimentos sociais e a marginalização da população subalterna. Nesse sentido, esse autor aborda também questões que circulam entre a juventude, como o sexo, a violência, as drogas, usando ainda a citação de palavrões e excrementos na composição de diálogos. Além de Angeli, a Folha de São Paulo também incorporou outros dois nomes, Glauco com a tira personagem *Geraldão* e Laerte com a tira *Piratas do Tietê*. Os trabalhos de ambos apresentavam também a discussão do mundo urbano e seu cenário juvenil. Posteriormente, em 1985, a Folha decidiu promover um concurso de novos talentos em três categorias: tira, charge, caricatura e ilustração. O projeto pretendia revelar novos artistas que seriam incorporados ao jornal. Foi nesse contexto que Fernando Gonsales conseguiu se inserir no mundo da produção de quadrinhos. Utilizando-se de uma estética semelhante aos quadrinhos *udigrudis* – contraste claro-escuro, traço caligráfico e humor baseado na crítica de costumes urbanos – este cartunista chama a atenção dos jurados e vence a disputa, ingressando no jornal.

Nesse contexto, ambos os cartunistas mantiveram características dos *udigrudis* iniciais, como o uso de um traço caligráfico que mantinha a ideia de quadrinho autoral e a abordagem de temas anteriormente considerados tabus (como sexo, drogas, perversões, etc.). A produção desses cartunistas resultou na publicação de revistas em quadrinhos com rerepresentações de tiras de jornal como tentativa de expandir o mercado, aproveitando-se da fama adquirida pelo trabalho desempenhado na Folha de São Paulo com as tiras. Tal como ressalta Toninho Mendes, proprietário da editora Circo, responsável pela produção das revistas *Geraldão*, *Chiclete com Banana* e *Piratas do Tietê*: “Resolvi abrir uma editora para editar um bando de amigos. E, nessa hora, coincide com o Angeli e o Glauco estarem em um momento muito bom de seus trabalhos.”

(BRYAN, 2004, p. 311). Essas publicações se produzidas com material barato e mantinha o caráter de veículo de expressão de seu autor.

Embora tivessem uma aparência de revista alternativa, tais publicações possuíam postura mercadológica, isto é, exigências editoriais deveriam ser consideradas, como a distribuição e o mercado consumidor. Além disso, deixava de ser um quadrinho experimental em termos artísticos, mantendo uma regularidade estética. Mas, se comparadas às outras revistas para o público jovem provenientes das grandes editoras, possuíam diferenças importantes em relação ao mercado tradicional, entre elas, a relação que mantinham com o público leitor. Através da seção de cartas das revistas, os autores respondiam os leitores, publicavam propagandas de fanzines e incentivavam os aspirantes à quadrinistas. Muitas dessas revistas procuravam dialogar com seus leitores não apenas na seção de cartas, como também no próprio corpo da obra que se assemelhava a um almanaque, com curiosidades, seção de piadas, cartuns e comentários de seus autores a respeito da obra. Um exemplo disso é a produção de maior sucesso de vendagem da época, a revista *Chiclete com Banana*, que publicava quadrinhos do cartunista Angeli, produzida pela Circo Editorial. Essa revista mantinha um diálogo com as tribos urbanas que se identificavam com sua postura de contestação de valores dominantes, e personagens que se assemelhavam aos comportamentos, modos de vestir e consumo de produtos diferenciados, influenciando outras produções de revistas em quadrinhos:

Nesse contexto, a *Chiclete com Banana* pareceu tematizar, através de seu discurso humorístico, esse momento de transformação e ao mesmo tempo responder, através de fantasias, aos desejos de transformação presentes no público jovem urbano, mantendo uma relação mais próxima com a tribo punk. Esse parece ser um elemento central para entender a relação que esse tipo de produto tem com seu público-alvo. (SILVA, 2002, p. 29).

O ingresso de Gonsales no universo de revistas em quadrinhos aconteceu via convite de um dos editores da Press Editorial, Paulo Paiva Lima, que apostou no sucesso de uma revista estrelada pelo personagem Níquel Náusea e sua turma. Ao ser perguntado sobre os motivos que o levaram a publicar seus quadrinhos numa revista, Gonsales responde: “Na época, por volta de 1986, existia um mercado florescente para revistas em quadrinhos nacionais. Foi uma coisa quase natural a expansão das tiras de jornal para uma revista nas bancas.”⁵⁰

⁵⁰ Entrevista via e-mail recebida no dia 27 de abril de 2010.

A partir da década de 80, a cidade de São Paulo, por exemplo, testemunhou a produção de muitas revistas em quadrinhos nacionais. Esse fato esteve acompanhado de uma situação econômica favorável proporcionada pelo Plano Cruzado, que propiciou um aumento do consumo no Brasil e estimulou o surgimento de editoras de quadrinhos independentes (de pequeno porte), que ficaram empolgadas em lançar títulos e aumentar tiragens. Essas editoras, geralmente ligadas a profissionais de quadrinhos, buscaram publicar histórias em quadrinhos alternativas às publicações infanto-juvenis de super-heróis norte-americanos e os personagens Disney – publicados nas grandes editoras como Globo⁵¹ e Abril⁵²

Surgiram então títulos como *Lobo e Mijo*, *Porrada!*, *Animal*, *Mil Perigos*, *Abutre*, *Dundun*, *Maciota*, *Chico Peste* e *Bundha*. Essas revistas publicavam vários quadrinhos desde nacionais, abrindo espaço para jovens talentos como Marcatti, André Toral, Líbero e Fábio Malavoglia, Adão Iturrusgarai, Flávio Calazans, até trabalhos de cartunistas norte-americanos *undergrounds* (Crumb, Moscoso, Shelton, Jaime e Gilbert Hernandez) e europeus (Abuli, Bernet, Tamburini, Liberatori e Moebius).

Em geral, a maioria dessas revistas continha trabalhos de vários cartunistas, nacionais ou estrangeiros numa mesma publicação, assim como propagandas de revistas em quadrinhos nacionais e produtos para a juventude como discos de rock, camisetas de bandas ou de personagens de quadrinhos nacionais; custavam aproximadamente o mesmo valor e eram vendidas em bancas de jornal; nem todas possuíam uma boa distribuição no mercado; algumas delas também possuíam uma seção de cartas onde os leitores podiam se comunicar com os artistas, tecer opiniões a respeito do trabalho, publicar desenhos ou fazer propaganda de seus fanzines.

Foi nesse contexto de desenvolvimento de um mercado quadrinhos nacionais que Fernando Gonsales surge no cenário nacional. Quando esse jovem cartunista ingressa na Folha de São Paulo, ela já contava com profissionais como o cartunista Angeli, Glauco e Laerte que já faziam sucesso entre o público e publicavam seus trabalhos em revistas. E com sua obra, Gonsales se junta ao conjunto de cartunistas que abordam ambientes urbanos e temas centrados nos costumes, nos dilemas existenciais, nas neuroses urbanas, utilizando-se do claro-escuro, o traço caligráfico e a representação tipos de marginais. O uso destes ingredientes em seu trabalho

⁵¹ Antiga Rio Gráfica Editora, mais conhecida pela sigla RGE, foi uma das editoras que publicou revistas de histórias em quadrinhos no Brasil.

⁵² A Editora Abril é uma editora brasileira, sediada na cidade de São Paulo, parte integrante do Grupo Abril, fundada em 1950 por Victor Civita.

configurou um conjunto de conhecimentos familiares ao público jovem da época, tanto no que tange ao reconhecimento de uma estética que se aproxima à forma crítica de produzir quadrinhos, ligada à contestação política dos anos 70, quanto aos valores, crenças, modismos e estilos baseados numa cultura jovem urbana dos anos 80. Portanto, esse quadrinho evoca e seduz certo público juvenil, na medida em que nele podem ser detectadas as aspirações e os valores familiares a um grupo de leitores de quadrinhos daquele período.

CAPÍTULO IV

A NARRATIVA NÍQUEL NÁUSEA

Até o momento, pudemos expor algumas características do contexto sociocultural das histórias em quadrinhos Níquel Náusea. Neste capítulo discutiremos o *Leitor Implícito* da narrativa Níquel Náusea, contida na revista *Níquel Náusea: este gibi é uma ratoeira* (GONSALES, 1986, ano I, nº1). Ela corresponde à narrativa principal desta obra, cuja capa pode ser vista na figura 26:

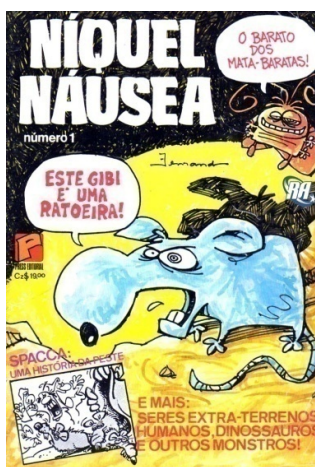


Figura 26. Capa

Fonte: GONSALES, Fernando. *Níquel Náusea: este gibi é uma ratoeira*. São Paulo: Press Editorial, 1986, Ano I, nº1, p. 6.

Para estabelecermos a sustentação teórica necessária à efetivação da análise da obra, recorreremos ao pensamento de *Eisner (1999; 2008)*, acerca dos recursos formais que compõem uma história em quadrinhos, descritos no capítulo I. Nossa *leitura analítica* se realizará através do exame dos procedimentos usados pelo cartunista na composição da narrativa e a maneira como cada elemento está apoiado nas necessidades do encaminhamento da história para estruturar o *Leitor Implícito*. Depois, faremos uma averiguação do personagem protagonista em relação às suas implicações com a estrutura de efeito do texto.

Nosso exame será processado através da observação dos elementos gráficos - espaço físico, personagens, conteúdo dos textos verbais, a interatividade dos quadros entre si e a montagem da narrativa como um todo. Nomearemos cada quadro enumerando-os segundo sua posição na composição. Pretendemos distinguir formas, perspectiva, formato dos quadros e

posicionamento dos personagens, no intuito de examinar como estes são dispostos para produzir ilusões de som, espaço, tempo, emoção, requeridas pela narrativa gráfica. Executaremos um exame anatômico e fisionômico do personagem principal que será realizado pela apreciação do recurso de expressão corporal e facial. Assim, definidos os pontos que serão avaliados, partiremos para o exame propriamente dito.

4.1. LEITURA ANALÍTICA DA NARRATIVA

A história descrita aborda um aspecto da vida do personagem Níquel Náusea na tira. Trata-se de um dos momentos mais emblemáticos da rotina do rato Níquel Náusea: a disputa por comida no ambiente do esgoto. A narrativa é composta de 58 requadros de tamanhos variados e se centra no personagem principal. As ações do protagonista conduzem a história aos olhos do espectador, que acompanha a trama pautada nas ações de Níquel em busca de comida.

O uso de um layout básico⁵³, com requadros de tamanhos diferentes e sem grandes rebuscamentos artísticos, permite que o leitor se mova entre eles sem grandes pausas conforme o movimento das ações do personagem. Dessa forma, a narrativa transcorre dentro da fórmula tradicional de uma revista em quadrinhos, com orientação de leitura quadro a quadro, da esquerda para a direita e horizontalmente.

Gonsales, para produzir a história principal, baseia-se na mesma estilística de suas tiras de jornal, isto é, em toda a narrativa predomina o uso do contraste brusco do claro-escuro, emitindo às cenas forte valor dramático. O tempo e o ritmo psicológico estão encarnados e articulados nas ações do protagonista. De imediato, no quadro 1, é possível observar essa articulação. No início da aventura o narrador focaliza, numa tomada panorâmica, o ambiente em que o personagem se encontra, oferecendo aos leitores uma descrição do ambiente do esgoto, ao mesmo tempo em que fornece a carga emocional da narrativa, expressa pela sombriedade da cena e pela expressão de Níquel Náusea ao centro.

Ainda no quadro 1, na legenda, o autor trabalha reforçando esse aspecto emocional, explicando ao leitor que se trata de uma amostra de como viver no esgoto é difícil. Mas é somente com a fala do protagonista sinalizando sua fome que a dinâmica da história é desencadeada, levando o leitor ao quadro seguinte:

⁵³ “O layout básico dos quadrinhos é aquele em que tanto seu formato como sua proporção permanecem rígidos. O quadro serve para conter a visão do leitor, nada mais.” (EISNER, 1999, p. 43).

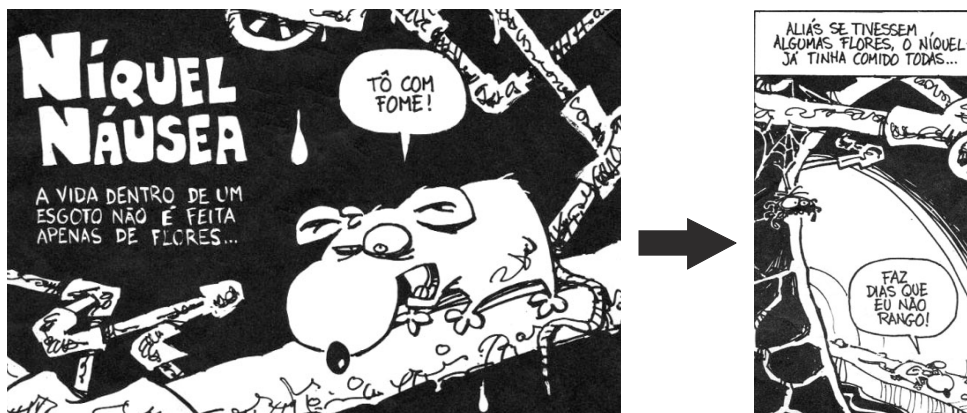


Figura 27. Início da busca por comida

Fonte: GONSALES, Fernando. *Níquel Náusea: este gibi é uma ratoeira*. São Paulo: Press Editorial, 1986, Ano I, nº1, p. 3. Adaptado por Cibele Lemos

Na sequência mostrada na figura 27, existe implicitamente a ação de Níquel de sair de cima do cano onde ele se encontrava em repouso para empreender uma caminhada em direção ao alimento. O objetivo dessa caminhada ainda não está explícita na sequência, embora o leitor possa imaginar que se relacione à fome do personagem, que continua a se queixar: “*Faz dias em que eu não rango!*”. E é fortalecida pela sentença do narrador que indica a ânsia do personagem central por alimento.

Seguindo a narrativa, o leitor permanece na expectativa do passo subsequente do personagem, que é mostrado no requadro 3, o qual indica a procura de comida através do artifício do olfato – o leitor deve se lembrar que o personagem é um rato, na figura 28.



Figura 28. Níquel procura comida utilizando o olfato

Fonte: GONSALES, Fernando. *Níquel Náusea: este gibi é uma ratoeira*. São Paulo: Press Editorial, 1986, Ano I, nº1, p. 3.

No requadro 4, Níquel através de um balão de fala, enuncia a descoberta de um torresmo. Esse requadro encerra a página, e motiva o leitor a virá-la em busca do requadro seguinte, onde ele espera encontrar o desfecho. Ao se comportar do modo esperado pelo narrador, o que o leitor vê, porém, é a imagem da decepção do protagonista, que se depara com ratos violentos em torno do torresmo, na figura 29.

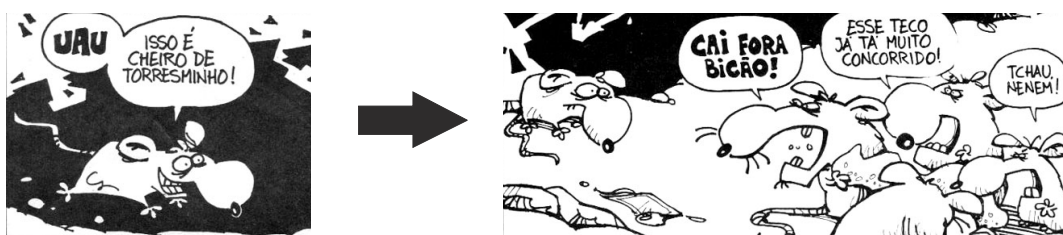


Figura 29. Expectativa e decepção do rato Níquel

Fonte: GONSALES, Fernando. *Níquel Náusea: este gibi é uma ratoeira*. São Paulo: Press Editorial, 1986, Ano I, nº1, p. 3-4. Adaptado por Cibele Lemos.

Dessa forma, a sequência de requadros é utilizada para prender a atenção do leitor, surpreendendo-o. Além disso, ele deve acompanhar e preencher as ações do protagonista, e também se centrar nas emoções do rato Níquel. Esse fato explica a economia de diálogos e a ênfase nas expressões faciais do Níquel Náusea. Uma narrativa com muitos diálogos deteriam o olhar do leitor por mais tempo em cada requadro, oferecendo um ritmo de leitura mais lento.

Após a decepção com o torresmo, o narrador solicita a atenção do leitor na reação emocional de Níquel que reflete sobre os rumos de sua procura, no requadro 8. Neste, o narrador apresenta uma tomada de distância do personagem, sugerindo passagem de tempo e deslocamento, já que Níquel é representado caminhando numa direção oposta a que seguia nos requadros anteriores. Depois, numa transição para o requadro 9, que exige pouca conclusão, o olhar do leitor é guiado para a reação facial de Níquel com um *close-up*, no momento em que elaborou a ideia de procurar comida do outro lado da cidade. Implicitamente, a transição 8-9 sugere a continuidade de uma ideia que se supõe ter começado a ser gestada no requadro 8 e concluída no seguinte. Assim, o narrador mantém a continuidade da andança, enfatizando, ao mesmo tempo, a emoção do personagem durante a sua divagação através de um *close-up*. Na figura 30, podemos ver tal transição:



Figura 30. Cena do rato perambulando no esgoto

Fonte: GONSALES, Fernando. *Níquel Náusea: este gibi é uma ratoeira*. São Paulo: Press Editorial, 1986, Ano I, nº1, p. 4

Para ir ao outro lado da cidade, o transporte escolhido pelo protagonista é a correnteza do esgoto, ação mostrada na transição entre os quadros 10-11. O recurso usado para produzir a ação em que Níquel mergulha na água, é a preservação da mesma tomada em dois momentos: o primeiro tem a presença do personagem, e o segundo, a sua ausência acompanhada por esguichos de água. Mais uma vez o leitor é convidado a imaginar a ação do personagem em adentrar nas águas contaminadas do esgoto, na figura 31.



Figura 31. Cena do mergulho

Fonte: GONSALES, Fernando. *Níquel Náusea: este gibi é uma ratoeira*. São Paulo: Press Editorial, 1986 Ano I, nº1, p. 4.

Essa cena encerra a página e estimula no leitor a curiosidade em saber onde o personagem irá parar. Porém, ele só saberá na ocasião em que seus olhos forem para a página seguinte. Nesta, o personagem segue a correnteza, representada pelos quadros 12, 13 e 14. O intervalo de tempo que corresponde a esta ação é simulado por quadros que focalizam perspectivas e posições diferentes do “nadador”, numa transição de momentos. O leitor deve assumir o papel de apreender o ritmo dessa ação decidindo o quanto de tempo dedica seu olhar em cada quadro dessa transição, na figura 32.



Figura 32. Cena em que Níquel nada

Fonte: GONSALES, Fernando. *Níquel Náusea: este gibi é uma ratoeira*. São Paulo: Press Editorial, 1986, p. 6. Ano I, nº1, p. 5.

As cenas se seguem de uma parada no ritmo da aventura, quando Níquel em meio a sua andança, conversa com uma pulga, ação representada pelos requadros 16, 17 e 18. Trata-se de uma pausa para uma pequena cena de humor, em que a pulga conta ao protagonista sobre um primo trapezista que faz dupla com um elefante. A conversa leva o leitor a imaginar a fantástica situação em que dois animais de tamanhos opostos se deslocam de suas posições habituais para se unirem formando uma dupla de trapezistas. A cena, que é indicada pelo diálogo entre pulga e rato, leva o leitor a refletir a sua realidade através das incongruências dessa situação, que se libera da lógica e inverte a razão. Na figura 33, podemos observar o trecho em que o narrador solicita a imaginação do leitor.



Figura 33. Cena em que Níquel conversa com sua pulga

Fonte: GONSALES, Fernando. *Níquel Náusea: este gibi é uma ratoeira*. São Paulo: Press Editorial, 1986, Ano I, nº1, p.6.

É nesse momento que mais uma página se encerra, despertando no leitor a pergunta acerca dos possíveis rumos da história. Mas, antes que ele direcione o olhar para a outra página, o

narrador, no requadro 19, o chama de volta para o foco central da aventura: a busca por comida, na figura 34.



Figura 34. Cena de Níquel desejando uma banana split

Fonte: GONSALES, Fernando. *Níquel Náusea: este gibi é uma ratoeira*. São Paulo: Press Editorial, 1986, Ano I, nº1, p. 6.

Com o requadro 20 na figura 35, a tomada focaliza metade do rosto do rato diante de uma reação de hesitação perante algo fora do campo de visão, isso desperta no leitor a dúvida: será comida ou mais uma gangue de ratos violentos?



Figura 35. Cena de Níquel em reação de hesitação

Fonte: GONSALES, Fernando. *Níquel Náusea: este gibi é uma ratoeira*. São Paulo: Press Editorial, 1986,(Ano I, nº1), p. 6.

O requadro 21 revela que se trata de uma caixa de bombons. Isso leva o personagem a correr em direção ao objeto, corrida essa, que é imaginada pelo leitor que segue para o requadro 22. Este oferece uma visão aérea das costas do protagonista. Dessa forma, o narrador esconde a expressão do personagem para que o leitor dimensione uma suposta alegria, pois não poderá visualizar a face do Níquel, na figura 36.



Figura 36. Cena em que Níquel se entusiasma com a caixa de bombons

Fonte: GONSALES, Fernando. *Níquel Náusea: este gibi é uma ratoeira*. São Paulo: Press Editorial, 1986, Ano I, nº1, p. 6.

Mas, para a surpresa do protagonista e do leitor, Níquel não encontra comida. O balão do requadro 23 indica uma surpresa desagradável, com um balão indicando um arrote. O sentido deste se conclui na transição para o requadro 24, onde é revelada a surpresa. Com uma mudança de tomada, o narrador enfoca o personagem que se encontra dentro da caixa e revela que este havia comido todos os bombons, conforme a figura 37.



Figura 37. Cena do arrote da barata Fliti

Fonte: GONSALES, Fernando. *Níquel Náusea: este gibi é uma ratoeira*. São Paulo: Press Editorial, 1986, Ano I, nº1, p. 6.

Na transição 26-27, é realizada a passagem de uma página à outra. No último requadro da página 6, a tomada do requadro 26 oferece a cena em que a barata Fliti, de costas para o leitor, inicia a descrição dos bombons que havia comido. Enquanto o personagem interlocutor, Níquel, expõe uma expressão indicativa de alterações nervosas. Isso leva o leitor a tecer expectativas acerca da reação seguinte do protagonista. Mas a reação de Níquel só é revelada na página seguinte, na medida em que o leitor continue seguindo a leitura, vire a página subsequente e veja a corrida desesperado do rato.

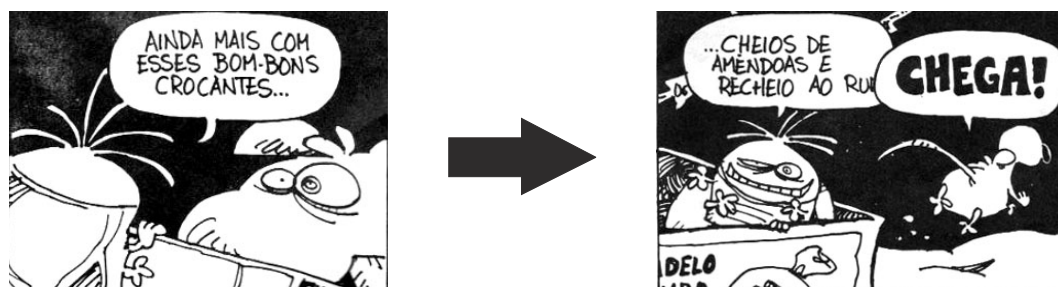


Figura 38. Cena em que Fliti descreve os bombons para Níquel

Fonte: GONSALES, Fernando. *Níquel Náusea: este gibi é uma ratoeira*. São Paulo: Press Editorial, 1986, Ano I, nº1, p. 6-7. Adaptado por Cibele Lemos.

A transição, mostrada na figura 38, possui implicações simbólicas de individualismo e egoísmo no interior do esgoto. O personagem Fliti, tão preocupado consigo mesmo não percebe o sofrimento de seu amigo. Essa postura se assemelha a do bando de ratos, mais preocupados com a própria sobrevivência que com os infortúnios alheios. Com isso, Níquel sofre não somente de fome, mas também de solidão e descaso. Contudo, essa reflexão somente é possível ao leitor que reflita os possíveis simbolismos como possibilidade de leitura.

Assim, após a decepção do protagonista diante de uma caixa de bombons vazia, o leitor o acompanha em mais um plano mirabolante para conseguir encher a pança, apresentado nos quadros 28, 29, 30, 31. Níquel decide arriscar a vida tentando roubar comida de uma ratoeira. Mas ele logo desiste, ao deparar-se com cadáveres de ratos mortos entre as ratoeiras, numa cena apresentada no quadro 31. Para disfarçar a covardia, Níquel afirma que roubar é desonesto e feio. Essa cena apresenta uma situação dramática e cômica. Dramática por colocar o protagonista diante da visão da morte e cômica pelo fato de sua justificativa camuflar o seu medo. Para completar a cena usando uma legenda, o narrador sugere que o leitor se coloque no lugar do personagem e se pergunte se não faria o mesmo, como podemos ver na figura 39.



Figura 39. Cena da ratoeira

Fonte: GONSALES, Fernando. *Níquel Náusea: este gibi é uma ratoeira*. São Paulo: Press Editorial, 1986, Ano I, nº1, p. 7.

Consciente do desamparo do personagem central, o leitor presencia mais uma desilusão a esse respeito. Ele observará mais uma conversa entre Níquel e sua pulga nos requadros 36 a 38. A conversa se inicia no requadro 33, quando a pulga se assusta com o ronco do estômago do protagonista. No quadro seguinte, o narrador investe numa tomada ambígua. Apresentando uma visão das costas do Níquel e sua ação de olhar para trás, o narrador oferece a impressão de que o personagem direciona seu olhar triste e sua fala, em diretamente ao leitor e não à pulga com a qual conversa. Podemos observar a referida ação na figura 40.



Figura 40. Cena em que Níquel reclama da fome

Fonte: GONSALES, Fernando. *Níquel Náusea: este gibi é uma ratoeira*. São Paulo: Press Editorial, 1986, Ano I, nº1, p. 8.

Com isso, o narrador instiga a participação do leitor que deve ficar atento ao diálogo seguinte entre o protagonista e sua pulga. Nele, o leitor testemunha a sensação de tristeza de Níquel em saber que as palavras de motivação de sua pulga revelam apenas egoísmo. Assim, numa transição que mostra diferentes momentos da conversa, o narrador leva o leitor para a

conclusão no terceiro requadro. A emoção provocada pelo som do “ronc”, mistura de tristeza, fome e susto, sugere aumento da dimensão emocional e quebra da continuidade da busca de comida no interior do esgoto.



Figura 41. Cena em que a pulga despreza o rato anêmico

Fonte: GONSALES, Fernando. *Níquel Náusea: este gibi é uma ratoeira*. São Paulo: Press Editorial, 1986, Ano I, nº1, p. 8.

Na cena seguinte, o faminto Níquel decide ir até o mundo exterior, o mundo dos humanos. Chegando lá, fraco e cansado, ele observa os transeuntes. O narrador inverte a tomada, mostrando primeiro o pequeno rato visto de cima, sob o ponto de vista da cidade, na figura 42.



Figura 42. Do bueiro o pequeno Níquel observa a cidade

Fonte: GONSALES, Fernando. *Níquel Náusea: este gibi é uma ratoeira*. São Paulo: Press Editorial, 1986, Ano I, nº1, p. 9.

Depois, numa tomada vista de baixo, a cidade aparece sob a visão de Níquel. Neste requadro, o narrador sugere uma ambiguidade. Embora o personagem pareça cansado e fraco, a cena em que observa, supõe o olhar de um predador para a sua presa. Inicialmente, o leitor é tentado a imaginar que Níquel estivesse disposto a devorar uma pessoa – e quem sabe, visualize na sua mente a imagem de um rato comendo um humano! Podemos observar a cena na figura 43:



Figura 43. Cena em que Níquel observa a superfície

Fonte: GONSALES, Fernando. *Níquel Náusea: este gibi é uma ratoeira*. São Paulo: Press Editorial, 1986, Ano I, nº1, p. 9.

Embora as cenas indicassem que Níquel pretendesse devorar um humano, o último requadro da página revelou o seu real interesse: os biscoitos de queijo. A transição pode ser vista na figura 44. Enquanto o primeiro requadro expõe o humano como alvo, o segundo especifica comicamente que a verdadeira mirada do rato é a comida que aquele carrega.

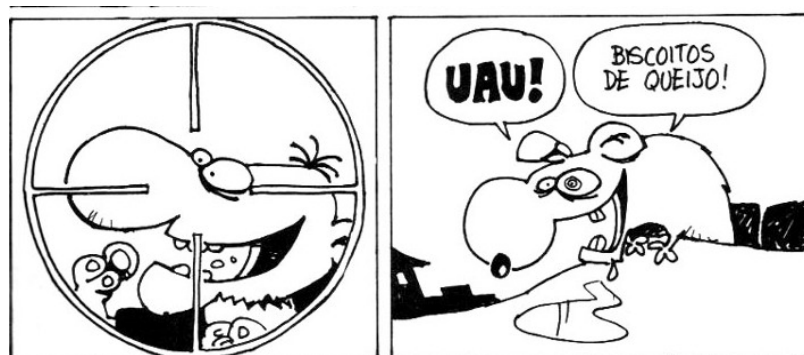


Figura 44. Cena em que Níquel mira o alimento

Fonte: GONSALES, Fernando. *Níquel Náusea: este gibi é uma ratoeira*. São Paulo: Press Editorial, 1986, Ano I, nº1, p. 9.

Para conseguir os biscoitos, Níquel decidiu fazer truques para o humano. Para mostrar essa ação, o narrador articula imagens múltiplas do protagonista num mesmo requadro, auxiliado por setas indicando a trajetória dos movimentos. Isso procura envolver o leitor mais profundamente na ação, cabendo a ele fazer a associação das imagens dentro do requadro. Este encerra mais uma página, levando o leitor a ficar a espera da conclusão dessa cena, que pode ser vista na figura 45. Níquel terá conseguido ou não? A dúvida motiva o espectador a virar mais uma página.

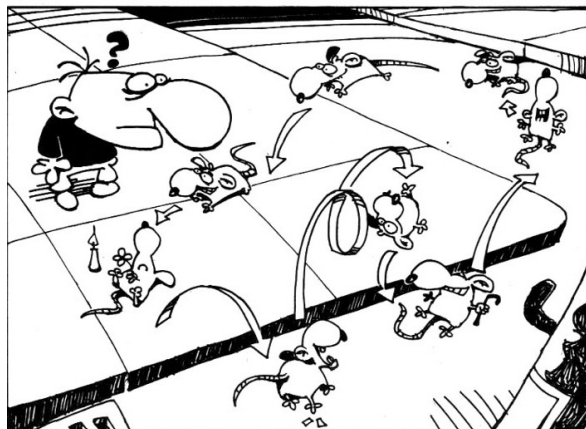


Figura 45. Cena em que Níquel realiza truques para o humano

Fonte: GONSALES, Fernando. *Níquel Náusea: este gibi é uma ratoeira*. São Paulo: Press Editorial, 1986, Ano I, nº1, p. 10.

No início da página seguinte, o leitor vê que a reação foi o susto e não alegria ou contentamento. A emoção humana é enfatizada por um *close-up*. Assim, a conquista não foi devido aos motivos esperados pelo personagem, cujo resultado deveria ser a premiação por merecimento. Acontece o inverso, Níquel assusta o transeunte. Essa ação se conclui com a fuga do humano chocado, deixando cair os biscoitos. Dessa forma, Níquel, involuntariamente, comete um ato de vandalismo, arrancando a força os biscoitos do humano. Podemos observar a ação descrita na figura 46.



Figura 46. Cena em que Níquel consegue os biscoitos

Fonte: GONSALES, Fernando. *Níquel Náusea: este gibi é uma ratoeira*. São Paulo: Press Editorial, 1986, Ano I, nº1, p. 11.

A trama não se encerra com a conquista dos biscoitos e o leitor tem mais uma surpresa. O personagem central resolve comer mais do que deveria. A cena é mostrada numa transição de três requadros: o primeiro mostra a alegria e satisfação em que Níquel começa a comer; no

segundo, sem moldura narra distância de tempo em relação ao quadro anterior, período em que Níquel continua a comer; e no último, o foco mais próximo do personagem narra o resultado da ação mostrada nos dois quadros anteriores, apresentando a sua expressão de náusea, na figura 47:



Figura 47. Cena do Níquel comendo os biscoitos

Fonte: GONSALES, Fernando. *Níquel Náusea: este gibi é uma ratoeira*. São Paulo: Press Editorial, 1986, p. 6. Ano I, nº1, p. 11.

A diferença de tomadas entre os três quadros sugere deslocamento de tempo. Nesse caso, o leitor deve observar as sequências de tomadas, a passagem de tempo e a mudança emocional de euforia para enjôo – indicado pelos olhos semicerrados e as bolhas em cima da cabeça do personagem, no último quadro.

Após a comilança, o leitor acompanha a volta de Níquel, que se encontra sentindo dor de barriga. Ao retornar ao esgoto, o protagonista depara com um rato impertinente que o aconselha a fazer um regime. Com o recurso da ironia, o narrador solicita do leitor um retrocesso mental de todos os acontecimentos anteriores e conclua, se colocando na pele do protagonista, acerca da difícil vida do esgoto.



Figura 48. Cena final da narrativa

Fonte: GONSALES, Fernando. *Níquel Náusea: este gibi é uma ratoeira*. São Paulo: Press Editorial, 1986, Ano I, nº1, p. 11.

Do mesmo modo, a narrativa em vários momentos utiliza o recurso da ironia ao guiar o olhar do leitor. Enquanto este é incitado a prever que cada ação ocorrerá de uma forma, efetivamente ela se conclui de maneira invertida. Esse mecanismo leva o leitor ao riso, diante dos processos de ridicularização do personagem central, que embora lute para ter sucesso em seus empreendimentos, sempre acaba se dando mal.

Essa forma de fazer humor envolve um processo psicológico que tende a provocar uma mudança no estado de espírito, baseado num tipo particular de reflexão. Para Pirandello (1996), o processo de criação do humor, é fundamentado no sentimento do contrário. Este não é o mesmo que oposição. Trata-se de uma disposição para a reflexão implícita na obra de arte, que se realiza através da decomposição das ilusões da consciência que temos do mundo, desmontando-as uma a uma para rirmos delas. Não um riso de desdém, e sim de compadecimento. Da decomposição das ilusões emana o efeito dos contrários. Isso porque com o efeito cômico percebe-se o contrário. Este motiva a reflexão que o transforma em sentimento. Acerca desse sentimento do contrário, Pirandello afirma:

Todo sentimento, todo pensamento, todo lema que surja no humorista, desdobra-se rapidamente no seu contrário: cada sim em um não, que vem enfim a assumir o mesmo valor do sim. Oxalá o humorista possa fingir algumas vezes ter somente uma parte: lá dentro, no entanto, lhe fala o outro sentimento que parece não ter a coragem de revelar-se em primeiro lugar; fala-lhe e começa a mover ora uma tímida desculpa, ora um atenuante que lhe esfriem o calor do primeiro sentimento, ora uma aguda reflexão que desmonta a sua seriedade e o induz a rir. (PIRANDELLO, 1996, p. 145)

Como humorista, Gonsales usa sua percepção da realidade e o sentimento do contrário, trazendo tudo àquilo que é familiar para um contexto que o torna desconhecido ou estranho, desfamiliarizando-o: o esgoto, os ratos e a sujeira, através da inversão. Nesse momento, convida o leitor a renunciar de seu distanciamento para se imaginar na situação representada.

Ao empreender várias tentativas de conseguir seu alimento, Níquel experimenta várias desilusões seja em relação às situações que o levam ao fracasso, seja no que diz respeito à ironia de possuir relações de amizade que escondem o egoísmo e o descaso. Dessa forma, o sentimento do contrário produz a compaixão através da mistura entre o trágico e o cômico. Enquanto o cômico age como advertência do contrário, como o amargo que conduz à perplexidade, a reflexão é possibilitada pelo trágico da vida do rato Níquel Náusea.

Na concepção de Pirandello, esse humorismo vê a vida como uma construção ilusória, sendo o homem um eterno mascarado, possuidor de uma máscara exterior que utiliza para

conviver com a mentira da vida social e uma máscara interior, constituída das ilusões que ele constrói para si mesmo. A função, então, do humor seria derrubar as máscaras, expor as contradições e provocar a reflexão. E segundo Pirandello, esse tipo de humor pode acontecer em qualquer época, inclusive na contemporaneidade, conforme a descrição de Minois (2003).

Para Minois (2003), o riso que marca a contemporaneidade é o riso zombeteiro, aquele que sentiu o drama das grandes catástrofes, a violência e a miséria humana e os transformou numa maneira de conseguir fazer com que a vida seguisse apesar das desgraças. Este é o riso do humor descontraído de um rir generalizado, para que o indivíduo suporte sua vida cotidiana: “O riso do século XX é humanista. É um riso de humor, de compaixão e, ao mesmo tempo, ‘de desforra’, diante dos reveses acumulados pela humanidade ao longo do século e das batalhas perdidas contra a idiotia, contra a maldade e contra o destino.” (MINOIS, 2003, p. 558).

Dessa forma, o riso oferecido pela estrutura de efeito da narrativa em questão, remete a reflexões do cotidiano, uma vez que a leitura não se reduz a um simples reconhecimento dos elementos visuais e verbais apresentados pelo texto. A narrativa Níquel Náusea ativa no leitor (empírico) sentimentos através dos cortes em que ele é obrigado a completar com sua imaginação. Nesse ato de ler, o leitor (empírico) inclui na leitura um repertório de experiências, conhecimentos e referências de normas sociais, culturais e éticas de sua época, imaginando-se na pele de um rato. Mas esse rato também tem uma função na estrutura de efeito do texto, funcionando como “catalisador” do efeito da obra.

4.2 O PERSONAGEM NÍQUEL NÁUSEA

Na narrativa analisada, o personagem Níquel Náusea se sobressai concentrando em si o conjunto de signos que a compõem. É através dele que a história é encadeada. Níquel é uma imagem de um rato, morador dos esgotos, expressado por uma maquinaria de caracteres. Tal imagem é um ícone que se liga ao que ele indica por meio das suas qualidades por sugestão ou similaridade.

Níquel Náusea é um personagem cujos traços delineiam desproporcionalmente o corpo de um rato de esgoto ao expressar características físicas reais da espécie: a postura quadrúpede, as orelhas pequenas e arredondadas, patas pequenas, um rabo longo e careca, pelagem curta. Por essas características, o personagem indica ser um rato, tal como podemos observar na figura 49:



Figura 49. O personagem Níquel Náusea indica um rato real

Fonte: GONSALES, Fernando. *Níquel Náusea: este gibi é uma ratoeira*. São Paulo: Press Editorial, 1986, Ano I, nº1, p. 8.

Para caracterizar melhor o seu personagem, o autor imprime a ele outras características de ratazana, como a alta capacidade de adaptabilidade física, de cavar, de saltar, de escalar e de enfrentar ambientes adversos dos mais variados. Com sua boca entreaberta, Níquel mostra seus dentes de roedor, além de possuir corpulência e focinho arredondado de rato. Além disso, as andanças pelo esgoto expõem o seu caráter de exímio escalador e capacidade de grande mobilidade.

Todavia, ao representar uma ratazana, Gonsales atribui a ela características humanas como fala, pensamento, desejos e posturas humanizadas. Segundo o autor, o personagem deve possuir algumas características humanas para que funcione como tal⁵⁴. Além disso, o habitat do protagonista é o mundo dos humanos: a cidade.

Destarte, enquanto o cenário sugere o ambiente da cidade, dividido entre o mundo interior (esgoto) e exterior (mundo dos homens), sob o ponto de vista dos animais, Níquel aparece como um rato com características de sofrimento, melancolia e tédio. Mesmo as suas expressões de contentamento ou alegria, contêm uma pouco de tristeza e amargura. Esse efeito é estimulado pela atmosfera sombria ao seu redor, assim como a sua aparência física: seus olhos são assimétricos e dotados de olheiras que apontam para um aspecto pouco saudável, que é reforçado pelo ambiente insalubre dos esgotos, lugar onde o protagonista circula. A anatomia do corpo expressa desproporcionalidade em relação às partes que o compõem, sugerindo desequilíbrio. A

⁵⁴ Em entrevista para o site vida simples, http://vidasimples.abril.com.br/subhomes/gente/gente_237432.shtml, acessado em 01 de maio de 2010.

boca constantemente aberta sugere um estado de ânsia, sensação que é ampliada pela dilatação dos olhos que evidenciam as alterações nervosas do personagem. Além disso, é através do rosto que Níquel Náusea expressa sentimentos de tédio, perplexidade e náusea.

Na anatomia desse personagem, reconhecido como rato, a expressão facial se sobressai em relação ao resto do corpo. O autor não se utiliza tanto de gestos⁵⁵, mantendo Níquel na maior parte do tempo sobre as quatro patas. O recurso frequentemente utilizado foram as mudanças de tomadas e inversões de perspectiva, indicando a passagem de tempo e deslocamento no espaço. Assim, a carga expressiva contou predominantemente com os gestos faciais do protagonista, registrando emoções como sofrimento, dor, medo, cansaço, tristeza e raiva, como mostra a figura 50:

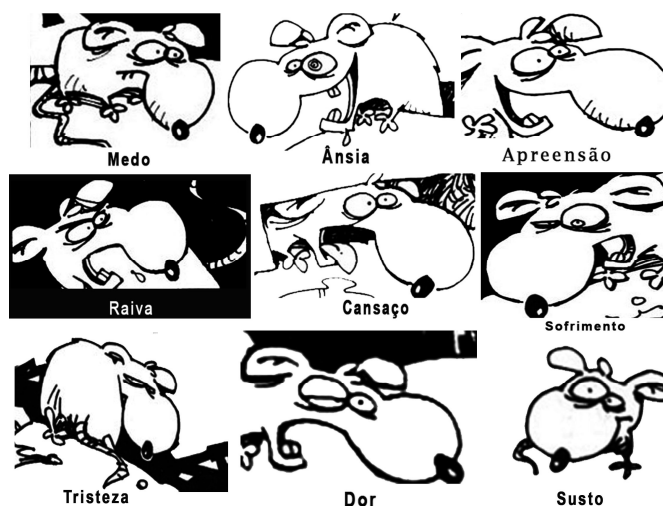


Figura 50. Quadro de expressões do personagem Níquel Náusea

Fonte: GONSALES, Fernando. *Níquel Náusea: este gibi é uma ratoeira*. São Paulo: Press Editorial, 1986, Ano I, nº1. Adaptado por Gemicrê Nascimento Silva.

Com esses recursos, o narrador guia o leitor através dos movimentos do personagem Níquel Náusea e suas sensações. É dessa forma que o personagem age como o condutor da narrativa. A força temática da história nasce da sua carência de alimento, momento em que se encadeia a narrativa, formada da fragmentação e montagem, que compõe as peripécias do rato para encontrar comida.

Apesar da narrativa se restringir a relatar um pedaço da vida do protagonista, ela aponta primordialmente para a reflexão da existência. O próprio nome do personagem central que

⁵⁵ Gesto é a maneira como o personagem simula uma emoção ou ação e deve levar em consideração as posturas através das quais os seres humanos se comunicam visualmente. (EISNER, 1999)

nomeia a tira evoca dois termos que apontam para esse tipo de reflexão: O “*Níquel*” sugere dinheiro, moeda de pouco valor, enquanto “*Náusea*” evoca sentimento de asco, nojo que pode ser relacionado à sociedade em que o protagonista vive como inversão do sentimento humano para com os ratos, e/ou a sua própria condição de existência.

“*Náusea*” também pode ser relacionado à *Náusea* sartriana, como sentimento experimentado diante do real, quando o indivíduo toma consciência de que ele é desprovido de razão de ser, é absurdo⁵⁶. Ou pode simplesmente aludir ao estereótipo do existencialista⁵⁷, que identificava seguidores dessa corrente filosófica como descuidados higienicamente, amorais, mórbidos, sombrios e amargos, conforme relata João da Penha (1982):

A imaginação popular caricaturava a figura do existencialista: aparência descuidada; cabelos abundantes e desgrelhados; brusco nas maneiras; mal asseado; avesso às normas estabelecidas; amoral, sobretudo, pois o existencialista típico, inimigo da hipocrisia, recusava a moral tradicional; depravado e promíscuo promovia orgias, entregando-se aos prazeres mais degradantes. (PENHA, 1982, p. 8).

No interior da ambiguidade em torno do nome do personagem central, existe ainda o sentido que o considera uma paródia no personagem *Mickey Mouse*, dos Estúdios Disney. Nas tiras, Mickey configura ideais de beleza, comportamento, status e fama e aparece como um rival, uma espécie de “parente bem sucedido” que inspira sentimentos de inveja em *Níquel*, que é o tempo todo comparado a ele. Enquanto o camundongo Mickey é aceito pela sociedade, o rato *Níquel* é enxotado. Isso suscita no personagem também acessos de fúria em relação ao personagem da Disney, e a fantasia de ser tão famoso quanto o Mickey. Na figura 51, podemos verificar a representação dos desejos do personagem. Invertendo os possíveis papéis, é o Mickey quem pede autógrafa ao rato *Níquel*.

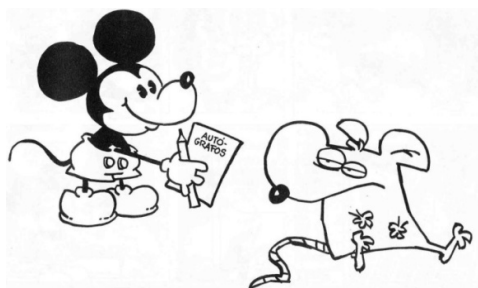


Figura 51. Níquel e seus sonhos de fama e sucesso

Fonte GONSALES, F. *Níquel Náusea em : Mickey é a vovozinha*. São Paulo: Circo-Sampa, 1991, p. 3.

⁵⁶ SARTRE, Jean-Paul. *A Náusea*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.

⁵⁷ Penha (1982) salienta que essa filosofia passou a ser vulgarmente identificado com um estilo de vida e logo estereotipado como uma forma de comportamento excêntrico.

Tal oposição suscita possíveis interpretações por parte de seus leitores. Alguns deles admitem essa rivalidade representativa da luta do quadrinho nacional pelo mercado dominado pelas produções estrangeiras, entre elas, as obras Disney. Outra interpretação pautada numa visão da sociedade como estrutura dividida entre opressores e oprimidos, sugere a representação o rato Níquel como antítese do burguês Mickey: “Como jovem leitor de Níquel Náusea, admiro seus desenhos, e achei uma ideia maravilhosa satirizar o rato burguês (que é o Mickey).” (GONSALES, 1989, Ano I, nº 3, p.42)

Mas seja qual for o seu sentido exato, Níquel Náusea, em relação à sociedade que o rodeia, é um indivíduo marginal, assim como sua turma de bichos. E seu microcosmo nos transporta para a questão da existência. O cotidiano de um centro urbano e os conflitos decorrentes dos lampejos de consciência da “existência” marginal dos personagens. Eles conflitam com um determinismo animal que cristaliza sua condição de mudança do status social. Mas como a vida de uma ratazana melancólica pode suscitar o interesse do leitor e produzir o riso?

Para Jauss (ZILBERMAN, 1989), um texto ficcional pode induzir à identificação do leitor, através da categoria de herói, encarado como “padrão comunicativo de uma identidade esteticamente mediada” (JAUSS apud ZILBERMAN, 1989, p. 59). Dessa forma, Jauss pensa no herói enquanto categoria de tipos que desencadeiam vários níveis de recepção através dos quais o leitor pode se identificar. Assim, os heróis não se definem unicamente pelas suas ações, mas principalmente pelas respostas desencadeadas no público. Privilegiando os padrões de integração situados nas reações provocadas pelo comportamento dos personagens, esse teórico (JAUSS apud ZILBERMAN, 1989, p. 59) distingue as seguintes modalidades de identificação:

- Associativa: quando a representação se torna uma espécie de jogo entre leitor e o texto;
- Admirativa: a identificação é produzida pelo herói quando este configura um ideal e solicita do indivíduo reconhecimento e adoção de modelos;
- Simpatética: quando o herói se confunde com um “homem comum” presentificado pelo receptor;
- Catártica: é própria da tragédia e tem um fundo libertador. Desperta a identificação, solicitando reflexão e análise sobre o representado, fatos e ações que se encadeiam;
- Irônica: entendida como um nível de recepção estética onde uma identificação esperável é apresentada ao espectador para ser, em seguida, ironizada ou completamente recusada.

Embora todos esses níveis de identificação possam ocorrer na leitura de Níquel Náusea, destacaremos aqui as duas últimas modalidades denotadas no personagem Níquel Náusea. Tem-se o cumprimento da função catártica na perspectiva em que Níquel alude a alguns aspectos do comportamento punk, sugerindo seu reconhecido como um herói com traços punks. Nesse caso, entendemos herói, segundo as teorizações de Joseph Campbell (1989), como uma figura arquetípica que reúne em si poderes extraordinários, que lhe permite ser capaz de executar ações grandiosas e superar de forma excepcional um determinado problema. Entretanto, Campbell ressalta a definição de “herói” varia de acordo com a sociedade ou grupo em que ele está inserido, pois cada cultura define que critérios podem ser considerados heróicos e muitas vezes isso se baseia em desejos, angústias e inquietações coletivas, nas quais o personagem se coloca como espelho. Nesse caso, o personagem Níquel Náusea poderia ser considerado um herói dotado de destreza e força interior para superar as dificuldades impostas pelo meio onde vive, cujos problemas e desventuras motivam reflexões por parte do leitor. A identificação catártica pode ser associada aos quadros da cultura juvenil da década de 80 vinculada às manifestações juvenis de rebeldia e as movimentações culturais influenciadas pelo ideário punk, no que se refere ao posicionamento contrário e questionador em relação ao *status quo*.

Não podemos desconsiderar a relação entre o personagem Níquel Náusea e a ideologia comportamental punk, em virtude da presença de algumas características comuns entre eles, principalmente nos primeiros trabalhos de Gonsales, entre os anos de 1985 e 1986. A forma como Níquel negocia espaços urbanos de convivência, a sua condição marginal, os problemas que enfrenta no esgoto e a aversão que provoca nos humanos, faz alusão ao relacionamento dos punks com o espaço urbano. Sua forma de luta é o choque e a ocupação de espaços. A exposição de Níquel na superfície urbana é uma maneira de também expor a situação de miséria em que vive e a sua negação dessa realidade. Níquel também expressa seu pensamento negativo sobre a sociedade e essa visão de mundo se assemelha ao discurso punk. Esse rato configura uma estética do feio, da marginalidade e da revolta. Sua vida sem perspectiva de mudança, de elevação do status social, faz desse personagem uma configuração do punk suburbano conforme descrito por Abramo (Idem):

A atuação [punk] consiste, então, em invadir e conquistar espaços para sua diversão e manifestação, e em arrancar a atenção, à força, sobre suas figuras. Através das imagens, é retratada toda uma condição que emerge como protesto. Ao causar estranheza, ao provocar choque, induzem à interrogação sobre sua presença, suas questões e intenções. Afirmando sua presença, sua identidade punk, na cidade, obriga a sociedade a vê-los e ouvi-los. (ABRAMO, 1994, 106)

Níquel sobe à superfície e circula pela cidade, ocupando ruas, casas, restaurantes, praças, etc., causando estranheza, choque e medo a todos aqueles a quem a sua presença incomoda. Sofrendo também a violência e a incompreensão de uma sociedade que o recusa. Com isso, tal personagem vai ao encontro de um público cujas fantasias e visões de mundo estão relacionadas às manifestações juvenis de rebeldia que se manifestavam através da recusa do modelo de cidadãos bem-comportados, negação do consumismo de tendências e modas vazias, o socialmente aceito como belo e saudável. Assim, na imaginação de certo público, Níquel toma contornos de um jovem punk, como na representação feita por um leitor publicado na sessão de cartas de uma das revistas Níquel Náusea. A composição de tal representação se assemelha ao personagem punk Bob Cuspe, do cartunista Angeli, como podemos comparar na figura 52.



Figura 52. Níquel no desenho de um leitor e Bob Cuspe por Angeli

Fonte: GONSALES, F. *Níquel Náusea: pesadelos tenebrosos*. São Paulo: Palhaço, 1989, Ano I, nº 3, p. 42; ANGELI. *Chiclete com Banana*. São Paulo: Circo Editorial, 1990, Ano I, nº. 1, p. 13. Adaptado por Cibele Lemos.

O aspecto de “sujo” e “nojento” frequentador de lixões dá ao personagem características antissistema, enunciadas muitas vezes pela expressão de raiva, que imprime aspecto de violência. Na primeira revista Níquel Náusea, esse discurso é impresso na capa, apresentando o personagem sob tom de advertência: “*Este gibi é uma ratoeira*”:



Figura 53. Representação de Níquel na capa da revista

Fonte: GONSALES, Fernando. *Níquel Náusea: este gibi é uma ratoeira*. São Paulo: Press Editorial, 1986, Ano I, nº1.

Outra demonstração de associação do personagem com o “politicamente incorreto” comportamento juvenil para os padrões conservadores aparece em outra revista onde o Níquel Náusea é representado assumindo um lugar humano, entre sexo, drogas e rock’n’roll. Nesse “redesenho” do personagem, na figura 54, o leitor acrescenta a ele barba e expressão de canalha:

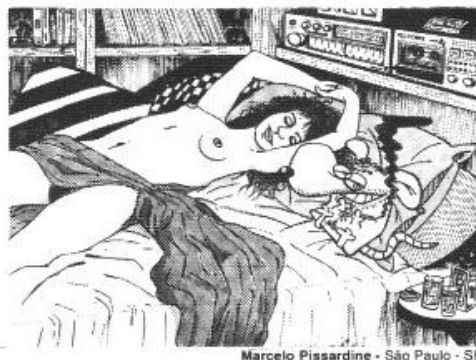


Figura 54. Níquel Náusea, entre sexo, drogas e rock’n’roll

GONSALES, Fernando. *Níquel Náusea: uma zona rural*. São Paulo: Ed. Palhaço, 1989, p. 41. nº 7.

Mas, também acontece uma inversão desse “heroísmo underground” e aí surge a função irônica e o anti-herói punk. Embora muitas vezes o personagem procure se comportar como um punk, suas ações lhe causam frustração e sofrimento. Nesse sentido, ele pode ser visto como um anti-herói, pela falta de adequação a um tipo de forma de agir “heróica punk”, tornando-se ironia do que deveria ser. Esse jogo irônico é delineado na apresentação do Níquel com uma postura de ameaçador na capa da revista, aludindo a sentimentos de revolta, mas que se desdobra em atuações cômicas no decorrer da narrativa principal. Essa característica também é observada em alguns quadrinhos da sessão de tiras da obra.

No interior da revista, Gonsales mostra um Níquel que não se enquadra no discurso de enfrentamento punk e cuja covardia, embaraço e azar o levam a atuações malsucedidas e

cômicas. Na tira da figura 55, o rato Níquel defrontando-se com um bando de ratos pretos, apresenta um comportamento de pouca familiaridade com gangues violentas e atuações agressivas:



Figura 55. Níquel e a gangue de ratos pretos

Fonte: GONSALES, Fernando. *Níquel Náusea: este gibi é uma ratoeira*. São Paulo: Press Editorial, 1986, Ano I, nº1, p. 27.

Diante da falta de adequação ao mundo em que vive, o personagem espelha sensações de melancolia, desespero, insatisfação, de alguém que sente dificuldade ou não se adapta à estrutura social dos anos 80. Além disso, Gonsales levanta outras discussões bastante presentes entre os setores juvenis sobre os rumos da sociedade relacionados ao desenvolvimento técnico. Níquel expõe seu medo em relação ao futuro da humanidade: nos avanços tecnológicos, na medicina, na biologia molecular, etc. Esse aspecto é evidenciado por uma tira encontrada na revistas *Níquel Náusea: este gibi é uma ratoeira*. Numa situação cômica Níquel confunde o Mickey com uma mutação radioativa, na figura 56.



Figura 56. Níquel e o medo de mutações radioativas

Fonte: GONSALES, Fernando. *Níquel Náusea: este gibi é uma ratoeira*. São Paulo: Press Editorial, 1986, Ano I, nº1, p. 8.

Ora punk ora sujeito que não se enquadra e vive preocupado com a evolução do mundo, a tônica do humor desse quadrinho é agregar tudo isso, expressando a visão de mundo de uma juventude ainda perplexa e apreensiva em relação aos novos rumos da sociedade. Entre os diferentes grupos que compunham essa juventude, havia sensações comuns de medo, confusões, melancolia, vazio e a busca em compreender aquela sociedade em transformação.

Na verdade, o personagem de Gonsales, engendra em si uma “personalidade” agregadora de tendências fragmentadas e diversas num cotidiano em que as tecnologias eletrônicas de massa, a saturação de informações e serviços invadiu os grandes centros urbanos brasileiros. Nesse contexto, Gonsales está na fronteira entre a apologia e a zombaria, é simultaneamente afirmador e negador: adotando elementos das propostas de contestação juvenil, cede o passo à ironia. Na verdade, o alvo principal é o cômico da vida cotidiana, incluindo as suas contradições, com um riso ambivalente que ri da sociedade e de si.

Gonsales propõe uma inclusão de vários aspectos do universo social no interior de suas narrativas, onde o mundo é colocado às avessas. O que é festejado nos quadrinhos Níquel Náusea é a multiplicidade de arranjos discursivos e pontos de vistas no contexto da pós-modernidade. Aglutinando tudo ao seu redor de um mundo pós-moderno em formação, desde uma cultura juvenil fragmentada em tribos, até temas como o desenvolvimento científico. Gonsales dialoga, assim, com indivíduos sincréticos em formação, que se encontram ao mesmo tempo apático, confuso e inquieto, tal como descrito por Santos (1986).

O indivíduo atual é sincrético, isto é, sua natureza é confusa, indefinida, plural, feita com retalhos que não se fundem num todo. Por isso, nas definições da sensibilidade pós-moderna as palavras nunca batem: apatia desenvolva, desencanto extravagante, narcisismo melancólico. (...) São fruto da programação oferecida pelo sistema e da personalização buscada pelo sujeito, duas coisas meio em choque. Mas a apatia desenvolva – agitação sem felicidade – salta aos olhos quando, no indivíduo, se juntam vazio e colorido na danceteria, tédio e curiosidade ante um filme pornô, frieza e fascinação ante os dígitos na tela de um computador, banalidade e excitação no shopping Center. (SANTOS, 1986, p. 104-105)

Assim, Níquel Náusea e sua turma transitam entre um discurso alternativo atraente ao protótipo de um tipo de leitor jovem “rebelde”, que não aceita o mundo em que vive e busca formas antagônicas para expressar seu descontentamento. Mas a narrativa também dialoga com uma juventude curiosa em experimentar os produtos culturais oferecidos pelo mercado como novas modas, estilo e tecnologias. A *estrutura de efeito* da narrativa Níquel Náusea transporta o seu leitor para aventuras num contexto de brincadeiras e inversões reconhecíveis aos sujeitos que viviam e sentiam todas as incertezas daquele período.

Enquanto a estrutura do texto delinea as pré-orientações que o leitor deve seguir para que a mensagem seja apreendida, ela também solicita a participação do leitor seja através da associação de imagens e ideias, seja em relação às lacunas que cabe ao leitor preencher com a imaginação, seja através do personagem que age produzindo identificação a depender das características de cada leitor, garantindo o envolvimento deste.

4.3 O LEITOR IMPLÍCITO DA NARRATIVA NÍQUEL NÁUSEA

Segundo Eisner (1999; 2008), além de contar uma história, a missão do artista de quadrinhos é prender a atenção do leitor, para que este percorra todo o processo de leitura. Nesse caso, cabe ao texto reter e controlar o leitor (empírico) através de vários recursos, de forma a seduzi-lo e envolvê-lo na narrativa. Esses recursos são organizados como pré-orientações, existentes no texto quadrinizado, que se configuram como *Leitor Implícito*. Após percorrermos os caminhos teóricos e metodológicos que visaram identificar o *Leitor Implícito* dos quadrinhos Níquel Náusea faremos algumas considerações acerca da sua natureza.

As pré-orientações são os repertórios e estratégias textuais que esboçam e pré-estruturam o potencial de sentidos do texto e são constituídos de signos organizados em função dos objetivos narracionais. Para Iser (1996), os textos ficcionais são pontos de vista do artista sobre o mundo, mas ao organizar seletivamente seu modo de ver, a narrativa se torna outro mundo que é oferecido ao público. Assim, determinados aspectos do mundo extratextual são selecionados e combinados entre si, formando a estrutura do texto e as indicações dos papéis do leitor.

Como os quadrinhos são narrativas que usam imagens visuais para contar histórias, Gonsales ao almejar construir uma estrutura que contasse a aventura do rato Níquel Náusea em busca de alimento, empreende a seleção de determinados elementos. Para conceber a narrativa, foi necessário definir cenário (uma cidade, especificamente o esgoto e a rua); os atores (personagens) e suas características: corpo, expressões faciais, personalidade, ideias, ações e sentimentos; e deliberar as falas dos atores.

Esses elementos são definidos levando em consideração as referências de mundo do autor e organizados segundo regras convencionais da linguagem dos quadrinhos como: a orientação de leitura (esquerda para a direita e de cima para baixo); a escolha de cenas congeladas em quadros e a justaposição destes segundo uma sequência narrativa; a utilização de balões para apresentar as falas dos personagens; uso de legendas para indicar a voz do narrador onisciente; e a escolha de tomadas para mostrar os pontos a partir dos quais a ação é observada. Seguindo todas essas regras convencionais, oriundas da linguagem das histórias em quadrinhos, a narrativa se estrutura como conjunto de referências que torna a recepção individual acessível à subjetividade leitora. Essa organização forma a *estrutura textual*.

A *estrutura textual* designa a atividade de constituição e organização dos signos para oferecer ao leitor as condições necessárias para que a enunciação seja comunicada. A

organização da estrutura textual da narrativa *Níquel Náusea* se baseou na escolha pela estética do quadrinho *udigrudi*. Com o uso de manchas, traços e explorando o claro-escuro, Gonsales fornece forte valor expressivo à história e insinuados espaços para além do que os olhos do leitor poderiam ver. Dotando, assim, o esgoto de um caráter de mistério e perigo, o autor dá vida a personagens críticos e marginais, fornecendo ao seu trabalho a impressão de quadrinho alternativo. Essa característica oferece algumas das instruções prévias a respeito do conteúdo que envolve crítica social e reflexão.

Além disso, a narrativa *Níquel Náusea* é composta pela montagem de requadros que expõem vinhetas congeladas que se ligam pela indicação da continuidade das ações do personagem central. Cada cena se expressa através das disposições de cenários e personagens e se liga por indicações de complementaridade à outra cena. O personagem *Níquel Náusea* aparece como elemento fundamental da estrutura textual, garantindo o controle e a retenção do leitor na narrativa. O protagonista é representado como uma ratazana composta por uma articulação de características de um animal real e também dotada das capacidades de exprimir sentimentos e falas reconhecíveis do nosso vocabulário gestual como raiva, dor, alegria, tédio ou melancolia. Nesse caso, além do recurso da sugestão de movimentos pelo congelamento de gestos corporais, que se completam com a vinheta seguinte, Gonsales usa, sobretudo, o recurso da expressão facial do personagem para envolver o leitor.

Nessa estrutura, o narrador cumpre o papel de guiar a visão do leitor, oferecendo pontos de vista (perspectivas dos requadros) capazes de exibir as características do personagem *Níquel Náusea* e seus comportamentos, mostrando todas as suas ações. De tal modo, o narrador funciona relacionando o receptor ao texto, proporcionando o quadro de referências a diversidade de atualizações históricas e individuais do texto. Nesse caso, o narrador regula as informações visuais fornecidas ao leitor, que são complementadas por legendas que aparecem em alguns requadros. Assim, ele se configura como um ente ficcional⁵⁸ presente no contexto da obra, responsável pela matéria narrada e pela organização da estrutura textual. Esse narrador instiga a observação da atuação do personagem central apontando os aspectos para os quais o leitor deve atentar.

Na narrativa, *Níquel* sobe à superfície e circula pela cidade, mostrando-se, ocupando espaços e causando estranheza, choque e temor nos humanos. O comportamento do personagem

⁵⁸ Queremos salientar que o *narrador* a que nos referimos é uma construção do texto, que possui uma função. Nesse caso, nossa concepção se diferencia da compreensão de Will Eisner (2008, p.10), que se refere ao narrador como o autor da narrativa gráfica.

atua com sua expressão de raiva, melancolia e sofrimento, espelhando a violência e a incompreensão de uma sociedade que o recusa. Com isso, a história em quadrinhos Níquel Náusea coaduna com fantasias e visões de mundo de uma cultura juvenil que recusa o modelo de cidadãos bem comportados, que nega o consumismo de tendências e modas consideradas vazias, o socialmente aceito como belo e saudável, dentro dos padrões do *status quo*. Mas o texto só oferece indicações de sentidos, das quais solicita a participação do leitor para que se realizem na leitura.

Tais indicações configuram a *estrutura do ato*. É onde se atualiza o caráter efetivo das estruturas quadrinizadas, oferecendo os pontos a preencher. A *estrutura do ato* estimula no leitor a captação do não dado ou o não familiar, através de atos de imaginação. Tal estrutura contida no texto remete às ações de preencher as lacunas *gráficas, sensoriais e psicológicas* da narrativa em questão, necessárias para que a comunicação e o efeito de humor se concretizem. A atuação referente ao preenchimento das *lacunas gráficas* remete ao papel do leitor de seguir uma linha congruente de sequências congeladas em que ele também participa preenchendo o “não desenhado”, com sua imaginação. Cada requadro produz ilusões de complementaridade espaço-temporal na ação, ao mostrar em cada vinheta espaços supostamente contínuos. Cabe ao leitor imaginar os movimentos, integrando as cenas separadas e acrescentando com sua imaginação o que não existe na representação visual.

A caminhada do rato em busca de alimento só é possível de ser compreendida se o leitor processar em sua mente as lacunas que envolvem a transição de cada requadro, através da *conclusão*. Por meio desta, o conjunto de imagens passa a ser encarado como uma unidade e as ilusões de movimento dos personagens e de deslocamentos de espaço e tempo são concretizadas. O enquadramento de tempo e ação é essencial para o efeito emocional expresso pela história e o envolvimento do leitor.

Ao mesmo tempo, a narrativa solicita do leitor *preenchimentos sensoriais* para que ele participe da experiência oferecida pelo texto. Nesse aspecto, o personagem Níquel Náusea aparece como elemento fundamental da estrutura textual, garantindo o controle e a retenção do leitor na narrativa. Ao compor o esgoto como um espaço sombrio e sujo, em que vive o personagem, o autor procura despertar sensações estéticas de nojo ou repulsa, a depender da imagem que o leitor tenha de um esgoto em sua memória. Ao imaginar o lugar como sombrio e frio, o leitor está completando a narrativa com sua imaginação pessoal. A sensação causada pela expressão do personagem solicita que o leitor se imagine na pele do rato, com as memórias que ele possui das sensações correspondentes a cada expressão facial. O leitor deve sentir o que sente

o personagem Níquel Náusea, unindo a memória de suas emoções às expressões deste. É essa a proposta do humor da narrativa.

Por sua vez, a estrutura construída para produzir humor, também solicita *preenchimentos psicológicos* do leitor. O ato de enquadrar a cena define não somente a ação, como também indica sua duração e estabelece a posição do leitor em relação a ela. Este deve preencher com sua imaginação o conteúdo elipsado e criar expectativa para os acontecimentos seguintes. No entanto, pelo fato de ser voluntária a ação do leitor (empírico), a narrativa prevê, mas não garante a duração do tempo em que ele se deterá em cada quadro, variando de leitor para leitor a depender de seus interesses de leitura.

Assim, articulação dos requadros tem como função não somente desdobrar a ação do personagem como também envolver o leitor, através do estímulo de sentimentos de expectativa e surpresa em alguns pontos da narrativa, muitos deles localizados no último quadro de cada página, motivando o leitor a virá-la e continuar a leitura. As expectativas devem ser produzidas através da indicação para o conteúdo possível do seguinte, que por sua vez, leva constantemente o leitor à surpresa e ao riso, pelo desfecho inesperado e cômico. Isto também mantém o leitor na espera para que os objetivos da busca do protagonista finalmente sejam alcançados.

Além disso, o personagem Níquel Náusea é usado como função de efeitos de identificação, que tem como papel envolver o público e levá-lo ao riso, por meio dos caminhos conduzidos pela narrativa. Dessa forma, ele se configura como porta-voz de desejos, fantasias e inquietações de seu público. Gonsales cria uma estrutura narrativa que visa o humor fundado numa mistura entre trágico e cômico, solicitando que o leitor renuncie do distanciamento do texto e imagine-se nas situações do rato. Levando em consideração o contexto dos anos 1980, o rato Níquel, através de um conjunto de características comportamentais, estimula reações de diferentes tipos de identificação com o leitor. Sendo Níquel um “herói punk” ou um “anti-herói punk”, ele pode despertar a simpatia de diferentes grupos urbanos, sejam aqueles que comungam de ideologias anti-*status quo* ou aqueles que percebem o rato como expressão da inquietação, perplexidade e incerteza em relação aos rumos da sociedade brasileira. Nesse contexto, o leitor deve fazer sua própria reflexão sobre o mundo e a vida, a existência da miséria, da dor, do desamparo e do desapontamento, e como é possível rir deles.

Dessa forma, a *estrutura do texto* e a *estrutura do ato*, nos quadrinhos, se relacionam da mesma maneira como intenção e preenchimento. Ambos estão associados para constituir o *Leitor Implícito* e agem simultaneamente. Para construir o *Leitor Implícito* da narrativa, além do uso do personagem, Gonsales utilizou de uma organização de enquadramentos da personagem, falas,

anatomia e fisionomia expressiva do personagem, palavras e transições de quadros, combinados a uma estratégia de expectativa e surpresa distribuída por toda a narrativa. O leitor deve acompanhar o protagonista em sua busca por comida, seus embaraços e decepções. Assim, ao leitor cabia seguir cada passo do personagem encadeado em elipses e do mesmo modo, identificar o significado emocional de cada expressão, procurar antecipar a ação seguinte e compreender o motivo de cada ação e reação do protagonista. Mas para que tudo isso fosse possível, a estrutura solicitava a participação do leitor.

Como a obra se concretiza no ato de leitura, o leitor deve decifrá-la, aceitá-la, deformá-la ou refutá-la. Essas possibilidades podem acontecer em relação à obra em questão, podendo despertar em alguns leitores a sensação de nojo e repulsa em relação à representação de ratazanas, esgoto e lixo. E várias interpretações poderiam ser realizadas, como as evidenciadas nas sessões de cartas, que redesenharam o personagem Níquel Náusea de maneiras diferentes, algumas delas, deslocando-o para outros ambiente e temas. Queremos enfatizar a participação de um público juvenil que interagiu com a obra e que compartilhava de um repertório de conhecimentos e desejos dos quais ela se utilizava para produzir sua proposta de humor, momento em que as inquietações do autor se fundiam com as incertezas e desejos de seus jovens leitores.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao realizarmos um levantamento a respeito dos aspectos políticos, econômicos, sociais e culturais brasileiros dos anos 1980, procuramos interligar a obra ao seu contexto. Dessa forma, pudemos relacionar as estratégias textuais com a apreensão do leitor. A obra parece ter sugerido gostos familiares ao evocar crenças, valores, modismos e interesses (ou rompido com todas essas expectativas), através das informações que ela encerrava em si mesma. Nesse sentido, levamos também em consideração que ao leitor cabia uma importante participação na construção do sentido do texto.

Para isso, procuramos abordar o trabalho de Gonsales enquanto manifestação de uma linguagem específica, os quadrinhos. Tal linguagem, composta pela combinação da linguagem verbal e do desenho, traz em si as impressões de uma época e registros do imaginário social. Como produção circunscrita no tempo, é uma visão do mundo elaborado pelo autor, que faz referência a uma realidade extratextual. Os quadrinhos Níquel Náusea situaram-se no contexto interativo de transformações da cultura jovem urbana, atuando como espelho das expectativas e anseios de diferentes indivíduos.

O estudo procurou compreender essa relação interativa entre autor, texto e público através de uma abordagem que não considerasse o texto quadrinizado como alegoria da sociedade. Procuramos realizar uma investigação dos pressupostos que explicam o modo como os quadrinhos Níquel Náusea interagiam com o público a que se destinava. Para isso, concebemos a imagem visual da narrativa dos quadrinhos enquanto experiência sensorial e sociocultural do artista e também do leitor, ampliando, assim, o horizonte de compreensão de sua leitura.

No transcurso das discussões, avaliamos o modo como Gonsales utilizou de ferramentas gráficas para construir uma estrutura textual que pudesse interagir com seus leitores, configurando o que chamamos de seu *Leitor Implícito*. Através de pré-orientações, a narrativa oferecia um jogo de combinações e interpretações, compondo uma potencialidade de sentidos sugeridos durante o ato de leitura.

Para isso, Gonsales aborda a vida de seres marginais, tendo ao centro o personagem Níquel Náusea, que abriga uma identidade pautada em estereótipos urbanos e certos aspectos culturais do contexto dos anos 1980. Os temas e a estética de tal obra remetiam às ideologias juvenis influenciadas pelo modo de atuação punk, trazendo também à tona, traços da contracultura, do protesto, do *underground* e da atitude crítica em relação ao mundo. Cabia, então, aos leitores

desses quadrinhos, o reconhecimento dessa identidade contida no personagem central e nos demais, que se misturavam às próprias vivências dos interlocutores.

A proposta de produzir humor através de quadrinhos se valia do recurso da aproximação do universo cotidiano do leitor, familiarizado com os ambientes nos quais circula o rato Níquel Náusea e a sua turma. Isso foi evidenciado na análise de uma narrativa selecionada da revista número um. Ela procura convidar o leitor a observar o mundo sob a ótica de um rato, vivenciando suas aventuras, desventuras e produzir o riso. Nesse caso, a função central desse humor era a reflexão do leitor sobre os valores da sociedade em que vivia, a partir de suas próprias experiências individuais e da autocrítica.

Para esse reconhecimento, identificamos o uso tanto da perspectiva *udigrudi*, do *nonsense* crítico e engajado, quanto de escárnio que pretendia rir dos outros e de si. Assim, Gonsales investia na polissemia e procurava se comunicar com o leitor engajado, o receptor dos quadrinhos mais “transgressores” como os quadrinhos de Angeli, Laerte e Luiz Gê, cujos temas exploram diretamente temas como sexo, drogas, fluidos corporais, dejetos, prazer e a frustração em relação à sociedade da época. Da mesma forma, poderia também despertar a simpatia de outros grupos jovens urbanos, que compartilhavam dos modismos, das inquietações, das incertezas e descontentamento em relação aos caminhos e descaminhos da sociedade brasileira.

Compreendemos que a potência de sentidos dessa obra está na sua polissemia, quando oferece ao leitor o lugar de sua participação, para que os personagens ganhem vida segundo as singularidades de cada receptor, indo além da própria obra e da intencionalidade do autor. A narrativa remete às incertezas e dificuldades em viver numa sociedade desigual, na solidão dos grandes centros urbanos e no individualismo. A comicidade é oferecida pela estrutura de efeito da narrativa e remete à reflexão do cotidiano, ativando no leitor sentimentos através dos cortes que ele é obrigado a completar com a imaginação.

Na teoria do *Leitor Implícito*, a leitura é concebida como uma atividade insinuada pelo texto, que oferece uma *estrutura de efeito*, mas esta nunca estabelece exatamente como se concretizará, pois cada leitor faz a sua interpretação. Quando o texto atende às expectativas, conhecimentos e experiências do leitor, isto é, o sistema histórico-literário do leitor, essa obra ganha aceitação do público. A obra de Gonsales pertence a um horizonte cultural de uma geração que experimentava o arrefecimento das velhas formas tradicionais de organização e protesto político e vivia sob a égide da cultura de massa, da TV e da sociedade de consumo. Mas embora essa juventude não reconhecesse mais as antigas formas de luta social, acabaram por construir novos modos de manifestação que punham em evidência as questões ligadas aos seus interesses

como a liberdade individual, o prazer e o consumo. A cultura urbana juvenil é caracterizada pela experiência comum de crise das perspectivas e pela perda de confiança nas instituições políticas. Essa conjuntura de crise sugeriu a construção de novas sociabilidades e atuações através do *estilo* por parte dessa juventude.

Ao optarmos por uma teoria do efeito, visamos discutir a função que o texto desempenha em um contexto, levando em consideração o processo de comunicação por meio do qual a obra transmite experiências e é compreendida, bem como, as faculdades e competências do leitor durante o ato de leitura. Nesse caso, a abordagem da obra não deve ser fixada nem ao método de seleção e combinação do autor, nem aos processos de formação de sentido que acontecem na experiência com o leitor. Ela deve ser considerada como um processo integral, que abrange desde a sua composição realizada pelo autor, até a experiência do leitor, ponto de vista que pode nos levar ao seu potencial de efeitos.

Embora estejamos ancorando nosso estudo num contexto historicamente específico, nosso empenho não foi descrever ou listar tipos de leitores ou interpretações, mas entender o texto quadrinizado como um fenômeno que potencializa a comunicação com uma coletividade. Como um texto é acontecimento, não podemos captar integralmente todo o seu potencial de efeitos nem todas as possíveis condutas do leitor. O texto só se atualiza no processo de leitura, e seus efeitos se diferenciam conforme as singularidades (socioculturais, pessoais e psicológicas) de cada leitor e do contexto sociocultural em que participa. Dessa forma, acreditamos que nosso trabalho atendeu os objetivos explicitados na introdução, ao centrarmos-nos na função do texto, destacando a relação dialética entre autor, texto e leitor.

Um possível desdobramento desse trabalho remete à comparação entre a obra de Gonsales dos anos 1980 e a sua produção atual, no sentido de avaliarmos as mudanças e permanências das características dos quadrinhos Níquel Náusea. A narrativa analisada neste trabalho corresponde à primeira fase da produção de Fernando Gonsales, que iniciou sua vida como cartunista profissional a partir do ano de 1985. Atualmente esse artista continua publicando tiras inéditas estreladas pelo rato Níquel Náusea e sua turma na Folha de São Paulo. Entretanto, ao longo de mais de vinte anos de trabalho, o microcosmo dessa história em quadrinhos ganhou contornos diferentes, evidenciando alterações de abordagem da marginalidade dos seres do esgoto, assim como da própria forma de produzir humor. Aparentemente, houve um relativo afastamento das propostas e questionamentos que se aproximavam da estética *udigrudi*.

Hoje, a discussão das relações entre mundo humano e mundo “animal” ocorre sob uma nova perspectiva. O universo dos esgotos é abordado de maneira diferente, Gonsales não explora

mais a sensação de nojo e de feio centrada do submundo dos esgotos. A tira passou a ser colorida, em lugar do contraste claro-escuro. Níquel tornou-se azul acinzentado, pequeno, bípede e passou a configurar um sujeito travesso e inconveniente, que não se limita a transitar no ambiente urbano, aparecendo também no ambiente natural.⁵⁹ Além disso, Gonsales alterna com mais frequência as histórias estreladas pelos personagens “fixos” com as narrativas desenvolvidas utilizando personagens “soltos” como elefantes, girafas, pássaros, macacos, pulgas, galinhas e cachorros. Esses aspectos servem para pensarmos na singularidade dos quadrinhos Níquel Náusea dos anos 1980, assim como as relações da obra com o contexto histórico em que foram concebidas e difundidas no decorrer de três décadas.

⁵⁹ Ver anexo XII

REFERÊNCIAS

- ABRAMO, Helena Wendel. *Cenas juvenis: punks e darks no espetáculo urbano*. São Paulo: Scritta, 1994.
- ALZER, André Alzer; CLAUDINO, Mariana. *Almanaque dos anos 80: lembranças e curiosidades de uma década muito divertida*. Rio de Janeiro: Ediouro, 2004.
- ANGELI. *Chiclete com Banana*. São Paulo: Circo Editorial, 1990, ano 1, nº. 1. (Reedição pré-histórica).
- AZEVEDO, Ezequiel. *O Tico-Tico: cem anos de revista*. São Paulo: Via Lettera, 2005.
- BERGER, Peter L. & LUCKMANN, Thomas. *A construção social da realidade: Tratado de Sociologia do Conhecimento*. Petrópolis: Vozes, 1996.
- BIVAR, Antônio. *O que é punk*. São Paulo: Brasiliense, 1982.
- BRAGA, Flávio & PATATI, Carlos. *Almanaque dos quadrinhos: 100 anos de mídia popular*. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.
- BRAGA, José Luiz. *O Pasquim e os anos 70: mais pra epa que pra oba*. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 1991.
- BRYAN, Guilherme. *Quem tem um sonho não dança: Cultura jovem brasileira dos anos 80*. Rio de Janeiro: Record, 2004.
- BUENO, André; GÓES, Fred. *O que é geração Beat*. São Paulo: Brasiliense, 1984.
- CAGNIN, Antônio Luiz. *Os quadrinhos*. São Paulo: Ática, 1975.
- CAMPBELL, Joseph. *O herói de mil faces*. São Paulo: Cutrix/Pensamento, 1989.
- CAMPOS, Rogério de. Outra história. In: *COMIC BOOK: o novo quadrinho americano*. São Paulo: Corand Editorial do Brasil, 1999.
- CASTELÃO, Érica Simões. *Níquel Náusea: uma representação da exclusão social no Brasil dos anos 80*. Monografia. Feira de Santana: UEFS, 2008, 93 p. Monografia. Especialização em

Desenho, Registro e Memória Visual, Departamento de Letras e Artes, Universidade Estadual de Feira de Santana, Feira de Santana, 2008.

_____. ;SANTOS, Robérico Celso Gomes. *Níquel Náusea: o quadrinho como documento histórico*. Anais do Graphica.

CHARTIER, Roger (org.). *Práticas da Leitura*. São Paulo: Estação Liberdade, 2001.

CIRNE, Moacy. *Quadrinhos, Sedução e Paixão*. Petrópolis: Vozes, 2000.

COELHO, Teixeira. *O que é Indústria Cultural*. São Paulo: Brasiliense, 1985.

CORRÊA, Tupã Gomes. *Rock nos passos da moda: mídia, consumo X mercado cultural*. Campinas, São Paulo: Papirus, 1989.

CORTEZ, Jaime. *Curso completo de desenho artístico*. Divulgação Artística, 1975. Vol. 1-4.

ECO, Umberto. *Apocalípticos e Integrados*. São Paulo: Perspectiva, 2001.

EISNER, Will. *Quadrinhos e Arte Sequencial*. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

_____. *Narrativas Gráficas*. São Paulo: Devir, 2005.

FRANCASTEL, Pierre. *A Realidade Figurativa*. São Paulo: Perspectiva, 1993.

FREITAS, Carlos. *Arte e técnica do desenho a bico-de-pena.*: Hemus, 2007.

GOMES, Luiz Vidal Negreiros. Trabalhando para o desenhismo. In: *Desenhismo*. Santa Maria: Ed. UFSM, 1996, p. 99-109.

_____. *Desenhando: um panorama dos sistemas gráficos*. Santa Maria: Ed. UFSM, 1998.

GONÇALO JUNIOR. *A guerra dos gibis*. São Paulo: Cia das Letras, 2004.

GONSALVES, Marcos Augusto (Org.). *Pós-tudo: 50 anos de cultura na Ilustrada*. São Paulo: Publifolha, 2008.

GORDON, Louise. *Desenho Anatómico*. Lisboa: Editorial Presença, 1979.

GRIECO, Francisco de Assis. *O Brasil e a Nova Economia Global*. São Paulo: Aduaneiras, 2001).

GROPPO, Luís Antônio. *O rock e a formação do mercado de consumo cultural juvenil: a participação da música pop-rock na transformação da juventude em mercado consumidor de produtos culturais, destacando o caso brasileiro e os anos 80*. Campinas: UNICAMP, 1996, 313 p. Dissertação de Mestrado. Programa de Pós-graduação em Sociologia, Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2006.

GUBERN, Román. *Literatura da Imagem*. Rio de Janeiro : Salvat, 1979. (Biblioteca Salvat, 57)

HALBWACHS, Maurice. *A memória coletiva*. São Paulo: Vértice, 1990.

HALL, Stuart. *A identidade cultural na pós-modernidade*. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.

HENFIL. *Como se faz humor político*. (depoimento a Tárík de Souza). Petrópolis: Vozes, 1985.

HOBBSAWM, Eric. *Era dos Extremos: O breve século XX*. São Paulo: Cia das Letras, 1995.

HUTCHEON, Linda. *Poética do pós-modernismo*. Rio de Janeiro: Imago Editora, 1991.

IANNI, Octavio. Globalização e a nova ordem internacional. In: REIS FILHO, Daniel Aarão; FERREIRA, Jorge; ZENHA, Celeste (Org.). *O século XX: o tempo das dúvidas*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2002.

ISER, Wolfgang. *O ato de leitura: uma teoria do efeito estético*. São Paulo: Editora 34, 1996. Vol. 1

_____. *O ato de leitura: uma teoria do efeito estético*. São Paulo: Editora 34, 1999. V. 2.

JAMESON, Fredric. *A virada cultural: reflexões sobre o pós-moderno*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2006.

_____. *Pós-modernismo: A lógica do capitalismo tardio*. São Paulo: Ática, 1997.

JAUSS, Hans Robert. *A história da literatura como provocação à teoria literária*. São Paulo: Ática, 1994.

KOCK, Ingedore Grunfeld Villaça. *O texto e a construção dos sentidos*. São Paulo: Contexto, 2005.

LUYTEN, Sônia M. Bibe (Org.) *História em quadrinhos: leitura crítica*. São Paulo: Edições

Paulinas, 1984.

_____. *O que é história em quadrinhos*. São Paulo: Brasiliense, 1985.

MASSIRONI, Manfredo. *Ver pelo Desenho: aspectos técnicos, cognitivos, comunicativos*. São Paulo: Livraria Martins Fontes, 1982.

McCLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo: M. Books, 2005.

_____. *Desenhando quadrinhos*. São Paulo, M. Books, 2008.

MELLO, João Manuel Cardoso; NOVAIS, Fernando A. Capitalismo Tardio e sociabilidade moderna. In: SHWARCZ, Lilia Moritz (Org.). *História da vida privada no Brasil: contrastes da intimidade contemporânea*. São Paulo: Cia das Letras, 1998. (História da vida privado no Brasil, vol. 4).

MINOIS, Georges. *História do riso e do escárnio*. São Paulo: Editora UNESP, 2003.

MOYA, Álvaro de. *Shazam!* São Paulo: Perspectiva, 1977.

NERY, João Elias. *Graúna e Rê Bordosa: O humor gráfico brasileiro de 1970 e 1980*. São Paulo: Terras do Sonhar, Edições Pulsar, 2006.

NIEMEYER, Lucy. *Elementos de Semiótica aplicados ao design*. Rio de Janeiro: Ed. 2AB, 2007.

ORTIZ, Renato. *Mundialização e cultura*. São Paulo: Brasiliense, 1994.

PAMPLONA, Marco Antônio. A questão nacional no mundo contemporâneo. In: REIS FILHO, Daniel Aarão; FERREIRA, Jorge; ZENHA, Celeste (Org.). *O século XX: o tempo das dúvidas*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2002.

PENHA, João da. *O que é existencialismo*. São Paulo: Brasiliense, 1982.

PIRANDELLO, Luigi. *O humorismo*. São Paulo: Editora Experimento, 1996.

PRYSTHOM, Ângela Freire. *Cosmopolitismos periféricos: ensaios sobre modernidade, pós-modernidade e estudos culturais na América Latina*. Recife: Bagaço, 2002.

RAMOS, Paulo. *A leitura dos quadrinhos*. São Paulo: Editora Contexto, 2009.

RODRIGUES, Marly. *A Década de 80. Brasil: quando a multidão voltou às praças*. São Paulo: Ática, 2001.

SANTOS, Jair Ferreira dos. *O que é pós-moderno*. São Paulo: Brasiliense, 1986.

SILVA, Nadilson Manoel da. *Fantasia e Cotidiano nas Histórias em Quadrinhos*. São Paulo: Annablume; Fortaleza: Selcult, 2002.

ZENHA, Celeste. Mídia e informação no cotidiano contemporâneo. In: REIS FILHO, Daniel Aarão; FERREIRA, Jorge; ZENHA, Celeste (Org.). *O século XX: o tempo das dúvidas*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2002.

ZILBERMAN, Regina. *Estética da recepção e história da literatura*. São Paulo: Ática, 1989.

Obras de Fernando Gonsales

GONSALES, Fernando. *Níquel Náusea: este gibi é uma ratoeira*. São Paulo: Press Editorial, 1986. (Ano I, nº 1)

_____. *Níquel Náusea uma pré-história em quadrinhos*. São Paulo: Press Editorial LTDA, 1987(Ano II nº2)

_____. *Níquel Náusea: camelos, heróis, monstros, samba, suor e cachaça!* São Paulo:Press Editorial LTDA, 1987 (Ano II nº3)

_____. *Níquel Náusea: tubarões, feitiçaria, ratos de praia, Spacca e Newton Foot*. São Paulo: Press Editorial LTDA, 1988 (Ano II nº4)

_____. *Níquel Náusea: Lar, doce lar*. São Paulo: Circo,1988 (Ano I nº1)

_____. *Níquel Náusea: A festa*. São Paulo: Circo,(Ano I, nº2)

_____. *Níquel Náusea: pesadelos tenebrosos*. São Paulo:Palhaço Editorial, 1989. (Ano I nº 3)

_____. *Níquel Náusea: uma zona rural*. São Paulo: Palhaço Editorial, 1989(Ano II, nº 7)

_____. *Níquel Náusea: Tá todo mundo loco, ôôba!!* São Paulo: Palhaço Editorial, 1990 (Ano II nº 8)

_____. *Níquel Náusea: a casca mortal, o homem lesma, Sara Poppinsky, o homem lema e vostradeis*. São Paulo: Palhaço Editorial, 1990 (Ano II, nº 9).

_____. *Níquel Náusea: este gibi é uma cachorrada*. São Paulo: Palhaço Editorial, 1990 (Ano II, nº 10).

_____. *Níquel Náusea: a invasão dos bonecos*. SP: VHDiffusion, 1990, nº11.

_____. *Níquel Náusea: os pássaros*. São Paulo: VHDiffusion, 1991,nº12.

_____. *Níquel Náusea: zuêra na escola e outras notas abaixo de zero*. São Paulo: VHDiffusion, 1991, nº13.

_____. *Níquel Náusea: os animais que tem os ossos pra fora e meleca por dentro*. São Paulo: VHDiffusion, 1991, n° 14.

_____. *Níquel Náusea: o rock das baratas*. São Paulo: VHDiffusion, 1991, n° 15.

_____. *Níquel Náusea em : Mickey é a vovozinha*. São Paulo: Circo-Sampa, 1991. (Coleção Circo, n° 2).

_____. *Níquel Náusea: ratazanas*. São Paulo: VHDiffusion, 1992, n° 16

_____. *Níquel Náusea*. São Paulo: VHDiffusion, 1992, n° 17.

_____. *Níquel Náusea: Blãããarr*. São Paulo: VHDiffusion, 1992, n° 18.

_____. *Níquel Náusea*. São Paulo: VHDiffusion, 1993, n° 19.

_____. *Níquel Náusea*. São Paulo: VHDiffusion, 1993, n° 20.

ANEXOS

ANEXO I - Entrevista com Fernando Gonsales via e-mail, recebido no dia 27 de fevereiro de 2008.

1. Data de Nascimento:

3 de Fevereiro de 1961

2. Cidade natal:

São Paulo

3. Trajetória escolar:

Formado em Veterinária e Biologia.

4. Quando criou o Níquel Náusea?

Foi em 1985. Basicamente eu preparei o personagem para o concurso da Folha.

5. Pode dizer a data do concurso da Folha de São Paulo me que você ganhou e quando começou a publicar o Níquel Náusea?

O concurso foi em Julho de 85 e passei a publicar em Dezembro do mesmo ano.

6. Quantas tiras já foram publicadas até hoje? Em quantos jornais e/ou revistas?

Foram publicadas 5800 tiras, mais ou menos. Foram vários jornais, uns param de publicar, outros começam. Dá uma média de uns 12 jornais sempre publicando.

7. Quantos e quais prêmios ganhou durante a carreira

Ganhei 17 Prêmios HQMix e 2 Ângelo Agostini.

8. O Níquel tinha sido publicado antes disso em algum outro lugar?

Não. O Níquel fez sua estréia na Folha de São Paulo

9. Como era o processo criativo das tiras?

Não tem muita regra fixa. O importante é conseguir alguma concentração em torno de um assunto. Depois disso, as idéias começam a aparecer. Infelizmente, nem sempre são boas idéias. Às vezes passo muito tempo sem conseguir bolar nada. Mas mesmo esse tempo não é inútil, pois da vez seguinte a mente estará mais “quente” para bolar coisas.

10. Quando começou a publicar gibis? Quantos números foram publicados?

Comecei a publicar os gibis um ano depois de começar no jornal. Foi tudo muito rápido. Foram 29 números publicados em 10 anos.

11. Era mesmo você quem respondia as seções de cartas dos gibis?

Com exceção do primeiro número, que foi um cara da editora, o resto era eu mesmo. Mas afinal não eram tantas cartas assim.

12. Por que você começou a publicar gibis? Como era o processo da criação de histórias e seleção de tiras? Havia uma equipe para realizar o trabalho?

Na época era uma coisa normal o pessoal de tiras ter o seu gibi. A edição ficava comigo e com o Newton Foot, que era meu braço direito. Ele também produzia histórias para o gibi. O Spacca era o outro grande colaborador que fez HQs em todas edições. Ainda tiveram vários outros colaboradores. Foi uma festa onde todo mundo ganhava pouco.

13. Os gibis se destinavam a que tipo de público?

A gente não pensava muito nisso, mas o gibi acabava por pegar uma faixa meio ampla de público. Não era infantil, mas também não era para o público adulto.

14. Em geral, o Níquel Náusea era direcionado para algum público específico?

Normalmente não penso muito no público quando faço minhas histórias.

15. A Folha interferia de alguma forma na produção das tiras?

Nunca. Sempre tive liberdade total. Às vezes sou eu mesmo quem resolve deixar de colocar uma coisa ou outra, por questões de uma linha que quero seguir.

16. Como funcionava a entrega do material para ser publicado no jornal? E como é hoje em dia?

Gosto de entregar as tiras em lotes semanais. De preferência gosto de estar até mais adiantado que isso. Dá mais tranquilidade para trabalhar. Tenho conseguido manter esse esquema na maior parte do tempo

ANEXO II - Entrevista com Fernando Gonsales via e-mail, do dia 27 de abril de 2010

De: erica simoes [mailto:ericastelao@gmail.com]

Enviada em: terça-feira, 27 de abril de 2010 20:11

Para: niquel

Assunto: mais perguntas

De: erica simoes [mailto:ericastelao@gmail.com]

Enviada em: terça-feira, 27 de abril de 2010 20:11

Para: niquel

Assunto: mais perguntas

Por que você decidiu participar do concurso da Folha de São Paulo, uma vez que já tinha uma profissão – veterinário- ?

Eu sempre quis ser desenhista. A veterinária na verdade era meu plano B.

2. Nesse concurso, os quadrinhos participantes tinham que estar dentro de algum tema específico?

Não . O tema era livre. As únicas especificações eram quanto às dimensões e a quantidade de tiras a serem enviadas.

3. Você tem registros desse concurso, como comprovante de inscrição, recortes de jornal etc.?

Tenho o recorte do jornal com a matéria sobre os vencedores do concurso. Eram três na categoria tiras, um na categoria charge, um em caricatura e outro em ilustração.

4. Na sua opinião, por que você ganhou o concurso?

É difícil saber. Uma parte porque já tinha bastante material pronto, além do que eu enviei. Também tem a sorte, das pessoas que estavam julgando se interessarem pelo que fiz.

5. O que mudou na sua trajetória de vida com a nova atividade de cartunista, quando passou a integrar o corpo de cartunistas da Folha?

Tudo. A partir daí, passei a encarar o ofício de desenhista e autor de quadrinhos como uma coisa profissional. Até então era totalmente amador.

8. Qual as suas influências que o ajudaram a compor a tira?

Várias. Mafalda, Lucky Luke, Revista Mad, Canini, Carl Barks, Hagar... muito mais.

9. Descreva seu processo de trabalho?

Gosto de ficar bolando tiras por alguns dias, sem desenhar. Faço as anotações de forma mais tosca possível, sem me ater ao desenho. Depois passo para a fase de desenhar. Para esse esquema funcionar, preciso estar sempre adiantado. Mantenho um estoque de idéias sempre cheio.

10. O que hoje mudou em relação a década de 80 na composição da tira?

Basicamente trabalho com mais tiras de personagens avulsos. Antes focava mais o Níquel e o universo dos ratos. Acho que foi uma necessidade de ampliar os horizontes da tira.

10. Qual a relação do Níquel Náusea com outros personagens de sua autoria? Existem características comuns?

São todos meio idiotas. Antes deixava essa característica mais para os seres humanos. Agora sou mais democrático.

11. Por que você decidiu publicar as tiras numa revista?

Na época, por volta de 1986, existia um mercado florescente para revistas em quadrinhos nacionais. Foi uma coisa quase natural a expansão das tiras de jornal para uma revista nas bancas.

12. Havia alguma restrição do jornal em relação a isso?

Nenhuma. O jornal Folha de São Paulo deu liberdade total para mim e para os outros autores da casa fazerem suas revistas. Muitas vezes o jornal até cobria os lançamentos com matérias e serviços.

13. Como as revistas eram editadas?

Eram sempre em papel jornal. Em preto e branco. Uma edição barata que combinava com o conteúdo.

14. Quem procurou quem? Você que contactou as editoras que publicaram as revistas do Níquel, ou o contrário?

Quem me procurou foi o Paulo Paiva na época de editora Press. Fiquei com receio, pois ainda me considerava meio amador. E fato, as coisas foram entrando nos eixos no tranco, mesmo. Sou muito grato à sua coragem de publicar um autor tão iniciante.

16. Como os seus colaboradores eram escolhidos?

Pela afinidade com o meu trabalho. O Spacca e o Newton Foot tinham muitas coisas em comum comigo. O tipo de humor, o tipo de desenho. A gente se dava muito bem, até hoje. Depois surgiram outros colaboradores, mas o núcleo da revista era formado por nós três.

17. Havia alguma solicitação temática para a elaboração dos quadrinhos colaboradores? Se sim, quem decidia isso?

No geral, não. Mas às vezes tinham páginas de cartuns com um tema específico. Éramos nós três quem decidíamos o tema.

18. Como funcionava a entrada de publicidade na revista?

Quando tinha uma publicidade (coisa rara) era na base de permuta. Isso sempre foi uma falha na revista, nunca teve um esquema comercial muito eficaz.

19. Quais os critérios para uma propaganda entrar na revista?

A gente nem tinha essa moral de escolher. Simplesmente não rolava muita coisa nesse sentido.

20. Quantas tiragens as produções costumavam ter?

Geralmente a tiragem era de 20 mil por edição.

21. Qual a sua periodicidade?

Esse era o grande problema da revista. A revista saía quando ficava pronta. Um esquema altamente aleatório. Em dez anos, saíram 29 edições.

22. Como as revistas eram distribuídas?

Eram distribuídas pelas grandes distribuidoras da época. Ficavam um mês nas bancas e depois eram recolhidas. Muitas vezes voltavam às bancas em pacotes promocionais ou em outros mercados mais distantes.

23. Quem ficava responsável pela seção de cartas?

Era eu mesmo, com exceção feita ao primeiro número da editora Circo. Achei esquisito alguém responder por mim e voltei a responder sempre.

24. Qual era o objetivo das seções de cartas?

Nem sei se tinha um objetivo definido. Acho que a idéia era estabelecer um contato com o leitor.

Isso era uma coisa muito comum nas revistas do gênero.

ANEXO III - Entrevista com Fernando Gonsales via e-mail, dia 28 de abril de 2010

De: erica simoes [mailto:ericastelao@gmail.com]

Enviada em: terça-feira, 28 de abril de 2010 20:11

Para: niquel

Assunto: mais perguntas

De: erica simoes [mailto:ericastelao@gmail.com]

Enviada em: terça-feira, 28 de abril de 2010 20:11

Para: niquel

Assunto: mais perguntas

Oi, Fernando

Muito obrigada! Que coisa legal! Vc nao tem aí tb desenhos antigos do Fliti e do sabio? Vou analisar os dois tambem.

Outra coisa: O que levou vc a sair da Press para a Circo? Discordancia, briga ou uma proposta melhor?

Qual o motivo pra ter saído tb da Circo?

Quando vc bolou o Niquel pro concurso, os outros personagens surgiram na mesma ocasião, ou depois, já na Folha? (o Fliti dá pra ver que não, já que ele aparece na primeira tira!).

Bjo,

Erica

Em 11 de maio de 2010 19:08, níquel <niquel@uol.com.br> escreveu:

De: níquel@ uol.com.br]

Enviada em: terça-feira, 12 de maio de 2010 11:05

Para: níquel@ uol.com.br

Assunto: mais perguntas

Enviada em: terça-feira, 12 de maio de 2010 11:05

Oi, Erica

O Fliti já apareceu na primeira tira, mas ele nem era um personagem fixo, apareceu por aparecer. Logo virou o amigo do Níquel, que era uma necessidade da tira. No início ele tinha antenas enormes (0023), mas depois eu tirei, para não atrapalhar tanto o desenho.

O Sábio está nesta tira (0191), não sei se é a primeira, mas o desenho era desse jeito mesmo. Excetuando o Fliti, os outros personagens foram aparecendo conforme eu ia fazendo as tiras. Tinha um rato amigo do Níquel, mas ele era muito sem graça e estúpido, logo desisti dele (tira 0019)

Saí da Press mais por causa da distribuição, que na Circo era bem melhor. Foi totalmente amigável, os editores da Press são meus amigos e me apoiaram na saída. Logo em seguida, a editora Circo se dividiu em duas. Por motivos que não sei bem quais foram. Então fui para a Editora Palhaço.

Quando a editora Palhaço começou a ficar mal financeiramente, acabei indo para editora VHD, onde permaneci até o fim do gibi.

Beijos

Fernando

ANEXO IV - Entrevista com Fernando Gonsales via e-mail, do dia 19 de maio de 2010.

erica simoes ericastelao@gmail.com

para niquel <niquel@uol.com.br>

data 19 de maio de 2010 17:34

Oi, Fernando!

Obrigada pela sua ajuda.

Por favor, manda novamente os dois primeiros desenhos do Niquel assinados.

Quanto às revistas da Press, quantas tiragens normalmente tinham? Como assim a distribuição da Circo era melhor que a da Press?

Como o Spacca e o Newton Foot, e demais colaboradores entraram na produção da revista?

Abço,

Erica

De niquel niquel@uol.com.br

Para erica simoes <ericastelao@gmail.com>

data 21 de maio de 2010 17:05

RES: Mais perguntas

Oi, Erica

As revistas da Press tinham uma tiragem de 15 mil, por aí.

A distribuição da Press era feita pela Distribuidora Chinaglia, que às vezes mandava muitas revistas para um lugar só e poucas para outras praças.

A distribuição da Circo era feita pela Distribuidora da Abril, e era mais bem feita.

Logo no início chamei o Spacca e o Newton para colaborar, achava que tocar uma revista sozinho era difícil demais (para não dizer impossível).

O Spacca participava mandando suas HQs e dando algumas idéias na edição.

O Newton além de fazer isso, ainda ajudava bastante na edição da revista, diagramação, cores da capa e outras coisas.

Estou anexando uma assinatura para você colar nos desenhos.

Beijo

Fernando

ANEXO V - Entrevista com o cartunista Spacca, do dia 19 de maio de 2010.

De: erica simoes [ericastelao@gmail.com]

Enviada em: 19 de maio de 2010 11:55

Para: spacca@terra.com.br

Assunto: pesquisa de mestrado sobre a revista níquel náusea

Oi, Spacca

Agradeço por responder a minha mensagem.

Eu desenvolvo uma pesquisa sobre o *Leitor Implícito* da revista Níquel Nausea. O *Leitor Implícito* é um conjunto de preorientações embutidas na obra que interferem na leitura dela. Quero discutir a interatividade dessa obra no contexto dos anos 80.

Bem, eu ando conversando com o Fernando Gonsales e ele me disse que vc foi um participante ativo com hqs e na parte da edição tb. Por isso, acredito que você também pode me dar algumas informações valiosas sobre a produção da revista. Eu preciso de suas memórias.

Sobre a maneira como eu poderia pegar essas informações, gostaria de conversar pessoalmente, mas antes disso gostaria que você me passasse algumas informações por email mesmo. De qualquer forma, pessoalmente ou pro email, o nosso encontro terá que acontecer porque para usar as informações eu precisarei que você assine um termo autorizando.

1. Inicialmente, você poderia me dizer como embarcou nessa, isto é, como tornou-se colaborador da revista?
2. Que relação você mantinha com o Fernando?
3. Você publicava HQs em outras revistas na época?
4. Para você, existia alguma característica comum entre seus quadrinhos e os de Gonsales?

Abço,

Erica

ANEXO VI - Entrevista com o cartunista Spacca, do dia 20 de maio de 2010.

De: Spacca <spacca@terra.com.br>

Enviada em: 20 de maio de 2010 14:42

Para: erica simoes ericastelao@gmail.com

Assunto: Re: pesquisa de mestrado sobre a revista níquel náusea

vamos lá, Erica:

1. Inicialmente, voce poderia me dizer como embarcou nessa, isto é, como tornou-se colaborador da revista?

Entrei na Folha junto com o Fernando, em 1985.

A amizade começou antes da revista.

Não sei se a idéia partiu dele, ou se o convidaram;

Mas era natural que a gente pensasse em revista, havia as revistas da Circo nas bancas, que a gente gostava muito.

E havia também as coletâneas de tira em livros e bolso e revistas.

Porém, o Fernando achava que uma revista só de tiras era cansativa, monótona para o leitor.

E pensou numa coisa mais variada, mesclando tiras e histórias longas.

Por isso ele fazia também as histórias do Vostradeis.

E nos convidou, a mim e ao Newton Foot, para colaborar com cartuns e histórias.

2. Que relação você mantinha com o Fernando?

A gente tinha bastante afinidade e influências comuns.

E na Folha, havia uma seção com pranchetas para os diagramadores e ilustradores, a gente trabalhava lá e também descia pra tomar um lanche na padaria,

às vezes saía para alguns lugares - lembro de conversar com ele no porão do Madame Satã, talvez num lançamento da Circo ou show.

Fui visitá-lo algumas vezes na casa dele, para planejar a revista ou pra conversar mesmo.

3. Você publicava HQs em outras revistas na época?

Não, embora tenha publicado uma vez ou outra em revistas que não passaram do número um.

Em todos os números da Níquel tem coisa minha.

4. Para você, existia alguma característica comum entre seus quadrinhos e os de Gonsales?

Entre nós dois e também no Newton Foot, tem uma base comum de humor, que me lembra cultura de almanaque.

Nós três somos curiosos, gostamos de história, crescemos vendo as histórias clássicas do Tio Patinhas (por Carl Barks), revista MAD.

Conhecemos e admiramos coisas parecidas (a tira Os Bichos e outras dos anos 70).

Somos menos "transgressores" que o núcleo da Circo, Angeli e cia.

E teve outros colaboradores também, como o hoje meio sumido, o Duval, cujo trabalho se harmonizava bastante com o nosso.

Se vc está querendo traçar o leitor típico da revista (pelo que entendi, não necessariamente o leitor real, mas o nosso leitor ideal para quem escrevíamos),

acho que você não terá muita dificuldade em distingui-lo, porque - penso eu - a revista tinha uma cara ou um "astral" bem definido,

sem que precisássemos combinar uma linha editorial.

Naturalmente, nossa bagagem comum nos inclinava a isso.

um abraço,

spacca

ANEXO VII - Entrevista com o cartunista Spacca, do dia 21 de maio de 2010.

De: Spacca <spacca@terra.com.br>

Enviada em: 21 de maio de 2010 10:02

Para: erica simoes ericastelao@gmail.com

Assunto: Re: pesquisa de mestrado sobre a revista níquel náusea

oi, respondo abaixo,

abs

sp

Então podemos dizer que era uma produção feita por uma turma de amigos?

- sim, embora sempre teve uma editora profissional por trás bancando

(nem tão profissional assim, na verdade...)

primeiro a Press, depois a Circo (ou Palhaço, que era o selo) e depois a VHD, feita por um cara bem legal, um belga, que na verdade era comerciante de móveis.

Como as revistas eram vendidas? Em média quantas costumavam ser vendidas?

- em banca de jornal. esses dados, é melhor você ver com o Fernando.

Mas lembro mais ou menos que a tiragem podia chegar a 15 mil exemplares, e sempre vendia a metade.

Se fizesse 15 mil, vendia 7 mil. Se fizesse 10 mil, vendia 5. Mistério.



Tinha algum personagem ou HQ fixa que costumava publicar? Como o Nostradeis do Fernando? Vendo as revistas, me pareceu que embora tivessem algumas hqs que apareçam mais de uma vez, como o professor astralberto, astrologo elas desaparecem ao longo das publicacoes.

- as minhas histórias não tinham continuidade.

Eram contos independentes, com personagens que só existiam em cada história.

Eu estava experimentando, tanto personagens quanto estilos, e o Fernando dava total liberdade

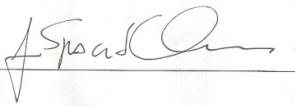
ANEXO VIII – Termos de autorização para utilização de entrevistas

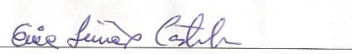
 Programa de Pós-Graduação em
Desenho, Cultura e Interatividade. 

Declaração

Eu, JOÃO STACCA DE OLIVEIRA, RG:
13.040.303-7 SP.SP., CPF: 043055688-88, autorizo
Erica Simões Castelhão, RG: 09732040-44 CPF: 831215875-87, a utilizar a entrevista para
fins acadêmicos do projeto de pesquisa: “MICKEY É A VOVOZINHA!” Níquel
Náusea, História e Recepção dos Quadrinhos no Brasil dos anos 80, desenvolvido no
programa de Pós-graduação em Desenho, Cultura e Interatividade da Universidade
Estadual de Feira de Santana.

SÃO PAULO, 08 de OUTUBRO de 2010





Erica Simões Castelhão



Programa de Pós-Graduação em
Desenho, Cultura e Interatividade.



Declaração

Eu, Fernando Gonsales, RG: 8.112.082, CPF: 014.157.168-38, autorizo Erica Simões Castelão, RG: 09732040-44 CPF: 831215875-87, a utilizar a entrevista para fins acadêmicos do projeto de pesquisa: **"MICKEY É A VOVOZINHA!" Niquel Náusea e Recepção dos Quadrinhos no Brasil dos anos 1980**, desenvolvido no programa de Pós-graduação em Desenho, Cultura e Interatividade da Universidade Estadual de Feira de Santana.

São Paulo, 12 de Outubro de 2010

Fernando Gonsales

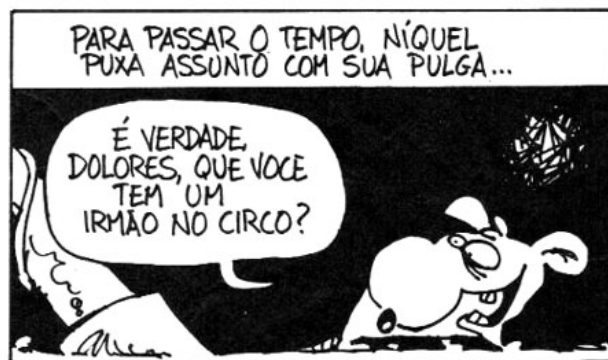
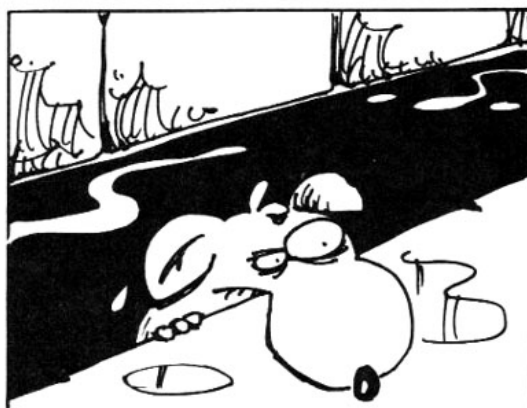
Erica Simões Castelão

ANEXO IX - Imagens utilizadas para Leitura Analítica

Fonte: GONSALES, Fernando. *Níquel Náusea: este gibi é uma ratoeira*. São Paulo: Press Editorial, 1986, (Ano I, nº1), p. 3-11.



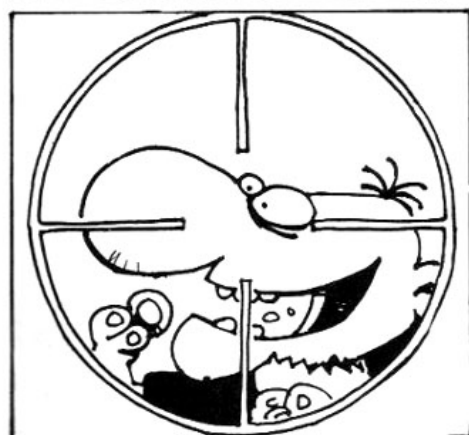
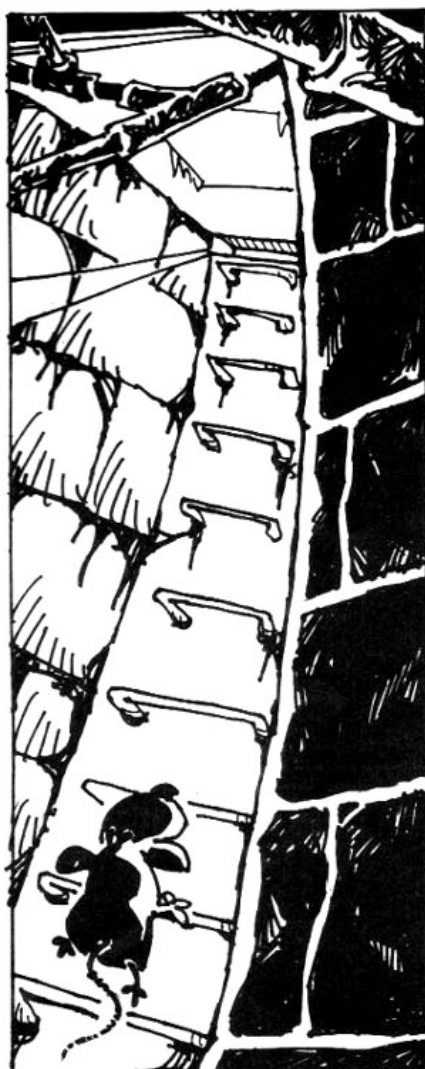


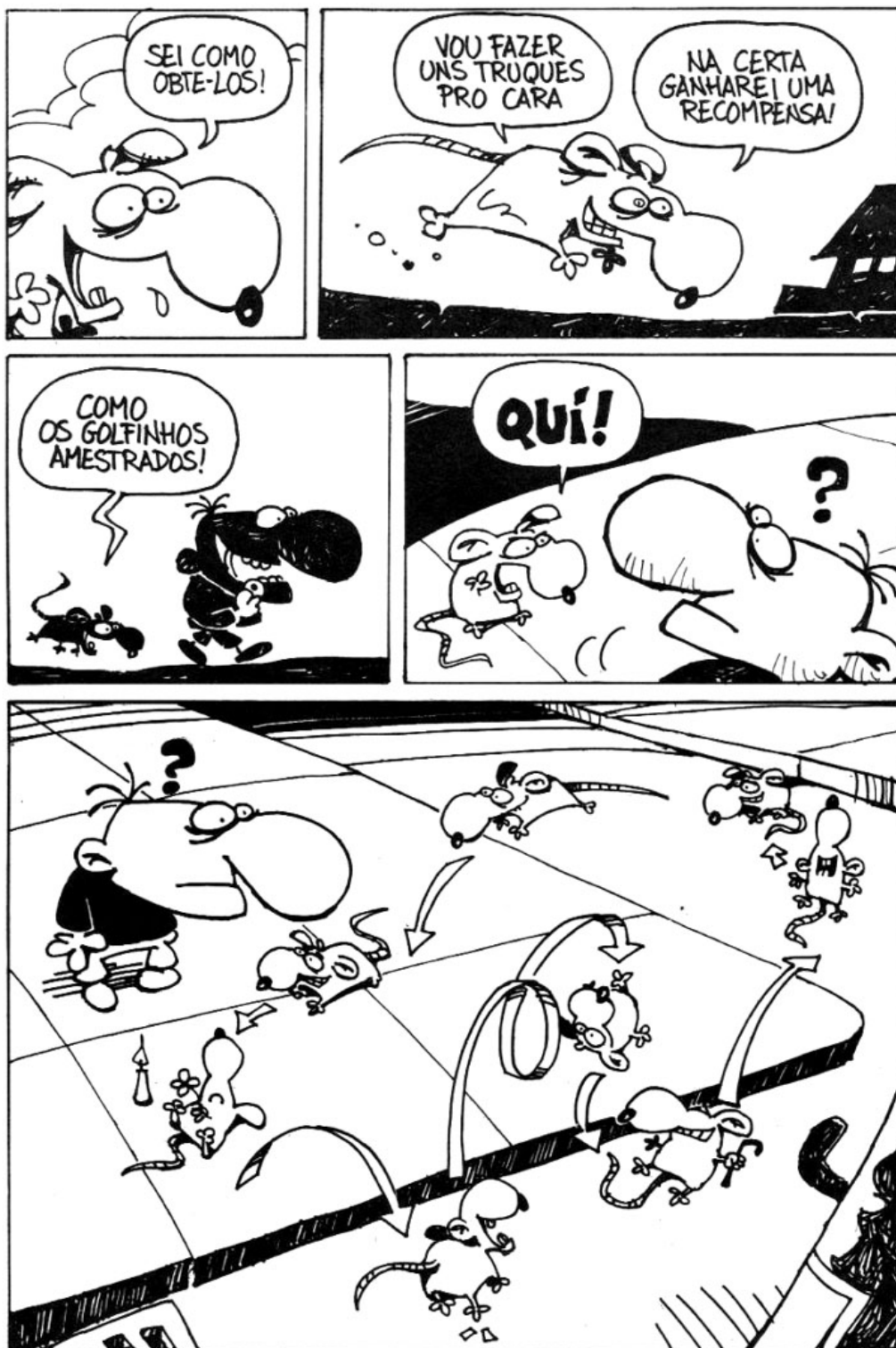












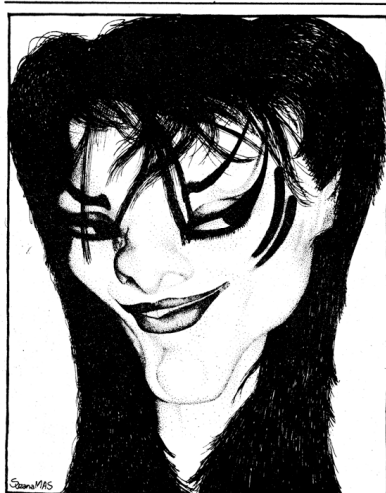


ANEXO X – Recortes de jornal

Material Fornecido por Fernando Gonsales

FOLHA DE S. PAULO

Domingo, 22 de setembro de 1985 — 85



Os premiados em primeiro lugar do Primeiro Concurso de Desenho da Folha: à esquerda, Suzana Mas, na categoria caricatura; acima, João Spacca de Oliveira, em charges; acima, à direita, Mauro Kazuo Sato, em ilustração; e ao lado, à direita, Fernando Gonsales, vencedor na categoria tiras



Os vencedores do concurso da Folha Ilustrada

Do Reportagem Loco!
São dez os conjuntos de trabalhos premiados no Primeiro Concurso de Desenho da Folha. Na categoria tiras, Fernando Gonsales, com o personagem "Niquel Nausea", Milton Trajano da Silveira, com "Camarillo Brillo", Inácio Zatz e Flávio del Carlo com "Alfredinho Canibal". Em ilustração, Mauro Kazuo Sato, Carlos José Silvério e Irma Lessa. Em caricatura, Suzana Mas e João Bento da Silva e, em charges, João Spacca de Oliveira e Celso Luiz de Oliveira Lima. Participaram do concurso 1.138 candidatos em um total de 4.297 trabalhos, divididos em 675 charges, 818 ilustrações, 2.202 tiras e 602 caricaturas. O júri responsável pela premiação foi composto por Luiz Paulo Baravelli, artista plástico e colunista da Folha, Angeli, cartunista da Folha, Jair de Oliveira, editor de Arte da Folha, Mariza Dias Costa, ilustradora da Folha, e Caio Túlio Costa, secretário de Redação da Folha.

O artista plástico Luiz Paulo Baravelli, 42, jurado do concurso, ficou surpreso com o número de participantes do Primeiro Concurso de Desenho da Folha. "Achei legal tanta gente participar. Isso mostra que existe muita gente querendo entrar nessa área", comenta. Ele, porém, diz que não chegou a ficar impressionado com os trabalhos: "Não tem nenhuma novidade, do tipo que eu nunca tenha visto. Eles correm na mesma linha", explica, para em seguida acrescentar que essas evidências surgem em qualquer concurso: "90% das pessoas mandam de alegres e 10% são de fato sérios".

Baravelli, porém, acha que os premiados podem "trabalhar em qualquer órgão de imprensa. São profissionais, sem dúvida". Entre os selecionados, o artista destaca o trabalho de Suzana Mas, em caricatura: "Olha, ela está bem acima da média da imprensa brasileira. E o João Spacca de Oliveira é excelente como chargeista". Baravelli observou

que a idade de muitos dos candidatos é inferior a dez anos, o que ele considera ótimo: "Tem gente jovem que promete".

A ilustradora Mariza Dias Costa, outra jurada do concurso, achou fraco o material dos participantes. "E, foi fraco e bem abaixo da expectativa". Porém, segundo ela, "entre mortos e feridos aconteceram destaques". Ela cita Mauro Sato, na categoria ilustração: "Eu me surpreendi com ele. Tem um alto nível". Como chargeista, gostou de João Spacca de Oliveira. "Bom trabalho", avalia. Mariza considera que, entre as categorias, a de ilustração foi a que teve participantes mais profissionais.

Mariza notou muita insistência dos participantes em alguns temas. "Tinha demais de Abi-Ackel e o caso das jóias, por exemplo. E muito Jânio Quadros, também. Acho interessante que eles procurem novos temas. E que experimentem mais os trabalhos", propõe. Baravelli concorda com a observação da ilustradora. Para ele, houve uma porção de "Geraldões", personagem de Glauco, publicado nas tiras da Ilustrada.

Os premiados
Alguns dos premiados, ao saberem que tinham sido selecionados, não acreditaram na notícia. "Vocês tá brincando", reagiu Fernando Gonsales, destacado na categoria tiras, com o personagem Niquel Nausea. Já Carlos José Silvério, premiado como ilustrador, achou que era um troço. "É brincadeira sua". Outros selecionados não puderam sequer ser avisados. Foi o caso do ilustrador Mauro Sato, que está morando na Inglaterra até dezembro.

Porém, o que prevaleceu foi o bom humor e a alegria. Fernando Gonsales, 24, depois de classificar a sua seleção como "sensacional", explicou que seu personagem Niquel Nausea, da categoria tira, é um "cara que coexistia com a humanidade". Segundo ele, Nausea sobrevive

no mundo igual aos outros seres humanos. "É um animal, tipo gato, cachorro, aranha, pulga ou pardal. Mas é um animal doméstico". Veterinário formado, Gonsales adora animais e desenhos. Considera-se um admirador atrás da profissionalização. "Achei que esse concurso da Folha era um caminho para ser seguido, para quem quer virar profissional".

Milton Trajano da Silveira, 23, premiado pela sua tira "Camarillo Brillo", explica que seu personagem é um pensador contemporâneo. E que nasceu de uma constatação: "Sempre achei que os jovens não têm lideranças e vão sendo levados". Para ele, as lideranças existentes "falam abobrinhas de maneira séria e convincente". "Camarillo Brillo", cujo nome foi retirado de uma canção de Frank Zappa, é um pensador "que diz abobrinhas, também, mas não tenta impor nada. Só joga a coisa no ar; quem quiser, que pegue", ironiza. Trajano fez a Faculdade de Belas Artes de São Paulo e confessa desejar trabalhar com tiras: "Achei que o Concurso Folha era um caminho, uma porta".

"Alfredinho Canibal" é filho de um pai ácefal, nascido em Cubatão e de uma mãe-anta. O personagem da tira foi concebido por Inácio Zatz, 29, que usa o nome artístico de Igmatz, e Flávio del Carlo, 29. "Alfredinho" nasceu a partir do livro, ainda inédito, "Memórias de um Anormal" — Diário de Alfredinho Canibal, de Igmatz. Segundo ele, com o anúncio do Primeiro Concurso de Desenho da Folha logo surgiu a ideia. "Então eu pedi ao Flávio que fizesse as tiras", explica. Igmatz é formado em Cinema e fez a fita "Loira que te Quero", e Flávio del Carlo, um conhecido desenhista, foi um dos fundadores da revista "O Balão", no início dos anos 70. E realiza desenhos animados. Seu "Trama Tubera" foi considerado o melhor curta no Festival de Gramado de 83 e representou o Brasil no Festival de Cinema de Moscou, também em 83.

Ilustração

Premiado na categoria Ilustração, Carlos Silvério, 21, é estudante do último ano do curso de Artes Plásticas, na ECA-USP. Diz que sempre foi incentivado pelos amigos para desenhar, embora ache que na área acadêmica as pessoas torçam o nariz para a ilustração. "Mas eu não tenho qualquer preconceito. Não ligo". Para ele, a ilustração é uma "forma de arte aplicada e superválida: ela é uma possibilidade nos dias de hoje. Aliás, sempre foi. Dentro da história da arte, tem um papel prático. Acho que a ilustração tem muita abertura e é um discurso aplicado, com um sentido de comunicação mais forte". Silvério vive de suas aulas de desenhos artísticos e faz gravuras e pinturas.

Irma Lessa, 60, mora em Belo Horizonte e foi premiada na categoria Ilustração. Ela é artista plástica e confessa que entra em todos os salões de arte do Brasil. "Nenhuma artista no País produz mais do que eu", acredita ela. Lessa diz ilustrar tudo que lê, especialmente Dostoiévsky. Dos Ilustradores, destaca o trabalho

de Gustav Doré, artista europeu do século passado.

Caricatura

Destacada por Baravelli como uma cartunista "acima da média da imprensa brasileira", Suzana Mas, 27, é publicitária e estava sem desenhar há cinco anos. Vivia um processo de largar seus trabalhos paralelos, inclusive pedindo demissão do emprego, quando viu o anúncio do concurso e começou a criar freneticamente. "Eu estava me remoendo com o que fazia. O concurso me deu uma levatada de ânimo e coragem para romper com tudo". Ela rompeu e começou a desenhar. Pela primeira vez, fez caricatura, um gênero que não havia jamais praticado, embora sempre tivesse curiosidade. Suzana prefere destacar o trabalho em cartum de Angeli, Glauco e Paulo Caruso.

João Bento da Silva, 21, premiado na categoria caricatura, é estudante de supletivo. Trabalha como desenhista na Fundação Bradesco, onde realiza lay-out e diagramação.

Charges

Premiado na categoria charge,

João Spacca de Oliveira, 21, termina o curso de Artes Plásticas na Faap. Faz charges há três anos e já entrou para o Salão de Humor de Piracicaba em 84 e 85. "Não ganhei nada, mas participei. E valeu", comenta. Spacca, como assina seus trabalhos, não sabe definir a charge: "Só sei desenhar", se desdobra. Ele tem uma dívida: "Não sei até onde vai a charge e o cartum". O chargeista faz alguns "bicos" com desenhos animados. E dele a arte final de Bond Beca, personagem de uma fita publicitária. Destaca o trabalho de Loredano, entre os ilustradores.

Celso Luiz Lima, 24, premiado na categoria charge, começou a desenhar quando tinha dez anos. Porém, nunca divulgou nada. Atualmente faz curso de artes plásticas na Faap e achou que teria uma grande chance com o Concurso da Folha. "Eu tinha pensado antes em ir pedir um emprego no jornal. Com o concurso, surgiu a oportunidade do pessoal conhecer o meu trabalho. Acho que gostaram, né?" Entre os chargeistas, Lima destaca o trabalho de Paulo Caruso, da Folha. "Gosto muito dele".

Circo lança novas aventuras de 'Níquel Náusea'

Da Reportagem Local

A Circo Editorial lança hoje a nova série da revista em quadrinhos "Níquel Náusea", com as aventuras do ratinho criado por Fernando Gonsales que habita a página de quadrinhos da Ilustrada desde dezembro de 1985.

Gonsales, 27, formou-se em veterinária pela USP em 1983 e chegou a trabalhar durante um ano na profissão, no Pará, onde participou da Operação Resgate, que deveria retirar os animais da área que seria alagada para a entrada em operação da usina hidrelétrica de Tucuruí. Fã de Quino, Carl Barks (o funcionário dos estúdios Disney que criou o Tio Patinhas), Uderzo, Aragonés e dos brasileiros Canini e Laerte, Gonsales se profissionalizou como desenhista ao vencer o 1º Concurso de Tiras da Folha, em 1985.

O gosto por animais continuou em seus personagens. Além da preocupação básica com o humor, ele procura dar um fundo ecológico as suas histórias. Criou um rato ("O principal antagonista da humanidade, é o inimigo número um") e uma barata (Filiti, adepta da macrobiótica e viciada em inseticidas). "É um lance de sobrevivência dos animais, resistindo no império humano."

Na mudança para a Circo — antes, Níquel Náusea já havia sido publicado pela editora Press em quatro números, com periodicidade "eventual" — a revista ganhou novo formato, ficou bimestral e terá a colaboração fixa de Newton Foot e Spacca.

NÍQUEL NÁUSEA - Circo Editorial. Criação e desenhos: Fernando Gonsales. Distribuição nacional: Dinap. Tiragem: 30 mil. Preço: Cr\$ 230,00.



Níquel Náusea faz 18 anos



Para comemorar a maioria do rato mais famoso do Brasil, a Devir Livraria e o cartunista Fernando Gonsales estão lançando o terceiro álbum de Níquel Náusea. Este álbum chega para completar a melhor seleção de 18 anos de publicação de tiras diárias.

Nessa edição, intitulada "Nem tudo que balança cai", os fãs poderão acompanhar a invasão da Terra pelos humanos e a sobrevivência de alguns seres irredutíveis, gerando um fenomenal embate zoológico. Além dos tradicionais amigos,

como a Gatinha (uma rata que o Níquel acha uma gata), o Rato Ruter e o Sábio do Buraco, outros bichos esquisitos como hipopótamos folgados, rinocerontes míopes e dinossauros fanfarrões completam a verdadeira legião interminável de bestas do mundo animal. O livro traz mais de duzentas tiras coloridas do rato Níquel Náusea e seus amigos desmiolados.

Fernando Gonsales, que além de cartunista é veterinário, despontou para as histórias em quadrinhos em 1986, quando venceu um concurso promo-

vido pelo jornal Folha de São Paulo. Desde então suas tiras passaram a ser veiculadas em mais de dez jornais em todo o Brasil.

SERVIÇO

Níquel Náusea - Nem tudo que balança cai
 Autor: Fernando Gonsales
 Lançamento: 04 de dezembro (das 19h às 21h)
 Local: Gibiteca Henfil - Centro Cultural São Paulo - Rua Vergueiro, 1000 - Paraíso - São Paulo - SP
 Fone: (11) 3277-3611 ramal 247



Na festa de Níquel, Mickey não entra

O ratinho Níquel Náusea comemora 18 anos de tirinhas e mandou avisar que só a Minnie está convidada

RAMIRO ZWETSCH

É hora de assoprar as 18 velinhas, mas o aniversariante quer uma festa meio excêntrica. Em vez de bolo de chocolate, torta de ricota. No lugar dos brigadeiros, pães de queijo. Minnie Mouse está na lista de convidados mas se ela vier

com o Mickey, não entra. É também proibida a entrada de qualquer felino. A maioria chegou para Níquel Náusea, o primo pobre, bastardo e muito mais jovem que o rato do Walt Disney – que comemorou 75 anos em 2003.

O pai do personagem preparou a comemoração para hoje, na Gibiteca Henfil do Centro Cultural São Paulo. Lá, o cartunista e veterinário Fernando Gonsales lança o álbum 'Níquel Náusea: Nem Tudo Que Balança Cai' – livro com mais de 200 tiras coloridas do roedor. Embora o nome faça paródia ao Mickey, Gonsales diz que sua criação não veio para fazer contrapon-

to com o personagem da Disney.

"Eu buscava um personagem animal e urbano, que vivesse junto com os humanos. Optei pelo rato porque acho legal, ele é independente e faz um contraponto interessante com os homens", explica. "Daí, foi impossível não lembrar do Mickey. Mas é só isso, é só uma brincadeira com o nome. Sempre li as histórias da Disney mas preferia o universo dos patos, o Mickey eu achava meio chato."

Por ser veterinário formado, os quadrinhos de Gonsales tratam do universo animal com intimidade e oferecem piadas autênticas. Mas nem sempre uma carreira jogou a

favor da outra. "Já atrapalhou. Eu usava termos científicos demais, não muito conhecidos, e a piada não atingia todo mundo. Agora já encontrei o equilíbrio."

Por causa da demanda de trabalho como cartunista, o veterinário se aposentou. "A única relação que mantenho com a carreira são os amigos da faculdade. Mas se eu quisesse voltar a exercer a profissão, teria de voltar à universidade."

SERVIÇO: Lançamento de 'Níquel Náusea – Nem Tudo Que Balança Cai' (48 páginas, R\$ 23), hoje, no Centro Cultural São Paulo, das 19h às 21h. Entrada Gratuita

Níquel Náusea · Completa 18 anos

Para comemorar a maioridade do rato mais famoso dos quadrinhos nacionais, a Devir Livraria e o cartunista e veterinário Fernando Gonsales estão lançando o terceiro álbum de Níquel Náusea em dezembro. Níquel Náusea: Nem Tudo que Balança Cai chega para completar a melhor seleção de 18 anos de publicação de tiras diárias. Os dois anteriores são Com Mil Demônios e Botando os Bofes Pra Fora. A saga se passa no século 21 depois de Cristo. Todo o planeta Terra foi ocupado pela espécie humana... Todo? Não! Alguns pequenos seres irredutíveis ainda resistem ao invasor. Níquel Náusea, a galinha e outros ratinhos desmiolados vão entrar em ação. O livro tem mais de duzentas tiras coloridas, 48 páginas e preço sugerido: R\$ 23,00

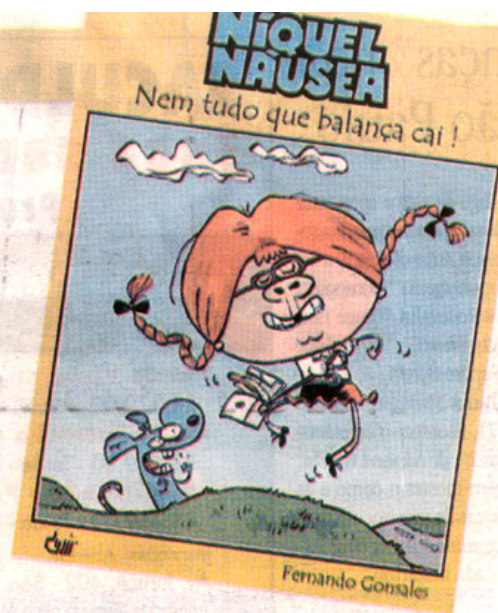
“Níquel Náusea”

O cartunista Fernando Gonsales lança o livro “Níquel Náusea: Nem Tudo que Balança Cai”, quinta-feira, às 19h, na Gibiteca Henfil. A obra, com 48 páginas, traz várias tiras coloridas do rato Níquel Náusea, personagem das histórias em quadrinho, e seus amigos desmiolados que vão fazer o “cachorro balançar o rabo sem medo, pois eles sabem que nem tudo que balança cai”.

O autor apresenta vários personagens, como uma rata que o Níquel acha uma gata; o rato Ruter, ser mutante que pesa como um gato gordo; o sábio do buraco, ancião inteligente e esclerosado, além de bichos esquisitos como os hipopótamos folgados e os rinocerontes míopes.

Gonsales é veterinário e autor de histórias em quadrinho, já ganhou prêmios importantes como o HQ Mix e tem seu personagem publicado no jornal “Folha de S. Paulo” há 16 anos.

Editora Devir Livraria, R\$ 23,00. A Gibiteca Henfil fica no Centro Cultural São Paulo, rua Vergueiro, 1.000, Paraíso, fone 3277-3611. (NT)



QUADRINHOS

Entre traços, ratos e heróis

Laerte e Fernando Gonsales, dois craques do cartum nacional, estão com novas coletâneas de tiras nas prateleiras

Nelson Sato
Reportagem Local

O primeiro time do cartum nacional está desovando sua produção de tiras. Pelo menos dois deles, Laerte e Fernando Gonsales, resolveram publicar coletâneas caprichadas neste fim de ano. Enquanto o primeiro chega às prateleiras com "Overman - O Álbum e o Mito", o segundo desembarca com "Niquel Náusea - Nem Tudo que Balança Call".

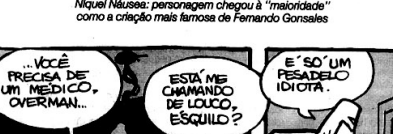
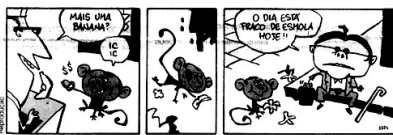
Os dois títulos saem dos fornos pela editora Devir. Laerte selecionou 150 tiras do acervo de mais de 400 já publicadas sobre o personagem na imprensa. Overman, uma de suas criações mais hilariantes, é uma sátira ao universo dos super-heróis. No álbum, as aventuras e desventuras do sujeito agrupam-se em blocos de páginas que focalizam seu local de moradia, seus inimigos, seus vícios, sua vaidade e suas dificuldades pessoais.

Seu look é uma homenagem a "Space Ghost", o super-herói espacial dos desenhos animados de Hanna Barbera. Como o modelo, tem músculos avantajados e veste-se a caráter com roupa colante, máscara, luvas e botas. Só que Overman ridiculariza o gênero, protagonizando um bobalhão facilmente passado para trás por seu parceiro de quarto. Sim, o herói mora numa pensão de quinta categoria no bairro do Ipiranga, em São Paulo.

Dono de peculiaridades improváveis, ele torna-se um compulsivo sexual às badaladeiras e um inconspicuo viciado em hipperamas, a ponto de torrar o dinheiro do aluguel em fichas de popô. Já no fundo do popô, passa batom, veste-se de prostituta e vai rodar bolsinha numa esquina. Enterrando os últimos resquícios éticos, acaba casando-se com um milionário ao saber que o pretendente possui salões de hipperama em suas cinco mansões.

Overman enfrenta ainda uma galeria nada comum de vilões: o "Capitalista Inundo", que suga o ambiente com suas inundoções; o "Maniaco Flatulento", que polui o ar com seus gases intestinais; e a estonteante "Piane", que destrói os aparelhos eletrônicos apenas com o olhar. Não menos repleta de bizarrices, a terceira coletânea de tiras de "Niquel Náusea" traz o ratinho mais célebre da HQ nacional metendo-se em confusões ao lado dos amigos desmiolados como o Gatinha, o Sábio do Buraco e o Rato Ruter.

Há ainda toda uma fauna grotesca que inclui hipopótamos folgados, rinocerontes miopes e dinossauros lanfardões. "Nem Tudo que Balança Call" vem na sequência de "Com Mi Demônios" e "Botando os Boles de Fora", as duas compilações anteriores, também lançadas pela Devir. Publicada há 18 anos nos jornais, "Niquel Náusea" é a principal responsável pela consagração do autor, que faturou 9 vezes o troféu HQ Mix, o "Oscar" do quadrinho nacional.



Niquel Náusea: personagem chegou à "maioridade" como a criação mais famosa de Fernando Gonsales



Overman: personagem satiriza o universo dos super-heróis

SERVIÇO

■ "Overman - O Álbum, o Mito". Autor: Laerte. Lançamento: editora Devir/Lacandara. Número de páginas: 48. Preço: R\$ 23,00.
■ "Niquel Náusea - Nem Tudo que Balança Call". Autor: Fernando Gonsales. Lançamento: editora Devir. Número de páginas: 48. Preço: R\$ 23,00.
Mais informações: www.devir.com.br

HQ Personagem criado pelo biólogo Fernando Gonsales atinge a maioridade, “desafia” Mickey Mouse e ganha compilação de tiras

Níquel Náusea chega aos 18 menos raivoso

ALEXANDRA MORAES
DA REDAÇÃO

A maturidade conferiu a Níquel Náusea, 18, um corpinho azul, mulher, dezenas de filhos, mais amigos e menos raiva da vida —mas não de Mickey Mouse. Criado por Fernando Gonsales em 1985, o rato “nasceu de parto normal com mais 14 irmãos”.

“Escolhi um rato para a tira porque os ratos vivem no mundo dos humanos sem pedir licença. Acho legal isso”, diz Gonsales, que lança hoje, no Centro Cultural São Paulo, o livro “Nem Tudo que Balança Cai”, uma coletânea de tirinhas “feitas há uns seis, sete anos”.

Desde o seu início, quando venceu um concurso de quadrinhos na *Folha* e começou a ser publicada, a tirinha sofreu algumas mudanças. Níquel, então bastante bilioso, ganhou um tom mais suave, outros traços (já é quase um bipede), e mais personagens entraram



Tira do rato Níquel Náusea, de Fernando Gonsales, que está na coletânea lançada hoje no CCSP

nas histórias. “Acho que quem mudou também fui eu, e isso acaba refletindo na tira”, afirma Gonsales, 42. Mas as cores que a impressão ganhou ajudaram a mudar o Níquel? “A cor na tira não foi determinante para mudar o temperamento do rato, que já estava em processo de relax.”

E o Mickey Mouse? O papel do Níquel Náusea é o de se contrapor ao personagem da Disney? “O Ni-

quel é uma ratazana de esgoto e não deve ser confundido com um reles camundongo que usa trajes de cores berrantes”, brinca. “O Níquel nutre uma ponta de inveja do sucesso do seu parente lanque e gosta de avacalhar o primo.”

Gonsales é biólogo e veterinário. Não por acaso, pelas páginas do livro surgem surpresas do mundo animal, como a joaninha “macho pra caramba”. “As caracte-

terísticas de cada bicho são meio caminho andado para uma tira. Porco, por exemplo, é um caso sério. Gordão, enlameado, solta sons estranhos. E posso fazer piada com os três porquinhos.”

NÍQUEL NÁUSEA: NEM TUDO QUE BALANÇA CAI. De: Fernando Gonsales. Lançamento hoje, às 19h, na Gibiteca Herffli - CCSP (r. Vergueiro, 1.000, SP, tel. 0/xx/11/3277-3611, r.247).

Ainda abalando as estruturas

NÍQUEL NÁUSEA CONTINUA MOSTRANDO PORQUE É A MELHOR TIRA DO PAÍS

DELFIN
Do Corrcio Popular
delfin@cpopular.com.br

Podem pular! Sim, sim, pulem a vontade, que o show ainda vai continuar por muito tempo. Botem a estrutura para tremer que não tem problema, pois o espetáculo é apresentado pelo rato mais famoso dos quadrinhos brasileiros, o Níquel Náusea. A atração, desta vez, é o seu novo álbum, *Nem tudo que balança cai!*, que está sendo lançado hoje pela Devir.

Com quase quatro mil tiras publicadas, Fernando Gonsales é um daqueles raros nomes que mostram fôlego e vigor para continuar num mercado altamente competitivo e de poucas chances, como é o do Brasil. E isto porque este rapaz franzino começou a publicar de uma forma bem curiosa: por meio de um concurso.

Em certa época dos anos 1980, quando Laerte, Glauco e Angeli já estavam se firmando no mercado em revistas como

Circo e *Chiclete com Banana*, muitos criadores nacionais começaram a se mexer e produzir, dando mesmo a cara pra bater em muitas portas. Principalmente porque algumas dessas portas começaram a ser abertas. Uma delas foi a *Folha de S. Paulo*, que, por algum tempo, inovou na publicação de tiras de quadrinhos, procurando tanto novos artistas, por meio de concursos, como novos formatos.

Foi em um desses mata-matas de quadrinistas que Gonsales conseguiu que sua tira Níquel Náusea fosse publicada. E foi a única tira que restou de todo esse processo. Qual seria o motivo?

Talvez a arte. Enquanto mesmo os desenhos cômicos apresentavam uma respeitabilidade e, muitas vezes, elegância em seus traços. Mas as tirinhas do Níquel sempre tiveram um quê de tosco, de sujo, que combina com os personagens que lá aparecem. Gonsales mostrou ao público comum que os quadrinhos de autor não precisavam mais, finalmente, ser produzidos com personagens estáticos, fielmente produzi-

dos, sempre idênticos, por qualquer desenhista que copiasse um modelo.

Mas não era nada inédito. Tiras americanas, como Frank e Ernest, e os quadrinhos do Zé Carioca revitalizados no Brasil pelo ilustrador Canini, já indicavam ao autor, anos antes, o caminho das pedras. Mas mesmo a arte, sozinha, não haveria de funcionar sem as idéias. Que muitas vezes são também toscas, estúpidas e, definitivamente, muito engraçadas. Que é o mínimo que se espera de uma tira de humor.

Sua revista em quadrinhos, também chamada *Níquel Náusea*, foi a consequência natural do sucesso que seu personagem fez na *Folha*. As edições começaram pela Press Editorial e depois seguiram por editoras diferentes até o fim da publicação. Traziam, além de histórias do rato e seu parceiro, a barata Fliti, as aventuras do hilário Vostradeis, um profeta pra lá de insano, além dos quadrinhos de Spacca, outro dos grandes nomes dos quadrinhos dos anos 1980.

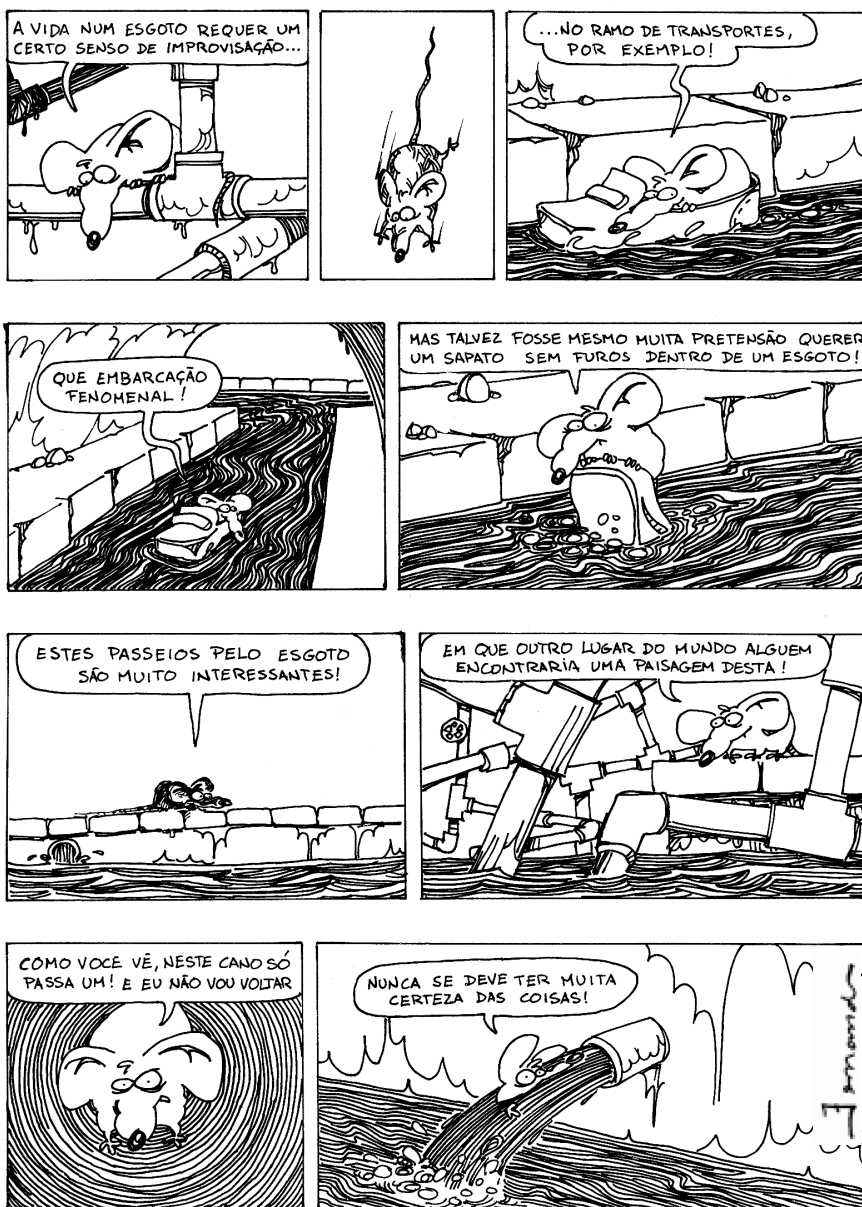
Não foi surpresa nenhuma quando se viu, então, o nome de Gonsales nos créditos da *TV Colosso*, roteirizando para aquele monte de animais. Pois do reino animal é que saem os principais personagens de suas tiras. Isto também se explica: Fernando Gonsales, além de quadrinista, é um respeitável veterinário em horário comercial. Geralmente, é isto que causa mais surpresa em seus fãs.

Mas já não é mais hora para surpresas! Níquel Náusea é um sucesso e o lançamento de seu terceiro álbum pela Devir é prova de que os quadrinhos brasileiros, se possuírem qualidade e um autor persistente, podem realmente dar certo. E ninguém mais precisará ter ranço algum da fama de gente como o Maurício de Sousa.

Níquel Náusea – Nem tudo que balança cai! – Fernando Gonsales. Lançamento: hoje, das 19 às 21h, na Gibiteca Henfil – Centro Cultural São Paulo (Rua Vergueiro, 1.000, Paraíso, São Paulo, SP).

ANEXO XI - Estudos para composição do personagem Níquel Náusea

Material fornecido pelo autor



Estudo número 1



Estudo número 2



Estudo número 3

ANEXO XII – Tiras Níquel Náusea da década de 2000.

Fonte: <http://www2.uol.com.br/niquel/> Acesso: 23 de setembro de 2010