



ALEXANDRE DA COSTA CABRAL

O RISO NOS DESENHOS DO CARTUNISTA LAGE

Feira de Santana
2015

ALEXANDRE DA COSTA CABRAL

O RISO NOS DESENHOS DO CARTUNISTA LAGE

Texto apresentado ao Programa de Pós-graduação em Desenho, Cultura e Interatividade, no âmbito da Linha de Pesquisa II – Desenho e Cultura, do Departamento Letras e Artes, da Universidade Estadual de Feira de Santana, como requisito parcial para a obtenção do grau de mestre em Desenho, Cultura e Interatividade.

Orientador: Prof.º Dr.º Antônio Wilson Silva de Souza

Co-orientador: Prof.º Dr.º Cláudio Cledson Novaes

Feira de Santana
2015

Ficha Catalográfica – Biblioteca Central Julieta Carteado

C117r Cabral, Alexandre da Costa
O riso nos desenhos do cartunista Lage /Alexandre da Costa Cabral
. – Feira de Santana, 2015.

125 f. : il.

Orientador: Antônio Wilson Silva de Souza.

Co-orientador: Cláudio Cledson Novaes

Dissertação (mestrado) – Universidade Estadual de Feira de Santana,
Programa de Pós-Graduação em Desenho, Cultura e Interatividade,
2015.

1. Desenho – Caricatura. 2. Hélio Roberto Lage I. Souza, Antônio
Wilson Silva de, orient. II. Novaes, Cláudio Cledson III. Universidade
Estadual de Feira de Santana. IV. Título.

CDU: 741.5

AGRADECIMENTOS

Aos professores que contribuíram para o andamento desta pesquisa: Edson Dias Ferreira, Cláudio Cledson Novaes, Antonio Wilson Silva de Souza e Ana Rita Queiroz Ferraz.

Aos que auxiliaram para este trabalho: Elenivaldo Costa Conceição (Tribuna da Bahia), Professor Robérico Celso, Antonio Gomes Marques (Guache), Josanildo Dias de Lacerda (Nildão), a Sr.^a Marta Lage e Andreia Santana.

Aos que incentivaram na jornada: Minha mãe, Sr.^a Juracy da Costa.

O riso nasce assim como a espuma. Ele assinala, no exterior da vida social, as revoltas da superfície. Ele desenha instantaneamente a forma movente desses abalos. É também uma espuma salgada. Como salgada, ele crepita. É a alegria.

Bergson

Um das formas do cômico é com certeza a caricatura.

Eco

Não existe nada mais tedioso que um caricaturista sem senso de humor.

Jaguar

RESUMO

Este trabalho trata as Caricaturas de Hélio Roberto Lage sob análise Semiótica da corrente *gremasiana* das tiras de humor *Ânsia de Amar* e suas características gerais; e também nas charges, desvelando o sentido das piadas nas ilustrações. Objetivando a compreensão deste tema foram perscrutadas as categorias que envolveram o objeto de produção do caricaturista estudado. Essas categorias envolvem a história e os conceitos das vertentes da Caricatura, os fatores de motivação para o riso nos desenhos caricatos de Lage e o grotesco imerso nas histórias deste desenhista; fazendo conhecer o universo do humor gráfico e as histórias *lageanas*.

PALAVRAS-CHAVES: Caricatura, Semiologia, Grotesco, Riso, Lage.

RESUMEN

Este trabajo se ocupa de los dibujos animados del artista Helio Roberto Lage en el análisis semiótico de la cadena gremasiana de las tiras del humor Afán de Amor y sus características generales; y también en los dibujos animados revela el significado de los chistes en las ilustraciones. Con miras a la comprensión de este tema fueron perscrutadas categorías que implican la producción del objeto estudiado dibujante. Estas categorías incluyen la historia y los conceptos de los aspectos de la caricatura, los factores de motivación para la risa en los dibujos caricaturescos de Lage y grotesca inmersos en las historias de este diseñador; dando a conocer el mundo del humor gráfico y historias lageanas.

PALABRAS-CLAVE: Caricatura, semiología, grotesca, la risa, Lage.

LISTA DE FIGURAS

- FIGURA 01** - Caricatura Pessoal de Gutemberg Cruz. Desenho em preto e branco, com aprox. 6,0 x 13,3 cm (tamanho original; somente o personagem), sem moldura. Dimensões editadas com as da moldura: aprox. 9,6 x 13,9cm, dimensões editadas isoladas do personagem aprox. 4,5 x 11,3cm (reduzida). **Fonte:** CRUZ, Gutemberg. **Feras do Humor: Lage, Nildão e Setúbal.** Salvador: Empresa Gráfica da Bahia, 1997 – Orelha.....31
- FIGURA 02** - Charge produzida pelo desenhista Lage satirizando a transferência, por meio de avião, realizada pela Polícia Federal, do narcotraficante Fernandinho Beira-Mar. A figura é colorida, dimensões de publicação: 9,5 x 11,2 cm. Dimensões editadas: 6,9 x 8,4 cm (reduzida). **Fonte:** TRIBUNA DA BAHIA, terça-feira, 06 de maio de 2003, Ano XXXIV – nº 10773, p.01 – p.01 (Capa).....36
- FIGURA 03** - Cartum de autoria de Lage intitulado “*Paris e calor*”. Desenho em preto e branco, dimensões editadas: 10,9 x 8,2 (ampliada) cm. TRIBUNA DA BAHIA, quinta-feira, 30 de novembro de 2006, p.17 (recorte).....38
- FIGURA 04** - Cartum de autoria de Lage, sem título, premiado no Salão de Humor de Mackenzie, São Paulo, em 1971. Representadas em preto e branco, com as dimensões 5,8 x 8,6 cm. Dimensões editadas aprox. 7,8 x 12,1 cm (ampliada). **Fonte:** CRUZ, Gutemberg. **Feras do Humor: Lage, Nildão e Setúbal.** Salvador: Empresa Gráfica da Bahia, 1997, p.71.....39
- FIGURA 05** - Tira Cômica de autoria de Lage intitulada “*Tudo bem...*”. Sequencia em três quadrinhos, em preto e branco, dimensão de publicação: 29,7 x 8,9 cm. Dimensões editadas: 17,2 x 5,8 cm (reduzida). **Fonte:** TRIBUNA DA BAHIA, segunda-feira, 30 de junho de 2003, p.16.....41
- FIGURA 06** – Cartum de autoria de Lage intitulado “*Sexo na TV*”, satirizando a permissão de menores em assistir programas não adequados envolvendo cenas de sexo. Desenhada em Preto e Branco com detalhe cinza (sofá), dimensões de publicação: 9,5 x 6,0 cm, dimensões editadas: 8,1 x 7,4 cm. **Fonte:** TRIBUNA DA BAHIA, quinta-feira, 30 de novembro de 2006, p.17.....49

- FIGURA 07** – Charge de autoria de Lage, sem título, satirizando a transferência, por meio de avião, realizada pela Polícia Federal do narcotraficante Fernandinho Beira-Mar. A figura é colorida, dimensões de publicação: 9,5 x 11,2 cm, com dimensões editadas: 7,2 x 8,5 cm. **Fonte:** TRIBUNA DA BAHIA, terça-feira, 06 de maio de 2003, Ano XXXIV – nº 10773, p.01 Capa.....53
- FIGURA 08** – Charge de autoria de Lage, sem título, criticando o difícil acesso em alcançar a popularidade do ex-presidente Luis Inácio “Lula” da Silva, sobre o contexto representado nas festas juninas. Figura colorida, caricatura do ex-presidente Lula, dimensões de publicação: 9,5 x 12,5 cm. Dimensões editadas: 8,8 x 11,3 cm. **Fonte:** TRIBUNA DA BAHIA, quarta-feira, 25 de junho de 2003, Ano XXXIV, nº 10814, p.01 Capa.....54
- FIGURA 09** - Charge de autoria de Lage, sem título, satirizando o emprego forçado e insatisfatório do IOF (Impostos sobre Operações de Créditos, Câmbio e Seguros). Desenho colorido, dimensões de publicação: 9,6 x 12,5 cm. Dimensões editadas: 7,7 x 9,8 cm (reduzida). **Fonte:** TRIBUNA DA BAHIA, sexta-feira, 02 de maio de 2003, Ano XXXIV, nº 10770, p. 01 Capa.....55
- FIGURA 10** – Recorte da Tira Cômica de autoria de Lage intitulada “*Tudo bem...*”. Publicada em preto e branco, dimensões editadas: 7,8 x 3,9 cm. **Fonte:** TRIBUNA DA BAHIA, segunda-feira, 30 de junho de 2003, p.16.....68
- FIGURA 11** - Recorte da Tira Cômica de autoria de Lage intitulada “*Ânsia de Amar*”. Publicada em preto e branco, dimensões editadas: 6,2 x 3,9 cm. **Fonte:** TRIBUNA DA BAHIA, terça-feira, 11 de março de 2003, Ano XXXIV, nº 10727, p.16..... 68
- FIGURA 12** - Recorte da Tira Cômica de autoria de Lage intitulada “*Ânsia de Amar*”. Publicada em preto e branco, dimensões editadas: 4,5 x 4,7 cm. **Fonte:** TRIBUNA DA BAHIA, terça-feira, 1º de abril de 2003, Ano XXXIV, nº 10745, p.15..... 68
- FIGURA 13** – Esquema Semiológico elaborado para elucidar o funcionamento do Signo....75
- FIGURA 14** – Esquema Semiológico relacionado entre Signo, Significante e Significado...76
- FIGURA 15** – Tira Cômica de autoria de Lage intitulada “*Ânsia de Amar*”. Publicada em preto e branco, dimensões de publicação: 29,5 x 7,8 cm (29, 5 x 8,6 com enunciado Lage), dimensões editadas: 17,5 x 4,3 cm (17,5 x 5,4 cm com enunciado Lage) **Fonte:** TRIBUNA DA BAHIA, terça-feira, 11 de março de 2003, Ano XXXIV, nº 10727, p.16.....78

- FIGURA 16** – Esquema Semiológico do Plano de Conteúdo representado para essa história:
Opressão x Liberdade.....79
- FIGURA 17** – Recorte do primeiro quadrinho da Tira Cômica “*Ânsia de Amar*”. Editada para análise semiológica, publicada em preto e branco, dimensões editadas: 10,8 x 7,2 cm. **Fonte:** TRIBUNA DA BAHIA, terça-feira, 11 de março de 2003, Ano XXXIV, nº 10727, p.16.....81
- FIGURA 18** - Recorte do segundo quadrinho da Tira Cômica “*Ânsia de Amar*”. Editada para análise semiológica, publicada em preto e branco, dimensões editadas: 8,5 x 8,7 cm. **Fonte:** TRIBUNA DA BAHIA, terça-feira, 11 de março de 2003, Ano XXXIV, nº 10727, p.16.....82
- FIGURA 19** - Recorte do terceiro quadrinho (desfecho da história) da Tira Cômica “*Ânsia de Amar*”. Editada para análise semiológica, publicada em preto e branco, dimensões editadas: 9,2 x 8,7 cm. **Fonte:** TRIBUNA DA BAHIA, terça-feira, 11 de março de 2003, Ano XXXIV, nº 10727, p.16.....84
- FIGURA 20** - Esquema Semiológico do Plano de Expressão representado para essa história:
Retilíneo x Circular.....86
- FIGURA 21** - Recorte do primeiro quadrinho sobre a análise Semiótica do Plano de Expressão. **Fonte:** TRIBUNA DA BAHIA, terça-feira, 11 de março de 2003, Ano XXXIV, nº 10727, p.16.....87
- FIGURA 22** – Esquema da relação Semi-Simbólica entre os Planos de Conteúdo com o de Expressão.....88
- FIGURA 23** – Representação do Quadrado Semiótico.....88
- FIGURA 24** - Tira Cômica intitulada *Ânsia de Amar*. Produzida em preto e branco, dimensão de publicação 29, 5 x 8,7 cm. Dimensões editadas: 17,0 x 5,0 cm (reduzida). **Fonte:** TRIBUNA DA BAHIA, terça-feira, 1º de abril de 2003, Ano XXXIV, nº 10745, p.15.....89
- FIGURA 25** – Recorte da Tira Cômica intitulada *Ânsia de Amar*, do primeiro quadrinho. Dimensões editadas aprox. 9,4 x 6,9 cm (ampliadas). **Fonte:** TRIBUNA DA BAHIA, terça-feira, 1º de abril de 2003, Ano XXXIV, nº 10745, p.15.....90
- FIGURA 26** - Recorte da Tira Cômica intitulada *Ânsia de Amar*, do primeiro e segundo quadrinhos. Dimensões editadas aprox. 17,2 x 7,1 cm (ampliadas). **Fonte:** TRIBUNA DA BAHIA, terça-feira, 1º de abril de 2003, Ano XXXIV, nº 10745, p.15.....91

- FIGURA 27** - Recorte da Tira Cômica intitulada *Ânsia de Amar*, do último quadrinho. Dimensões editadas aprox. 11,4 x 7,9 cm (ampliadas). **Fonte:** TRIBUNA DA BAHIA, terça-feira, 1º de abril de 2003, Ano XXXIV, nº 10745, p.15.....94
- FIGURA 28** – Esquema Semiológico do Plano de Conteúdo: *Opressão vs. Liberdade*.....95
- FIGURA 29** - Recorte da Tira Cômica intitulada *Ânsia de Amar*, do último quadrinho. Dimensões editadas aprox. 9,8 x 6,8 cm (ampliadas) mostrar a relação do Plano de Expressão: *Aberto vs fechado*. **Fonte:** TRIBUNA DA BAHIA, terça-feira, 1º de abril de 2003, Ano XXXIV, nº 10745, p.15.....95
- FIGURA 30** – Representação do Quadrado Semiótico.....97
- FIGURA 31** - Tira Cômica de autoria de Lage intitulada “*Ânsia de Amar*”. Publicada em preto e branco, dimensões publicadas: aprox. 29,0 x 9,5 cm. Dimensões editadas: aprox. 17,2 x 5,0 **Fonte:** TRIBUNA DA BAHIA, terça-feira, 27 de junho de 2003, Ano XXXIV, nº 10816, p.16.....98
- FIGURA 32** – Recorte do primeiro quadrinho da Tira Cômica intitulada “*Ânsia de Amar*”. Publicada em preto e branco, dimensões editadas: 11,0 x 7,6 cm. **Fonte:** TRIBUNA DA BAHIA, terça-feira, 11 de março de 2003, Ano XXXIV, nº 10727, p.16.....99
- FIGURA 33** – Recorte do segundo quadrinho da Tira Cômica intitulada “*Ânsia de Amar*”. Publicada em preto e branco, dimensões editadas: aprox. 10,0 x 7,9 cm. **Fonte:** TRIBUNA DA BAHIA, terça-feira, 11 de março de 2003, Ano XXXIV, nº 10727, p.16.....101
- FIGURA 34** - Recorte do último quadrinho da Tira Cômica intitulada “*Ânsia de Amar*”. Publicada em preto e branco, dimensões editadas: aprox. 10,0 x 7,2 cm. **Fonte:** TRIBUNA DA BAHIA, terça-feira, 11 de março de 2003, Ano XXXIV, nº 10727, p.16.....102
- FIGURA 35** - Recorte do último quadrinho da Tira Cômica intitulada “*Ânsia de Amar*”. Publicada em preto e branco, dimensões editadas: aprox. 13,2 x 9,3 cm. **Fonte:** TRIBUNA DA BAHIA, terça-feira, 11 de março de 2003, Ano XXXIV, nº 10727, p.16.....103
- FIGURA 36** - Esquema Semiológico do Plano de Conteúdo: *Liberdade vs. Opressão*.....104
- FIGURA 37** - Recorte do último quadrinho da Tira Cômica intitulada “*Ânsia de Amar*”. Publicada em preto e branco, dimensões editadas: aprox. 12,3 x 10,7 cm. Análise. **Fonte:** TRIBUNA DA BAHIA, terça-feira, 11 de março de 2003, Ano XXXIV, nº 10727, p.16.....105

- FIGURA 38** - Esquema da relação Semi-Simbólica entre os Planos de Conteúdo com o de Expressão.....106
- FIGURA 39** – Representação do Quadrado Semiótico.....107
- FIGURA 40** - Recorte do título “*Ânsia de Amar*”. Dimensões editadas: aprox. 5,2 x 7,7 cm.....109
- FIGURA 41** – Tira Cômica com autoria de Lage intitulada “*Ânsia de Amar*. Publicada em preto e branco, dimensões de publicação: 29,5 x 7,8 cm (29, 5 x 8,6 com enunciado Lage), dimensões editadas: 17,2 x 4,3 cm (17,5 x 5,4 cm com enunciado Lage) **Fonte:** TRIBUNA DA BAHIA, terça-feira, 11 de março de 2003, Ano XXXIV, nº 10727, p.16.....110
- FIGURA 42** - Tira Cômica de autoria de Lage intitulada “*Tudo bem...*”. Sequencia em três quadrinhos, em preto e branco, dimensão de publicação: 29,7 x 6,8 cm (dimensão total com enunciado Lage e com moldura: 17,2 x 6,0 cm). **Fonte:** TRIBUNA DA BAHIA, segunda-feira, 30 de junho de 2003, p.16.....110
- FIGURA 43** – Recorte do personagem do segundo quadrinho da Tira Cômica intitulada “*Ânsia de Amar*”, quadrinho. Dimensões editadas aprox.: 4,6 x 7,0 cm (ampliadas). **Fonte:** TRIBUNA DA BAHIA, terça-feira, 1º de abril de 2003, Ano XXXIV, nº 10745, p.15.....111
- FIGURA 44** - Recorte do personagem do primeiro quadrinho da Tira Cômica de autoria de Lage intitulada “*Ânsia de Amar*”. Dimensões editadas: aprox. 5,7 x 6,0 cm. **Fonte:** TRIBUNA DA BAHIA, terça-feira, 27 de junho de 2003, Ano XXXIV, nº 10816, p.16.....111
- FIGURA 45** – Charge da Caricatura do Incrível Hulk, representando a insatisfação dos baianos quanto aos problemas dos serviços de telefonia. Desenho colorido, Dimensão de Publicação: aprox. 9,2 x 12,0 cm. Dimensão editada: aprox. 10,0 x 14 cm (ampliada) **Fonte:** TRIBUNA DA BAHIA, segunda-feira, 30 de junho de 2003, Ano XXXIV, nº 10818, p. 01 (Capa).....113
- FIGURA 46** - Recorte do personagem da Charge da Caricatura do Incrível Hulk. Dimensões editadas 8,4 x 7,5 cm (ampliada). **Fonte:** TRIBUNA DA BAHIA, segunda-feira, 30 de junho de 2003, Ano XXXIV, nº 10818, p. 01 (Capa).....116
- FIGURA 47** - Personagem Hulk desenhado por Barry Kitson, artifinalizado por Barry Kitson e Scott Hanna, cores Matt Milla. Publicado a cores, dimensões editadas: 71,2 x 12 cm. **Fonte:** **Universo Marvel: A fúria de Hiro-Kala.** Marvel, Panini Comics, nº22, p.41/148.....116

- FIGURA 48** - Personagem Hulk desenhado por Barry Kitson, artfinalizado por Barry Kitson e Scott Hanna, cores Matt Milla. Publicado a cores, dimensões editadas: 71,2 x 12 cm. **Fonte: Universo Marvel: A fúria de Hiro-Kala.** Marvel, Panini Comics, nº22, p.42/148.....116
- FIGURA 49** – Charge de Lage satirizando o assalto nas farmácias, dos medicamentos para ereção. Desenho publicado em preto e branco com as dimensões: aprox. 14,7 x 9,9 cm. Dimensões editadas: 11,9 x 7,3 cm (reduzida). **Fonte: TRIBUNA DA BAHIA**, 24 de julho de 2003, ano XXXIV, nº 10839, p. 02.....118

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	15
1. CARICATURA: CONCEITO E HISTÓRIA	19
1.1. Caricatura Pessoal.....	30
1.2. Charge.....	34
1.3. Cartum.....	37
1.4. Tiras Cômicas.....	40
2. DESENHOS DE LAGE: PROVOCAÇÃO DO RISO	
2.1. Situações e Ações Risíveis: Riso de Escárnio.....	43
2.2. Palavras Risíveis.....	50
2.3. Personagens Hilários.....	58
2.4. Grotesco “ <i>Lageano</i> ”	64
3. LEITURA SEMI-SIMBÓLICA DAS CARICATURAS DE LAGE	
3.1 Conhecendo um pouco da Semiótica Visual.....	73
3.2. Uma viagem nas Tiras Cômicas <i>Ânsia de Amar</i>	77
3.2.1. Características Gerais em <i>Ânsia de Amar</i>	108
3.3. ... E o que dizem as Charges de Lage?.....	112
CONSIDERAÇÕES	121
REFERÊNCIAS	122

INTRODUÇÃO

Este trabalho trata da análise teórica das Caricaturas de Hélio Roberto Lage. A base da origem dos estudos desenvolvidos foram os fatores relacionados à comicidade e ao desenho.

Hélio Roberto Lage ou Lage, como era mais conhecido, nasceu em 16 de novembro de 1946, em Salvador, Bahia. Graduou-se em arquitetura pela Universidade Federal da Bahia, mas enveredou pelo caminho do humor gráfico, no qual conquistou respeito e admiração, ora por parte de amigos e familiares, ora por parte dos espectadores (leitores).

Com humor mordaz, produziu uma série de tiras intituladas *Cartunção, L'amu tuju L'amu, Tudo Bem, Brega Brasil, Ânsia de Amar*. Trabalhou na Tribuna da Bahia por 37 anos, desde quando estreou seu primeiro trabalho na edição de 21 de outubro de 1969¹. Autor de muitas obras publicadas nos mais diversos periódicos² da capital baiana, percorreu um vasto caminho no campo da Caricatura. Dessa forma, a Caricatura, como forma de expressão artística foi, durante muitos séculos, concebida por diversos artistas e espectadores que, com graça e irreverência, representaram seus sentimentos e pontos de vista acerca de questões sociais que não satisfaziam a sociedade. Cabe ao caricaturista poder tratar desses temas de forma branda ou não, e representar a voz do povo. Combater o “mal”³ com as armas mais afiadas que há: a ideia, o escárnio e a pena com nanquim. E foi dessa maneira que, ano após ano, Lage brincou e lutou.

Lage morreu no dia 29 de novembro de 2006, aos 60 anos de idade, vitimado por um câncer. Foi enterrado em 30 de novembro de 2006, às 9h30, no Cemitério Bosque da Paz, na Estrada Velha do Aeroporto⁴.

A abordagem da história e dos conceitos que envolvem a Caricatura e suas vertentes foi exposta para desfazer a confusão acerca dos pensamentos dessas categorias artísticas e com isso compreender de que se tratam suas características, abrangendo cada uma delas. Os aspectos condizentes ao componente verbal⁵, ao caráter dos personagens e suas atuações, e também a forma como Lage concebeu o grotesco, formam um grupo de assuntos que motivaram o riso, e que foram explanados para o entendimento desta causa (do riso) por via dos conjuntos dos princípios fundamentais desta arte, que amalgama o desenho à graça. Para

¹ (Compilado e extraído do Blog de Gutemberg Cruz – Fonte: **Disponível em:** <http://blogdogutemberg.blogspot.com/>) **www.irdeb.ba.gov.br** **acessado em:** 09 set. 2013

² Uma delas consta o Pau de Sebo, periódico de publicação alternativa, e a Tribuna da Bahia, onde trabalhou por trinta e sete anos.

³ Concepção moral quando se trata da Caricatura.

⁴ Fonte: Jornal Tribuna da Bahia, quinta-feira, 30 de novembro de 2006, p.17.

⁵ Palavras utilizadas nos diálogos dos personagens.

que se entenda o sentido das piadas (conteúdo) nas histórias desenhadas por Lage, foi necessário utilizar um instrumento que desse conta da realização das leituras analíticas desses desenhos humorísticos. Então, foi empregada a Semiótica Visual de Jean - Marie Floch, embasado na teoria da Semiótica Semi-Simbólica, definida dentro da Semiótica Estruturalista de Algirdas Julien Greimas, mais conhecida por Semiologia. Este método de análise foi utilizado para servir de perscrustação do sentido de toda a história cômica entre a conjunção dos elementos verbais com aqueles não verbais⁶, formados pelos caminhos da irreverência, da mordacidade e do escárnio, tão “vivos” nos desenhos deste humorista gráfico. Para isso, foi realizado, ao longo do tempo, um estudo exploratório das bibliografias que apoiassem, teoricamente, a realização deste estudo.

Para os pesquisadores que concebem a caricatura como objeto de estudo, esta é mais do que uma imagem engraçada; ela é entendida como manifestação artística e cultural que poderá distorcer a figura humana ou transmitir opinião e sentimento de forma burlesca pelo ponto de vista do desenhista ao interagir com o mundo. Ela é uma arte viva e dinâmica, que sem dúvida poderá revelar as características culturais por intermédio dos estilos de linguagens utilizadas por desenhistas. Com efeito, a Caricatura é a manifestação artística requintada nos aspectos condizentes à plasticidade e ao conteúdo estabelecido pela pilhéria. O outro aspecto que motivou a realização deste trabalho está na minha habilidade como caricaturista. Esse fator tornou-se para mim um facilitador em permitir que o objeto de estudo ficasse mais fluido e agradável, já que a relação humorista gráfico (prática) / pesquisador (teoria) possibilitou ampla visão dos elementos artísticos e estéticos pelo domínio do tema. O humor e o desenho são ingredientes que nutrem a alma do humorista gráfico para que não torne insossa a sua vida e de seus espectadores (leitores).

Este trabalho consta de três capítulos em que serão explanados, *a priori*, o conceito e a história da Caricatura e suas categorias artísticas; os fatores que motivaram o riso dos espectadores ao lerem os desenhos humorísticos de Lage e, por último, a leitura Semiótica Semi-Simbólica das Tiras *Ânsia de Amar* e das Charges deste desenhista. No primeiro capítulo, a abordagem é acerca do conceito e da história da Caricatura e suas categorias, focando a distinção plástica e contextual de cada uma delas. É relevante explorar esse tema já que as categorias foram trabalhadas por Lage em seus desenhos humorísticos, além de dirimir a confusão no tocante ao conceito e a plasticidade entre as vertentes da Caricatura.

⁶ Sistema empregado na Linguagem Sincrética.

Dentro do universo do Humor Gráfico é relevante desvendar os fatores que motivam os espectadores a rirem ao lerem os desenhos de Lage. Fatores inerentes a situações risivelmente ridículas e a palavra enunciada nas falas dos diálogos ou nos textos propostos pelo narrador (Lage). Outro fator preponderante é desvendar se o motivo do riso nas ilustrações hilárias de Lage está concentrado no caráter dos seus personagens e nas características físicas, evocados a partir do conceito estético do grotesco empregado intensamente por este artista. Seus personagens e suas histórias são construídos sobre a luz ridícula do grotesco; que, ao mesmo tempo em que suscita ojeriza, encanta e faz rir.

Na última parte da pesquisa será realizada a análise Semi-Simbólica de três Tiras Cômicas *Ânsia de Amar* e suas características gerais voltadas para o título e os traços que compõem alguns personagens. Para isso foram tomados alguns exemplos de atores para servir de estudo do traço de Lage. Foram também averiguadas duas Charges, esmiuçando o contexto de cada uma para que se faça criar sentidos para as histórias. É óbvio que nenhuma piada representada em forma de desenho surge do “nada”, do vazio do pensamento ou do sentimento isento da vivência cotidiana. Ao contrário do que muitos pensam, a ideia vinda com a criatividade é composta pela apreensão dos aspectos carregados pelas experiências diárias.

Os fatores que despertaram o interesse em realizar esta pesquisa foram dois: em primeiro lugar, estão intimamente associados à admiração pelo surpreendente universo da Caricatura. Como pesquisador, busco no caráter científico desvendar teorias que compõem, como um jogo de quebra-cabeças, os aspectos conceituais e históricos, cobertos, basicamente, por pensamentos filosóficos, estéticos, antropológicos e linguísticos. E, como artista visual voltado ao humor gráfico dedico o tempo para a produção desta manifestação, utilizando diversas técnicas pictóricas e percorrendo todas as suas vertentes. É por intermédio delas que há anos busco emitir os sentimentos e ideias acerca da visão do mundo pela *vis cômica*⁷. Com efeito, pode-se afirmar que é fazendo rir que se abordarão os assuntos mais sérios e relevantes para a vida. E em segundo lugar, é pelo fato de Lage ter nascido em Salvador, Bahia, e ter conquistado reconhecimento nacionalmente e internacionalmente por seus desenhos de humor.

Não resta dúvida que este estudo será um grande facilitador para que os leitores entendam, por intermédio da leitura analítica, o percurso do sentido trilhado pelas piadas contidas nas histórias desenhadas por este caricaturista. Dessa forma, o propósito do estudo é

⁷ “A força cômica; o poder de fazer rir” (lat.) (MORENO, 1954, p.1412)

proporcionar a aproximação entre os leitores e Lage, e fazer compreender o ambiente em que foi realizada a Comicidade.

1. CARICATURA: Conceito e História

É relevante abordar o tema do desenho, *a priori*, para compreender como ele se conecta com o espectador como linguagem e conceito dentro da categoria engendrada pelo Humor Gráfico. O desenho é uma das formas mais expressivas e eficazes de comunicar-se com o mundo. É por intermédio dele que se poderá externar sentimentos e pensamentos do tempo de vivência. Para Moreira (1995, p.24) “(...) no ato de desenhar, pensamento e sentimento estão juntos”. Com isso, ao contrário do que muitos imaginam, a construção do desenho é algo “calculado”, pensado, sobre os aspectos estéticos e formais relacionados à técnica e ao processo criativo: cores, formas, perspectivas, luz-sombra, etc. se compõem como um “quebra-cabeça”, coadunando-se com o sentir idiossincrático. E todo esse processo do fazer desenho começa, paulatinamente, desde os primeiros dias correspondentes ao período da infância da vida humana, podendo chegar até a fase adulta. Ainda, como afirma Moreira (1995, p.20), “A criança desenha para falar de seus medos, suas descobertas, suas alegrias e tristezas”. Assim, utiliza o desenho como instrumento de comunicação para que desvendem seu mundo. A criança mergulha na fascinante viagem lúdica de desenhar, e, ao mesmo tempo em que utiliza o desenho como linguagem, poderá revelar seu interior dotado pela vivência, sentimentos e fantasias. Para ela, o desenho funciona como escrita e com suas garatujas ela expressa seu mundo. Então, pode-se observar, nas diversas fases da vida do homem, que o desenho assume um poderoso e rico meio de se comunicar munido com o aparato simbólico e cultural⁸. Algumas pessoas atribuem à qualidade de bem desenhar, na fase da adolescência ou adulta, como uma Dádiva Divina⁹. Certamente, elas desconhecem ou ignoram o fato de pertencerem ao processo de aprendizagem desde a etapa da infância, que vai sendo construída paulatinamente com o passar do tempo. Por conseguinte,

Alguém que fala não parece ter um dom particular, enquanto que aquele que sabe desenhar, ao contrário, é considerado “diferente” dos outros, porque reconhecemos nele a capacidade de articular elementos de um código que não pertence a todo o grupo (ECO *apud* ALMEIDA, 1999, P.27).

Para o desenhista, portanto, os elementos pertencentes aos códigos contidos em suas representações são objetos de uma conquista aceitos durante o processo de assimilação das técnicas para formação e cristalização do traço e do estilo.

⁸ A respeito do aparato simbólico e cultural, ela trará a carga para a influência nos modos de pensar, agir e expressar concretizada na vida adulta.

⁹ Algumas pessoas admitem que a destreza em desenhar bem seja um dom, desprezando o fato dessa habilidade ter sido desenvolvida ao longo do tempo, como um processo de apreensão das técnicas e métodos para se chegar a um resultado satisfatório nos planos gráfico e visual.

O conceito de desenho¹⁰ está intimamente vinculado à sua ação. A maneira como o desenhista concebe o pensar, o sentir, o imaginar para daí projetar a experiência de vida. Desenhar é projetar, traçar. No processo de criação artística, o consciente e o inconsciente atuam a fim de que a construção de traços, formas, cores, imagens se estabeleça como veículo de comunicação com o mundo.

Esta é formada mediante aos valores inerentes à cultura e aos conceitos propostos por convenções sociais, interagindo com o campo do imaginário. Sonha-se no mesmo instante que se desenha para “materializar” ideias e sentimentos como *kunstwollen*¹¹.

Desenhar é a forma de representar sobre as mais diversas superfícies, técnicas e materiais, por meio de linhas, pontos, etc. Sobre a superfície, o desenhista utiliza as mais diversas ferramentas para expor pensamentos, sentimentos e emoções, tais como: lápis grafite, lápis-de-cor, pincel, tinta, carvão, giz pastel, bico de pena, nanquim, esquadros, compasso, lapiseira, computador, dentre outras. Conforme Gomes,

O desenho é uma das formas de expressão humana que melhor permite a representação das coisas concretas e abstratas que compõem o mundo natural ou artificial em que vivemos. O exercício sistemático desse tipo de expressão nos dá condições de discernir, expandir o conhecimento e a consciência crítica sobre, por exemplo, a qualidade, a funcionalidade e a estética dos ambientes que nos obrigam, dos artefatos que nos servem e das mensagens com que comunicamos (GOMES, 1996, p.13).

Com isso, o desenho é a forma de linguagem que para ser eficaz necessita que se amplie o conhecimento acerca das coisas e fatos que ocorrem no mundo, para que esses fatores intervenham na concretização visual oriunda nos campos das ideias ou dos sentimentos. O desenhista¹² se vale desta condição para se comunicar, sendo então, engendrado um vínculo entre ele e o leitor, proposto pelo objeto de comunicação (desenho). Ora, partindo desse conceito pode-se afirmar que a Caricatura representa também uma forma de linguagem, na qual o autor investe nos jogos de palavras¹³, dentro da desconstrução formal imagética, visando à graça. O desenho, na sua imensa diversidade quanto ao caráter de representação artística, conta com aspectos que envolvem a comicidade.

¹⁰ Desenho segundo Luis Vidal Negreiros Gomes é oriundo do verbo desenhar que tem sua origem no verbo italiano *disegnare*, que por sua vez originou-se do latim *designare* – que significa marcar de maneira distinta; representar, designar, indicar (GOMES, 1996, p. 29).

¹¹ Do alemão, designa vontade, necessidade de arte. ***Kunst (arte) + Wollen (desejar, vontade): Kunstwollen.*** Fonte: KELLE, Alfred J. **Michaelis: Pequeno Dicionário alemão-português, português – alemão.** São Paulo: Melhoramentos, 1994, p. 196 e 338.

¹² Em Gomes trata-se do termo de quem produz o desenho. Para ele, o desenhista deve ser substituído por desenhador, se atendo ao teor lingüístico e semântico da palavra (*IDEM*, 1996, p.17).

¹³ Utilização das Figuras de Linguagem e de Retórica.

A Caricatura como forma de linguagem e manifestação artística se comunica com o espectador pelo viés da Comicidade. Então, o desenhista dispõe de todo aparato ideológico, plástico e estético acerca de sua vivência do cotidiano permeado pela cultura. Para Laraia (2014, p.67), “(...) a cultura é como uma lente através da qual o homem vê o mundo”. E este mundo é percebido por meio da Caricatura. O caricaturista apreende tudo à sua volta para expressar e transmitir com graça seus desenhos. E para isso necessita de todo aparato técnico e criativo para postular conceitualmente a teoria acerca do processo de produção de desenhos arte-finalizados. Tudo parte do *sketch*¹⁴ a partir do qual o artista segue projetando suas ideias e sentimentos dos fatos que o cercam. Esse trajeto ocorre mediante a projeção da graça no contexto em que é representado. Para isso é ele (o artista) situado dentro e fora de si para que possa criar, fazendo desde o campo das ideias e dos sentimentos elaborados na sua experiência de vida no contato com o mundo, a Caricatura. Corroborando essa perspectiva, “a cultura é uma ‘hierarquia estratificada de estruturas significativas’; consiste de ações, símbolos e sinais, e ‘trejeitos, lampejos, falso lampejos, paródias’, assim como manifestações verbais, conversações e solilóquios” (THOMPSON, 2000, p.175). Todos esses aspectos envolvem o processo criativo no qual se empenha o caricaturista. E a forma de “conversar” com o mundo dá-se, justamente, pelo humor contido em seus desenhos.

O desenhista de humor se vale da exploração do imaginário; ele se situa entre o mundo “real” e o da “fantasia”¹⁵ no instante da produção de suas obras. Nas mais diversas formas de desenhos humorísticos é necessária a deformação, adulteração das imagens “reais” observadas diariamente “*La causa de esta adulteración no es otra que cierta necesidad que tien el hombre de conocer aspectos de la vida a través de síntesis en profundidad*”¹⁶ (ANTONINO, 1970, p.09). A Caricatura é derivada de aspectos que objetivam atender as necessidades humanas: pela crítica, envolvendo a sua relação com o mundo, pelo riso; pela abordagem da psicologia e filosofia e pela estilização, que visa à deformação física na construção dos personagens. Com efeito, essa forma de expressão é um surpreendente modo de o desenhista explicar os assuntos condizentes à vida cotidiana, a partir de uma abordagem sucinta e profunda pela *vis comica*¹⁷. Ela compreende a forma de expressão artística e também veículo de comunicação, e assim, compõe um texto onde o espectador (leitor) responde embasado nos seus valores, nas suas ideias, nos seus sentimentos, correspondentes aos valores sociais

¹⁴ Rascunho, esboço, garatuja em inglês.

¹⁵ Refere-se ao lúdico.

¹⁶ A causa desta adulteração não é outra além da necessidade que tem a humanidade de conhecer os aspectos da vida através da síntese em profundidade. (livre tradução do pesquisador)

¹⁷ “A força cômica; o poder de fazer rir” (lat.) (MORENO, 1954, p.1412).

expressos sobre a atuação do personagem na história contada pelo narrador. No caso específico, a Caricatura é uma teia que engendra ato comunicativo. Esta teia é composta pela ludicidade da forma que o leitor concebe, no âmbito do imaginário, os desenhos burlescos e de escárnio propostos pelo caricaturista.

Na Grécia Antiga¹⁸ já se usava a pilhéria por meio das *personas* nas apresentações teatrais para satirizar a sociedade. Posteriormente, o surgimento da Caricatura¹⁹ se deu no Período do Renascimento na Itália, século XV, tempo de grandes nomes da arte ocidental como os italianos Leonardo Da Vinci (1452-1519) e Michelangelo Buonarotti (1457-1564), mas como arte menor, paralelamente às outras expressões artísticas da época, tais como escultura, pintura e desenhos de estudos de anatomia animal e humana, e de projetos. Não possuía um conceito formado para esta vertente da Arte Visual e também não obtinha representatividade enquanto concepção estética e expressão artística. Mais adiante, final do século XVI e início do século XVII, a Caricatura passou por um processo de desenvolvimento da concepção do novo estilo de expressão da arte, com elaboração do postulado, pensado e escrito por Annibale Carraci²⁰. No trecho contido no tratado de Carraci mencionado abaixo traz o conceito da Caricatura:

A natureza em si tem prazer em deformar as feições humanas: ela dá para uma pessoa um nariz grosso e, para outra, uma boca grande. Se estas inconsistências e desproporções têm em si mesmas um efeito cômico, então o artista, ao imitá-las, pode acentuar sua impressão e causar riso a um espectador. Além disso, o privilégio do artista com o modelo, se possível, dar uma mão à natureza e produzir *rittrattini carichi*, retratos carregados. Um artista que trabalhe desta forma. (...) E também para desenhar uma caricatura é necessário conhecer as intenções da natureza em produzir deformidades e resolver continuar estas tentativas começadas pela natureza, até que alcancem *perfetto deformittá* (CARRACI *apud* FONSECA, 1999, p.51).

Pelo que se sabe, a primeira Caricatura cujo nome se conheça foi produzida pelo artista Giovanni Lorenzo Bernini²¹. No Renascimento, mas precisamente na Itália, epicentro da arte no século XVI, foi elaborada uma teoria da Caricatura como vertente artística. A

¹⁸ Costuma-se dividir a história da Grécia Antiga em cinco períodos: **Período Pré-Homérico**: desde 2800 a 1100 a.C.; **Período Homérico**: Estende-se de 1100 a 800 a.C.; **Período Arcaico**: de 800 a 500 a.C.; **Período Clássico**: de 500 a 336 a. C. e **Período Helenístico**: de 500 a 336 a. C.. Fonte: CÁRCERES, Florival. **História Geral**. 4ª ed.rev.ampl. São Paulo:Moderna, 1996, p.60-61.

¹⁹ O sentido do termo refere-se a toda e qualquer forma de representação artística que visa deformar a imagem, a anatomia e personalidade humanas com a proposta de promover o riso. Foi nesse período da história da arte que a Caricatura foi se desenvolvendo como conceito e expressão artística.

²⁰ *Annibale Carraci* (1560-1609)) Fonte: FONSECA, Joaquim da. **Caricatura: A imagem gráfica do humor**. Porto Alegre: Artes e Ofícios, 1999,p.205.

²¹ **Giovanni Lorenzo Bernini** (1598-1680) *Op. Cit.* p.49.

desproporção, a partir deste período do Renascimento, constituía uma fonte de valores estéticos tão importantes quanto à “imitação” da vida real em torno dos costumes e da Igreja Católica, apreendida pelos artistas renascentistas. A “desconstrução” formal da figura humana, em particular, dos órgãos situados na face, é motivo *kunstwollen*²² para evocar a Comicidade. Esta necessidade era permeada pela motivação de criticar, satirizar as situações desconfortáveis da época voltadas às questões políticas e religiosas. A arte deixa de servir aos interesses da classe dominante, propostos exclusivamente pela Igreja Católica, e passa a compor ideias humanistas ligadas à ciência e a nova forma de conceber a Religião Católica, atendendo paulatinamente às aspirações populares. Para Fonseca (1999, p.51) “Mosini foi o primeiro a modificar o verbo *caricare*²³ para o substantivo *caricatura*. Bernini foi quem introduziu o termo na França quando visitou Paris, em 1665, a convite do Rei Louis XIV e Colbert”. A história da Caricatura foi realizada de modo gradual a partir de estudos teóricos ligados às análises plásticas e estéticas a partir de esboços de desenhos de pessoas, tendo em vista não mais a “perfeição de retratar”, mas a “deformação perfeita”. É sabido que o conceito teórico e plástico com o decorrer do tempo foi se modificando de modo a cristalizar todo seu postulado teórico voltado para os valores estéticos. Para o pensamento renascentista deste período em específico, não cabia mais o “rigor” em representar nos desenhos, pinturas e esculturas a forma humana idealizada desde o Período Clássico²⁴ da história da humanidade. Com esse pensamento, surgiu a Caricatura como vertente artística tão expressiva e significativa quanto as outras. Muitos artistas do Período Renascentista, como, por exemplo, o mestre Leonardo Da Vinci²⁵, se valeu de estudos por esboços em desenhos caricaturais, explorando a imagem do grotesco. A Caricatura a partir desse período teve a função de satirizar por intermédio de críticas de cunho político e religioso.

No esteio dos recursos tecnológicos direcionados à informação, a Caricatura, como expressão artística de comunicação, desenvolveu-se quanto às técnicas de artes e aos valores estéticos paralelamente à imprensa e, com isso, foi conquistando interesse e relevância da sociedade. Ela serviu como instrumento de denúncias e ataques contundentes por meio de críticas às injustiças sociais e repressão política perpetrada pelos governantes. A sociedade, desde o final do Período Medieval, não suportava mais a opressão política vinda da classe dominante. A sociedade medieval passava por transformações políticas, econômicas, sociais,

²² *VIDE* página 16.

²³ Verbo no idioma italiano que designa.

²⁴ Compreende a forma de vida da sociedade voltada para a cultura, arte, política, economia, arquitetura e sociedade da Grécia e Roma Antiga.

²⁵ **Leonardo Da Vinci** (1452-1519) *Op. Cit.* .p.49.

artísticas e culturais. Estava surgindo uma nova classe social: a burguesia, que foi, à medida do tempo, solidificando - se como nova ordem social. Com efeito, a mentalidade da sociedade também mudou. Esta não mais aceitava os ditames da classe dominante que se valia da corrupção, de injustiças e dos despotismos aplicados, coniventemente, pela Igreja Católica, à forma política de governar. As Caricaturas serviram como a “voz” da insatisfação da sociedade menos privilegiada diante de uma elite mesquinha e voraz por poder. A temática da corrupção política, da usura dos clérigos da Igreja Católica, as mortes e torturas de cidadãos eram objeto de sátiras personificadas na figura do rei, dos imperadores e dos representantes do Alto Clero da Igreja Católica.

No decorrer dos tempos, a Caricatura passou a não ser mais vista como apenas uma arte menor, com seus esboços e estudos isolados da deformação da figura humana, mas representava um instrumento eficaz para dar voz ativa à sociedade, com suas aspirações e anseios.

Os caricaturistas desde o surgimento teórico-conceitual da Caricatura como expressão artística, até os dias atuais, serviram para mirar a ponta de suas penas à figura que proporciona insatisfação ao povo por via de seus métodos de governar. Com efeito, o Humor Gráfico tem a função de representar a *vox populi*²⁶ com toda graça e riqueza estética dentro da técnica artística proposta por cada artista em determinada época. Assim, ela não só “ataca” quem merece, quanto encanta e seduz a quem presencia; tanto pelo contexto quanto pela plasticidade inerente a essa espécie de desenho. As ideias e sentimentos acerca de um “mundo” injusto e perverso contaram com essa expressão artística como fonte de denúncia e crítica para externar de modo hilário essa condição que sofria o povo. Era fundamental consolidar a Caricatura como forma de arte, elevando seu valor estético e plástico para que de modo “deformado” retrate os costumes da sociedade e sirva de ferramenta para criticar a camada dominante. Com isso, a necessidade de profissionalizar esta expressão artística proporcionou a cristalização deste segmento da arte, dentro do universo sublime de exímios artistas. Conforme Fonseca, Píer Leone Ghezzi (1674-1755),

(...) foi provavelmente o primeiro caricaturista profissional, porque teve como meio de vida os retratos desenhados à pena, que fazia de moradores e visitantes da cidade de Roma, onde estava seu estúdio. Muitos desses desenhos ele transformou em gravura (FONSECA, 1999, p.56 e 64).

²⁶ Voz do povo, voz popular.

A Caricatura estava sendo produzida com base não mais nos interesses meramente artísticos, mas atendendo ao mercado especialmente destinado às publicações impressas. Como forma de expressão artística passou a ser difundida nos mais diversos continentes a partir do século XVII quando foi paulatinamente adquirindo força e expressão junto à sociedade, tornando-se a cada dia mais popular. Com efeito, fez revelar grandes nomes determinados por suas qualidades técnicas e artísticas em desenhar os fatos cotidianos que não agradavam ao povo. O conceito filosófico em torno da Caricatura foi se cristalizando e com isso surgiram novas técnicas pictóricas utilizadas pelas bólides do Humor Gráfico, acompanhando o avanço dos meios de impressão utilizados nos periódicos específicos às críticas burlescas. Um dos nomes que contribuíram para essa mudança conceitual e estética desta forma de arte foi o exímio caricaturista William Hogarth²⁷. Este fez a Caricatura se desatar dos moldes inerentes aos valores artísticos do passado, no período em que surgiu esta forma de desenho. Hogarth foi o primeiro artista a não explorar a técnica do uso do grotesco²⁸, muito usada nos fins da Idade Média, e na fase artística de transição entre o Renascimento e o Barroco, mais conhecido como Maneirismo. Ele passou a trabalhar a Caricatura explorando o contexto por intermédio das sátiras, não se atendo às meras deformações das características físicas²⁹. Para Fonseca (1999, p.57 e 59), “Nenhum outro artista da época incorporou a visão da sátira social tão completamente como Hogarth. (...) Foi o primeiro artista para quem o termo ‘cartunista³⁰’ pode ser aplicado legitimamente”. Isto denota a contribuição artística e estética deste desenhista para a Caricatura, já que muitos caricaturistas tomaram como exemplo os estilos de seus trabalhos.

Outros artistas contribuíram para a qualidade técnico-artística e contextual na produção de seus desenhos de humor, desde o surgimento até os dias atuais. As publicações humorísticas impulsionaram cada vez mais essa espécie de arte, tornando-a no decorrer do tempo, mais notória à sociedade. Foi em meados do século XIX que o Humor Gráfico obteve maior vigor, por estar mais elaborado plasticamente e contextualmente atender as qualidades gráficas, e obter a satisfação da sociedade por via de críticas inerentes à ironia e ao burlesco. Tais periódicos foram fundamentais para revelar a desfaçatez apoiada nos atos mesquinhos, corruptos e déspotas perpetrados por representantes do governo vigente, apoiada, por vezes,

²⁷ **William Hogarth** (1697-1764) caricaturista inglês.

²⁸ O conceito de *Grotesco* está identificado neste texto como a distorção excessiva de modo que se obtém como resultado o *bizarro*.

²⁹ Para este artista, o contexto tinha mais peso quanto crítica do que a deformação da figura humana como faziam seus contemporâneos. O personagem criticado por Hogarth obtinha expressão não somente artística e estética, mas contextualizada para atender aos princípios das sátiras por ele desenhadas.

por alguns membros da Igreja Católica. Estes hebdomadários eram escritores e humoristas gráficos que se aliavam para “atacar” essas personalidades, utilizando suas penas como veículo para exprimir suas ideias e sentimentos em prol da sociedade como um todo.

Não se pode abordar essa espécie de publicação humorística sem mencionar o nome de Charles Phillipon³¹. Ele revolucionou o conceito de humor gráfico no século XIX. A Caricatura atingiu o ápice na primeira metade do século XIX auxiliada por textos, também de cunho humorístico, que de forma ordenada buscavam representar as opiniões e anseios do povo, por via de contundentes sátiras. Estas publicações humorísticas conquistavam a camada popular, ganhando simpatia devido à forma como eram expostos os fatos que desagradavam esta parcela da sociedade. Em 04 de novembro de 1830, Charles Phillipon fundou o periódico *La Caricature*. Este jornal criticava vorazmente o governo autoritário do rei Luis Felipe, da França. Dois anos após o lançamento deste periódico, ele publicou outro cujo nome é *Le Charivari*³², que serviu de fonte reveladora para novos talentos da Caricatura. Este periódico deixou de circular em 1937. O método de produzir com base nos moldes de Phillipon serviu como referência para o surgimento de outros periódicos do gênero humorístico para diversos países europeus como a Inglaterra, Alemanha, Itália e expandido para outros continentes. O plano de organizar e institucionalizar a Caricatura vinculada às publicações humorísticas perpassou os séculos, mantendo a mesma proposta focada na temática da crítica satírica da política vigente a cada período da história, chegando aos dias atuais. Com efeito, uma variedade de técnicas pictóricas surgiu e outras foram aprimoradas com base nas exigências, visando melhor qualidade de representação aliada ao contexto situacional de cada época. Assim, grandes nomes do Humor Gráfico despontaram nesse cenário, com seus ricos trabalhos publicados nos mais diferentes formatos de jornais humorísticos no que concerne à dimensão e apresentação física e gráfica.

A aparição da Caricatura no Brasil ocorreu com a estampa avulsa datada no ano de 1837, de autoria do Barão de Santo Ângelo, Manuel de Araújo de Porto Alegre³³. Seguindo os moldes europeus na produção de periódicos especializados em humor, no Brasil se iniciou o processo destas formas de publicações. “A primeira publicação humorística especializada no país foi a *Semana Ilustrada*, que apareceu ainda mais tarde, em 1860. Já em 1876, foi lançada

³⁰ Este termo ainda não havia sido formulado neste período. O Cartum ou *Cartoon* (ingl.) originou-se recentemente, como será visto em outros capítulos.

³¹ **Charles Phillipon** (1806-1862) caricaturista, litógrafo francês. Precursor dos periódicos humorísticos.

³² Algazarra em francês. Fonte: FONSECA, Joaquim da. **Caricatura: A imagem gráfica do humor**. Porto Alegre: Artes e Ofícios, 1999, p.69.

³³ **Manuel de Araújo de Porto Alegre** (1806-1879) *Op.Cit.*, p.205.

a Revista Ilustrada, de Ângelo Agostini³⁴ (FONSECA, 1999, p.205). Várias outras publicações desse gênero seguiram a partir deste período: *Bazar Volante*, do francês Joseph Mill, *Vida Fluminense* (1868), *Diabo Coxo* (1864), *O Cabrião* (1866), *O Mosquito* (1869)³⁵, *O Arlequim* (1897), *O Malho* (1902), *Kosmos* (1904), *Fon-Fon!* (1907), *Careta* (1908), chegando ao *Pasquim* (1969) e a *Revista Bundas* (1999).

A história da Caricatura no Brasil esteve intimamente ligada à história dos periódicos e outras publicações impressas referentes à sátira, ao escárnio, às críticas e homenagens. Esses jornais contribuíram não somente para revelar grandes artistas desta vertente artística, mas também como veículo que o caricaturista buscava para poder se despontar, com toda a sua qualidade técnica e artística no cenário nacional e internacional. Posteriormente, a Caricatura no Brasil serviu de destaque nas páginas das grandes gazetas diárias e outras publicações impressas não destinadas exclusivamente ao jornalismo. Abordavam os fatos relacionados ao cotidiano e também outros assuntos relacionados à política e a economia nacional e internacional.

Quanto à abordagem acerca dos aspectos criativos das produções desta forma de arte, dependem intrinsecamente da vivência cotidiana de cada artista diante dos acontecimentos ocorridos no âmbito nacional e internacional. Os fatos relacionados à política e a sociedade não passam por despercebidas por estes desenhistas que utilizam suas requintadas e sagazes lentes, auxiliadas por sua habilidade artística, em compor um universo permeado de humor, críticas e reflexões, por intermédio do viés da arte de desenhar. Tudo e todos poderiam servir de motivo de graça para os caricaturistas. Os atos e as formas físicas eram fontes de inspirações que resultavam em graça.

O Brasil serviu de palco para grandes caricaturistas desde o surgimento, com Manuel de Araújo Porto Alegre, até os dias atuais. A Caricatura brasileira ganhou reconhecimento internacional com a criação dos salões nacionais e internacionais de Humor Gráfico, com sua versão brasileira. Este salão trouxe ao Brasil nova concepção de Humor Gráfico e fez revelar grandes nomes da Caricatura nacional. Exigiu de seus participantes o estímulo para uma produção de qualidade estética, plástica e contextual. Este evento corresponde a um concurso aberto a todos os participantes de vários países com exposição dos concorrentes. De forma organizada, consta de um número de jurados qualificados e profissionais no ramo do Humor Gráfico que avaliam os trabalhos, dando nota aos participantes que terão a classificação de

³⁴ **Ângelo Agostini** (1843-1910) caricaturista italiano radicado no Brasil (*Op. Cit.* p.212-213).

³⁵ Este periódico contou com as colaborações de Rafael Bordalo Pinheiro (1846-1905), entre 1876 e 1879, caricaturista português que viveu no Brasil, e Pedro Américo (1843-1905) caricaturista paraibano.

primeiro, segundo e terceiro lugares correspondentes à premiação específica a cada colocação. É analisada a plasticidade das mais diversas técnicas pictóricas e do contexto abordado pelos caricaturistas. Os participantes terão que obrigatoriamente seguir a regra determinada por cada salão de humor como: entrega dos trabalhos no prazo estipulado, técnicas pictóricas e dimensões utilizadas, número de trabalhos a serem inscritos, representar conforme o tema estipulado, podendo em alguns casos ser até livre, dentre outros critérios. O salão de Humor Gráfico no Brasil alcançou amplitude geográfica, incluindo muitos estados da federação, com suas respectivas cidades promovendo a criatividade dos artistas e o riso dos espectadores. Pelo que se sabe até o momento, o primeiro e mais importante de todos foi o Salão Internacional de Humor de Piracicaba, que já se encontra na 41ª (quadragesima primeira) edição³⁶.

Segundo as informações da Prefeitura do Município de Piracicaba³⁷, o salão, criado em 1974:

(...) serviu como forma de protesto contra a ditadura para um grupo de jornalistas, artistas e intelectuais da cidade. Para engrossar o coro contra o regime, ganhou apoio de grandes nomes do humor gráfico nacional, como Millôr Fernandes, Zélio e Ziraldo e projetou outros, entre eles Glauco, Angeli, Paulo Caruso, Chico Caruso e Laerte, responsáveis pela criação de desenhos de humor em alguns dos principais veículos de comunicação do país³⁸.

Isso indica que além da melhora dos aspectos culturais e outros concernentes a infraestrutura desta cidade, por meio de recursos materiais e não materiais; beneficia, também, o aumento da qualidade plástica e expressiva, tendo como resultado a notabilidade e o reconhecimento da Caricatura brasileira fora do país, já que o salão de Humor Gráfico funciona como termômetro que toma como parâmetro a habilidade de expressão do artista quanto aos valores estéticos e contextuais. Com efeito, abre espaço para que o artista se comunique, pelo viés da Comicidade, com o espectador.

É relevante mencionar que estes salões não foram surgidos no Brasil, mas tiveram como base a influência estrutural oriunda da Europa. Outro aspecto a apontar é que esse evento contribuiu para a subdivisão da Caricatura em categorias, nas quais os desenhistas participavam. Essas modalidades eram compostas por conceitos referentes aos aspectos gráficos, estéticos e contextuais de representação. Assim, muitos desenhistas de humor se

³⁶ Irá para a 42ª (quadragesima segunda) edição em meados de 2015.

³⁷ Cidade de São Paulo.

³⁸ **Fonte:** Disponível em: <http://www.piracicaba.sp.gov.br/41o-salao-internacional-de-humor-de-piracicaba-sera-aberto-dia-23/30496> **Acessado em:** 14 fev. 2015.

habilitaram a enveredar por uma, duas ou todas essas categorias. Essas categorias recebem a seguinte classificação: Caricatura Pessoal, Charge, Cartum e Tiras Cômicas³⁹. Cada uma destas modalidades foi fundamental para o enriquecimento da Caricatura quanto à forma de arte, dentro do conceito artístico e filosófico voltado para o riso e fundamentos da Estética. Um conceito que melhor poderá definir a Caricatura como manifestação artística é aludida por Eisner (2001, p. 148)

A caricatura é resultado do exagero e da simplificação. O realismo é o apego à maior parte possível de detalhes. A eliminação de partes dos detalhes faz com que a imagem seja facilmente assimilada e acrescenta-lhe humor. Reter os detalhes confere credibilidade porque se aproxima mais daquilo que o leitor efetivamente vê. A caricatura é uma forma de impressionismo.

A Caricatura requer para sua construção métodos e técnicas para o processo criativo das imagens. Tudo poderá ser caricato, desde homens aos objetos. Esta forma de arte impressiona pela proximidade com a vida real, pela execução do imaginário. O exagero expresso na forma e comportamento humano gera o riso. Os personagens caricaturais são muito usados nas Histórias em Quadrinhos de Humor, nas Charges, nos Cartuns e também nas Tiras Cômicas. Esses gêneros dispõem de técnicas pictóricas para a composição gráfica e artística dos trabalhos de qualidade.

Novas técnicas pictóricas foram inseridas dentro de um grupo de outras técnicas convencionais. Em entrevista à jornalista Adriana Abudjamra, afirma Chico Caruso (2013), “*agora está todo mundo no computador, mas eu não tive tempo de aprender. Sou do estilo ‘velhoshop’.*”⁴⁰ Há no ambiente do Humor Gráfico muitas espécies de materiais que compõem as mais variadas técnicas pictóricas: a aquarela, lápis grafite, lápis de cor, tinta nanquim⁴¹ com pena ou pincel, tinta acrílica, chegando até os programas gráficos para computadores como o *Adobe Photoshop*, em sua versão mais atual, *C6*.

³⁹**Caricatura Pessoal:** “O *portrait en charge*, que utiliza a deformação física como metáfora de uma ideia, limita-se ao exagero das características físicas de uma pessoa”. **Charge:** “O termo *charge* é francês, vem de carregar, exagerar e até mesmo atacar violentamente (uma carga de cavalaria)”. **Cartoon:** “É o desenho caricatural que apresenta uma situação humorística, utilizando ou não legendas, sendo realizado usualmente com pena ou pincel e tinta, ou aguadas”. **Tiras Cômicas:** “A tira cômica e a história em quadrinhos de humor são gêneros humorísticos da história em quadrinhos, um meio de expressão gráfica que se caracteriza pela forma de narrativa feita pela sequência de figuras desenhadas (...)”. **Fonte:** FONSECA, Joaquim da: **Caricatura: A imagem gráfica do humor**. Porto Alegre: Artes e Ofícios, 1999, p.26-28.

⁴⁰**Fonte:** Disponível em: www.observatoriodaimpresa.com.br/feitos-desfeitas/_ed734_o_criador_e_a_caricatura/. **O criador e a caricatura**, enviado em: 19 fev. 2013. 734 ed. Reproduzido do suplemento “*Eu & Fim de Semana*” *Valor Econômico*, 15/02/2013; intertítulos do *OI*. **Acessado em:** 26 ago. 2015.

⁴¹Também conhecida como Tinta da China ou Nankin.

1.1. Caricatura Pessoal

A particularidade da Caricatura Pessoal é feita por meio dos traços deformados que não perderam de vista, contudo, a identificação com a pessoa caricaturada. Ao contrário do que muitos pensam o caricaturista não intenciona retratar a pessoa de modo fiel à “realidade”, mas conquistar pelo gracejo e encanto representados por seu grau de deformação. Com efeito, o sujeito caricaturado não espera em sua deformação ser ridicularizado, de tal maneira como é visto pelo caricaturista. Não admite ser ridicularizado sobre os aspectos físicos e formais. Ela, a Caricatura, por si só traz o burlesco pela deformação das características humanas, isentando – se de qualquer mensagem verbal em seu desenho. A deformação do sujeito é realizada sobre o ponto de vista do caricaturista, que apreende as características físicas ligadas muitas vezes à personalidade, a fim de buscar um resultado engraçado. Para o caricaturista Loredano (2012), “é claro que ao fazer a caricatura você inevitavelmente leva em conta o caráter da personagem”, e ainda complementa, “segunda coisa é que o caricaturista não é neutro, não é imparcial”. Com efeito, diante desta afirmação, poderá dizer que a personalidade do caricaturado é ajustada às expressões fisionômicas postas em evidência, de modo a serem desenhadas, buscando a graça por meio da ridicularização da pessoa. O desenhista se vale da habilidade de enaltecer algumas características mais notáveis a serem representadas de modo a acentuar, reduzir ou mesmo dirimir partes do corpo humano⁴². Todo esse processo é seguido por criterioso método e técnica de produção, visando sempre à qualidade plástica e a identificação com o sujeito caricaturado. O caricaturista é um sujeito ativo diante dos fatos, que interfere na cena social com seu traço. Isso, certamente, colabora para a representação caricatural do personagem. Ou seja, quando o caricaturado é uma pessoa provida de genialidade, se desenhará com a cabeça do tamanho avantajado, assim como um sujeito alto e robusto será sempre representado sobre a forma de um personagem desprovido de inteligência e perspicácia, características atribuídas às pessoas esbeltas. O estereótipo é um eficaz ingrediente para a construção das Caricaturas Pessoas⁴³. Ele faz cunhar a imagem no campo da imaginação para daí com habilidade artística moldar seu personagem para que possa ser percebido no campo visual. De todas as vertentes artísticas do Humor Gráfico esta é a que mais faz transparecer o domínio das técnicas plásticas de representação por intermédio do

⁴² Geralmente, ao produzir a Caricatura Pessoal o desenhista trabalha sobre a deformação das partes situadas na face ou cabeça. Já que essa parte, muitas vezes, revela mais as características a serem risíveis.

⁴³ O estereótipo é comumente utilizado na Caricatura (Caricatura Pessoal, Charge, Cartum e Tiras Cômicas).

desenho. Ela não é formada pelo componente verbal de frases, mas a distorção pelo exagero da imagem evoca a contemplação de quem está observando.

A arte de caricaturar as pessoas sem inseri-las em qualquer contexto se faz pela apreensão minuciosa das características físicas humanas. É como uma brincadeira de montar as peças de um quebra-cabeça. E à medida que se torna frequente, o hábito de captar e construir mentalmente a imagem distorcida de pessoas, melhor e mais rápido se produz o desenho. A escolha dos materiais é outro ponto preponderante para a qualidade plástica da Caricatura Pessoal. Sem dúvida, cada artista tem como marca seu traço e também a preferência por materiais de artes.

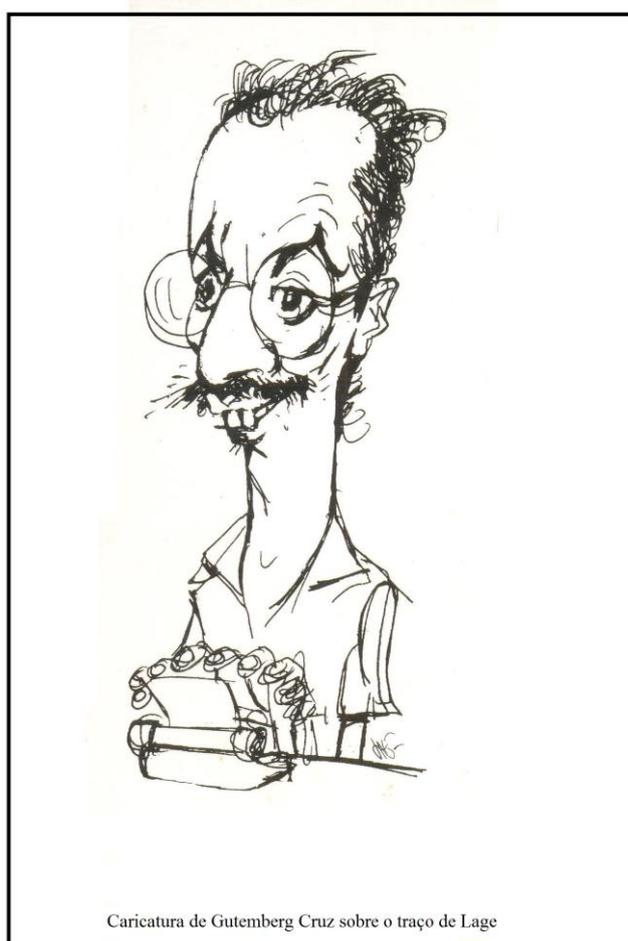


Fig.01

No exemplo acima, o caricaturado Gutemberg Cruz é desenhado por Lage. Em seu desenho, o autor não teve a pretensão de representar fielmente, mas de “brincar” com a imagem e fazer perceber com seu traço, peculiar, que se trata de uma referência à imagem pela apreensão das características fisionômicas de Gutemberg por via cômica. Lage criou um

personagem, que pela forma como é desenhada a dentição, assemelha-se a um rato, com o tamanho do nariz excessivo; contudo, o desenho permite a identificação entre a caricatura e o caricaturado. Este predicado é o que define a qualidade técnica e artística de um desenhista pela *vis comica*⁴⁴.

A Caricatura Pessoal denota o retrato às avessas do sujeito. Ela não pretende ser “correta” quanto aos aspectos formais e estéticos, mas antes, busca fugir das normas e regras rigorosas de produção da figura humana. O caricaturista é livre para voar, voar sobre as asas do escárnio e do exagero. Então ele ousa, transgride, escapa do caminho que seria “perfeitamente real” para chegar ao “ridiculamente deformado”. O exagero é o elemento primordial para o processo criativo desta arte. Para o caricaturista o “belo” se transforma em “feio” e esquisito tornando-se encantador e risível. E todo sujeito poderá, na visão do caricaturista, conter esse atributo. Para Rabaça e Barbosa (1998, p.107)⁴⁵,

O artista estará realizando uma caricatura quando sempre que sua intenção principal for representar qualquer figura de maneira não convencional, exagerando ou simplificando os seus traços, acentuando de maneira despropositada um ou outro detalhe característico, procurando revelar um ponto não percebido, ressaltar uma má qualidade escondida (...).

A Caricatura Pessoal conta com um valor estético muito utilizado para o exagero por via da deformação: o esdrúxulo; a feiúra. Esta qualidade, para o caricaturista, poderá ser extraída em qualquer sujeito a ser desenhado ridiculamente. Em outras palavras, a fealdade, sobre a representação do caricaturista, poderá estar para qualquer pessoa, mesmo àquelas apontadas pelo senso comum como “belas”. O “feio” como atributo amoral, degradante enquanto o “belo” referente aos aspectos morais e lisonjeiros. Segundo Eco (2014, p.152),

(“...”) a caricatura nunca tenta enfeitar o próprio objeto, mas sim enfeá-lo, enfatizando certos traços até a deformidade”. (...) A boa caricatura insere o exagero ‘como um fator dinâmico que envolve a sua totalidade’ e faz com que o elemento de desorganização formal torne-se ‘orgânico’. Em outros termos, é uma ‘bela’ representação que faz um uso harmônico da deformação.

Com efeito, muitos conceitos acerca da Caricatura Pessoal são determinados pelos fatores que motivam o desenhista a construir seus personagens pautados na apreensão

⁴⁴ “A força cômica; o poder de fazer rir” (lat.) (MORENO, 1954, p.1412).

minuciosa de técnicas e métodos que garantem a qualidade na representação exagerada de uma ou mais partes do corpo humano, visando à fealdade. A deformação é o resultado final obtido, proposto para a “desconstrução” das características físicas humanas. Em termos estéticos, a plasticidade e a habilidade de “deformar para formar” um personagem focado no exagero, geram nesta espécie de desenho uma concepção do que seria “feio”, “esdrúxulo” convertendo para o “belo” e “encantador”.

Exímios caricaturistas de distintas épocas e de nacionalidades diversas marcaram a História da Caricatura Pessoal no Brasil. Eduardo Baptistão (Baptistão), Dalcio Machado, Cláudio Antonio Gomez (Cau Gomez), Edgar Luiz Simch Vasques da Silva (Edgar Vasques), Loredano Cássio Silva Filho (Cássio Loredano), Luis Carlos Fernandes (Fernandes), Roberto Hélio Lage (Lage), João Alberto Gentil (Gentil), dentre outros.

A Caricatura Pessoal, bem como a Charge, Cartum e as Tiras Cômicas estão contidas no conceito da Caricatura, já que esta designa toda e qualquer forma de representação gráfica com base na deformação das características físicas ou do comportamento, tendo em vista o burlesco. Quando ela é aplicada dentro de um contexto, normalmente, de cunho político e social, cuja finalidade é a de satirizar por meio de críticas, passará a se chamar Charge e não terá a mera finalidade de distorcer, deformar e evidenciar os “defeitos” dentro das características físicas humanas⁴⁶.

1.2. Charge

Essa vertente artística do humor gráfico tem como característica mirar nos assuntos políticos e sociais, servindo como fonte de denúncia e opinião dos fatos ocorrentes no

⁴⁵Fonte: RABAÇA, Carlos Alberto, BARBOSA, Gustavo. **Dicionário de Comunicação**. 3ª ed. São Paulo: Editora Ática, 1988.

⁴⁶ Estas características se referem aos aspectos físicos e morais para a construção da Caricatura Pessoal.

cotidiano. O desenhista⁴⁷ conta, através da caricatura, todo o acontecimento que desagradou à sociedade. Isto se dá de modo a zombar de algumas figuras notórias do meio político, por exemplo, aquelas que protagonizam uma cena de insatisfação e contestação social. São trazidos à baila os atos deletérios, de modo minucioso, em que o chargista assume o papel de “porta voz” do povo. Com efeito, até mesmo tais atos são, na concepção do chargista, risíveis. O objeto de riso é então invertido na figura do “algoz” e quem merece rir é justamente o oprimido. Em termos filosóficos, pode-se admitir que o chargista se enquadre na tipologia do artista *pessimista*⁴⁸. Este artista necessita “vingar-se”, “rebater” as suas insatisfações pelo caminho do escárnio. Sua natureza é transgressora; e por vezes transpõe as barreiras do convencional para se comunicar com seu público (leitor).

A Charge tem o caráter temporal e espacial. Ou seja, está relacionada ao tempo presente da situação atual. Assim, um fato ocorrido no século XVIII, e representado na forma de caricatura, jamais será compreendido por alguém que nasceu atualmente, por exemplo; ao menos que se estude em que contexto foi elaborado aquela Charge. Em outros termos, o sentido somente poderá ser compreendido caso o leitor tenha conhecimento do contexto histórico, social e político no qual foi elaborado o desenho. Muito dificilmente alguém de uma determinada região geográfica compreenderá o contexto de outra, a menos que conheça bem a dinâmica da vida política, cultura, social, econômica, daquele tempo / espaço. Portanto, o sentido envolvendo a Charge não é universal, mas particularmente coletivizado⁴⁹.

Esta expressão artística requer alto poder de síntese dos fatos atuais em apenas uma única ilustração. É como diz o adágio popular: “*Uma imagem vale mais que mil palavras!*” E é nessa ideia que se baseia o caricaturista desta vertente artística. Entre todas, ela é a que está mais intimamente atrelada ao contexto do jornal impresso e aos acontecimentos do dia-a-dia. Ao contrário do que muitos pensam, a Charge serve como registro histórico, já que relata a crítica, de modo burlesco, dos fatos ocorridos e também dos costumes e pensamentos da sociedade de determinada época na história da humanidade. “(...) imagens, assim como textos e testemunhos orais, constituem-se numa forma importante de evidência histórica. Elas registram atos de testemunho ocular”. (BURKE, 2004, p.17) A Charge é a expressão artística totalmente baseada em fatos que estão presentes no cotidiano, e que revelam, pela ilustração, valores culturais, dentre outros inerentes à humanidade. Assim, pois, burlescamente, o

⁴⁷ Chamado de chargista; quem faz Charges; conhecido genericamente como caricaturista.

⁴⁸ O **artista pessimista** nesta visão consiste na expressão de imprimir as coisas de maneira rigorosa a vingar-se de modo a rebaixá-las, expondo sua feiúra e seu vazio.

chargista conta a história de um povo, cuja contribuição artística é indelével para a sociedade qual participa. Para Machado (2009) a construção de uma boa Charge consiste em:

Você pegar um assunto pertinente muito interessante, está ‘bombando’ mesmo, digamos assim né, melhor que seja de domínio popular, (...) mas, no geral é isso, você extrair de um tema e conseguir extrair a essência mesmo, e você conseguir criar aquela piada demolidora, e às vezes nem é pra rir a charge, alguns trabalhos, algumas críticas sociais que eu faço, quero mais é chocar; então a charge ideal é a que você vê, pô esse desenho está bonito, está gostoso de ver; e você se informa, você está se divertindo, está informando, sem às vezes?! (MACHADO, 2009)⁵⁰.

E ainda afirma, “charge é o conteúdo. Na charge mais vale a ideia, a imaginação, do que o desenho em si. O desenho é um veículo para você representar sua ideia”. Isto denota que o conteúdo transmitido na mensagem é, *a priori*, o valor mais relevante para a produção da charge, contudo não invalida a questão do esmero pela qualidade estética e plástica na construção dos desenhos de personagens, cenários, dentre outros elementos gráficos e textuais.

De todas as expressões da Caricatura, a que mais tem o caráter de informar e contar, por meio da sátira, é a Charge. Ela é um simulacro da realidade, pondo em cena os personagens ridículos que protagonizam o espetáculo repleto de graça, focada no comportamento do alvo da pilheria. O desenhista terá que dispor de habilidade para sintetizar os fatos em torno de um ambiente hilário de modo a harmonizar com os valores estéticos, plásticos e formais dos desenhos. Mas há uma gama de chargistas cujos trabalhos são notoriamente conhecidos não pela qualidade gráfica de seus desenhos, mas pelo teor qualitativo das piadas e das abordagens dos fatos. A proposta de fazer um ótimo desenho sem nexos contextualmente não é o melhor recurso para a produção de uma Charge. Mas sim, aquele marcante por ter uma história contada de modo risível. É como um jogo de quebra-cabeça no qual o desenhista monta as cenas, os personagens, todo o elenco, e compõe harmoniosamente com humor e ironia peças primordiais para o enriquecimento contextual das ilustrações. E, finalmente, um fator relevante é que nem sempre a Charge conduz ao riso, mas por vezes proporciona a reflexão. Cada um tem seu estilo e técnica para construção das suas imagens no plano plástico e contextual. Na figura 02 pode-se fazer uma leitura textual da imagem, buscando compreender o seu sentido.

⁴⁹ Quanto a determinado grupo social, podendo se estender à sociedade mais ampla, mas não global. A título de exemplo, pode-se ter de uma sociedade de um país, como a brasileira, que muito dificilmente compreenderá o sentido de uma Charge francesa, estadunidense ou alemã.

⁵⁰ Entrevista com Dalcio Machado. Fonte: Disponível em: www.youtube.com/watch?v=fiHGIVekbeE

Enviado em: 15 jun. 2009 **Acessado em:** 16 mar. 2015



Fig.02

A Charge da figura 02, publicada pelo caricaturista Hélio Roberto Lage, no ano de 2003, satiriza a regalia dada ao traficante Luiz Fernando da Costa, mais conhecido pela alcunha de Fernandinho Beira-Mar. O bandido foi transportado pelo avião Caravan da Polícia Federal na transferência para o presídio federal, em Alagoas. O desenhista utilizou a metáfora ao comparar, de modo mordaz, o avião da polícia com o de um voo comercial, já que viajar por esse meio de transporte denota privilégio de poucas pessoas e conforme a notícia, o bandido usufruiu dessa regalia. No enunciado, “O Beira-Mar está em que classe? Executiva ou Turística?” anuncia o trato “complacente” dado ao criminoso, comparado ao de um cidadão que utiliza esse veículo de transporte para locomover-se. Quanto aos termos “executiva” ou “turística” se referem às classes dos voos conforme o poder aquisitivo dos passageiros. A Charge se caracteriza como uma piada, um chiste, uma pilheria pelo viés gráfico da caricatura de seus personagens. Ora, então este gênero de Caricatura possui a qualidade de chiste tendenciosa e não inofensiva⁵¹. Seus personagens são pessoas do cotidiano que são caricaturadas a ponto de serem satirizadas e criticadas por seus comportamentos destoantes dos valores cristalizados pela sociedade. Ainda há outra forma de representação cômica dentro do universo da Caricatura. Esta não se submete a ficar “presa” a alguma abordagem temática, podendo expandir a sua linha de expressão criativa na qual atuarão seus personagens.

⁵¹“O **Chiste Inofensivo** não teria outro propósito a não ser suscitar o riso. Não se percebe uma segunda intenção que estaria usando o espírito para se manifestar. O prazer obtido decorre essencialmente da técnica empregada. O **Chiste Tendencioso**, ao contrário, revela uma segunda intenção. Pode ser usado com dois propósitos distintos: para atacar pessoas criticando ou satirizando-as, ou para desnudá-las” (ALMEIDA, 1999, p.47-48).

1.3. Cartum

Essa expressão artística da Caricatura, a pilheria, não tem vínculo com alguma situação específica que envolva a condição política ou social, apreendida pelo artista. Em outras palavras, ela é representada sobre o espectro amplo, não comprometido com uma corrente temática. Seu sentido, inverso ao da Charge, é construído de modo atemporal e universal. Com efeito, o desenho será facilmente interpretado, independente da relação contextual, ao tempo em que o autor produziu. Quanto à universalidade, corresponde ao entendimento da mensagem que se faz de modo abrangente para todos que lerem, sem restrição geográfica. A origem do termo Cartum é elucidada por Fonseca (1999, p.26):

O termo cartum é a forma aportuguesada do inglês cartoon (cartão), que por sua vez tem a origem no termo italiano *cartone* (pedaço grande de papel) que era aplicado aos moldes recortados ou perfurados em cartão resistente, usados para transpor e marcar os desenhos nas obras de arte de grande porte, como murais ou tapeçarias.

Daí adotou-se essa nomenclatura para designar essa expressão artística que preza pela graça, pela irreverência e pela zombaria. Por ter a temática mais flutuante, o Cartum tende a ser mais hilário que a Charge. Ela não necessita conter legendas e seus personagens não são caricaturas extraídas de figuras existentes na vida real, mas seus comportamentos podem sim, representar os de qualquer pessoa. Geralmente, os cartunistas⁵² se valem do nanquim, com o uso de pena ou pincel, na produção de seus trabalhos. Para Rabaça e Barbosa (1998, p.114) “Narrativa humorística expressa através da caricatura e normalmente destinada à publicação em jornais ou revistas. O cartum é uma anedota gráfica; seu objetivo é provocar o riso no espectador”. É característica desta manifestação artística a graça pelo uso do trocadilho dentro dos enunciados verbais presentes nas legendas, ou somente na expressão imagética em si. O Cartum poderá estar inserido na classificação de chiste inofensivo ou tendencioso. O uso da metáfora e da ironia na produção dessa forma de arte é frequente pelo cartunista. Estas figuras podem estar explícitas no comportamento, nos gestos, nas vestes, na fisionomia ou mesmo na interlocução direta dos personagens.

⁵² É o desenhista que faz Cartum; conhecido genericamente de caricaturista.

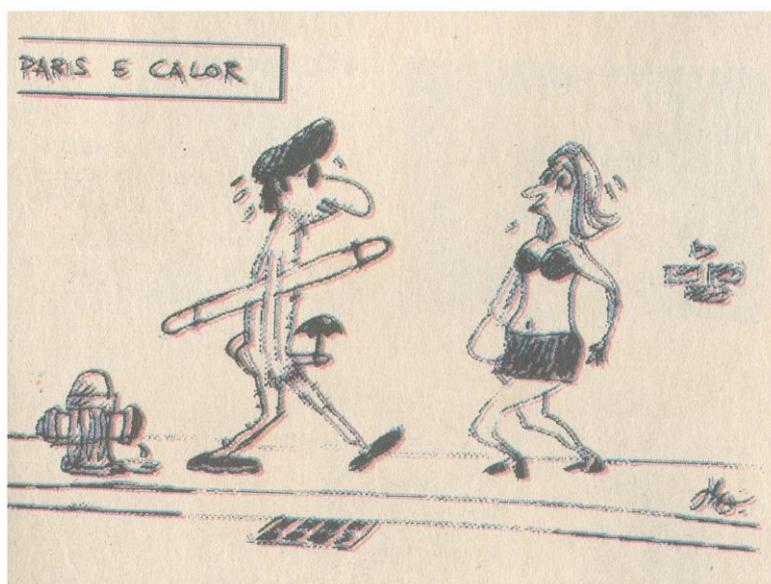


Fig.03

A figura 03 mostra o emprego da metáfora em um texto imagético. Intitulado *Paris e calor*, o Cartum mostra dois personagens na atuação desta cena, e estereótipos culturais da sociedade parisiense⁵³. Assim, a piada gira em torno da analogia realizada entre o formato do pão baguete com a do pênis, e o calor que motiva a figura masculina a andar desnudo pela cidade. Esta categoria da Caricatura visa ser mais irreverente e por vezes mais inocente que a Charge. Aqui, cabe o *cômico pastelão*⁵⁴ atuado por personagens para promover o riso. Mas, nem sempre o Cartum tem a finalidade de ser objetivo, claro e direto em seu sentido. Poderá ser também cômica por simplesmente não representar algo esperado para o espectador. Com efeito, as mensagens não evidentes poderão também ser cômicas. No desenho a seguir, há um anjo com o semblante de insatisfação, suspendendo a barra da sua veste, com um ovo no solo e entre os pés. É claro que a alusão feita a esta cena, como em qualquer outra representada na Caricatura, se refere ao campo mental, do imaginário, do simbólico de cada espectador. Em outros termos, esse personagem não se trata de fato de um anjo, assim como o ovo nesta ilustração não é “ovo”, mas sim um simulacro da “coisa real”.

⁵³Neste desenho refere-se aos elementos simbólicos focados na cultura de Paris de usar a boina e também de comprar pão baguete e carrega-lo debaixo do braço.

⁵⁴**Cômico Pastelão** é um termo oriundo da *Comédia Pastelão* utilizado, geralmente, por autores cinematográficos e televisivos, mas também empregado por cartunistas em suas obras. Compreende travessuras e atitudes desastrosas representadas por personagens em uma história.

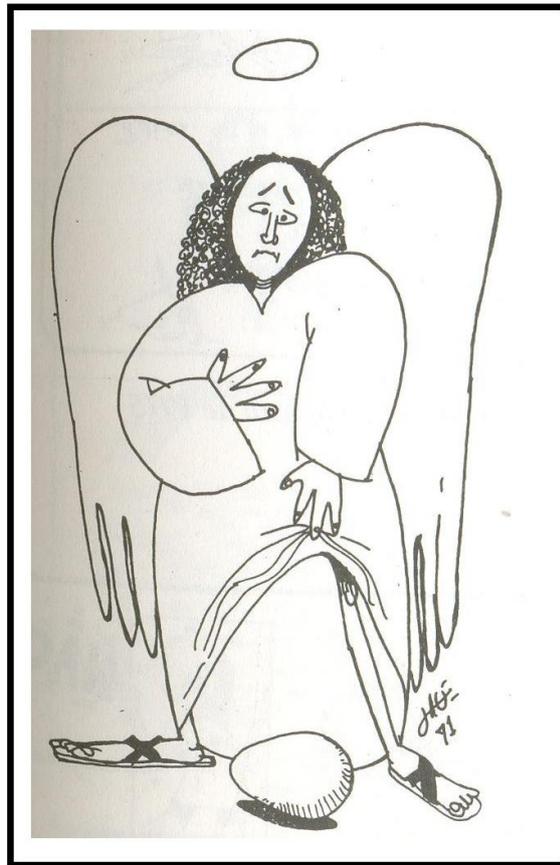


Fig.04

A figura 04 conduz o espectador a diversos rumos interpretativos. Permite a liberdade de inferir pela subjetividade temática abordada pelo autor. O acervo de informações dentro da experiência de vida de cada indivíduo permitirá fazer leituras distintas desta espécie de texto. Mas, o Cartum pode exprimir a Comicidade por intermédio da mordacidade e da exploração dos temas relacionados ao grotesco. Quando esta vertente da Caricatura aparece, a forma sequenciada de narrativa, ocorrida pela presença de um número bem módico de quadrinhos, passa a assumir uma denominação própria, embora a designação do termo cartunista seja a mesma empregada para aqueles que se valem desta produção, as Tiras Cômicas.

1.4. Tiras Cômicas

As Tiras Cômicas⁵⁵ são gêneros pertencentes às Histórias em Quadrinhos, já que se trata de uma história contada de forma sequencial, em que segue uma ordem narrativa de leitura. Ela consta, geralmente, de três a quatro quadrinhos, tendo início, meio e fim, de modo bem mais sintético que as Histórias em Quadrinhos. O primeiro quadrinho abre a história, ligando-se às duas cenas seguintes. O segundo compreende o desenvolvimento em que a história segue. Este, por sua vez, está ligado aos outros dois quadrinhos⁵⁶. Por fim, o último quadrinho enuncia o desfecho de toda a história. As Tiras Cômicas obedecem a uma lógica narrativa representada por elementos que formam todo elenco de personagens aliados aos recursos gráficos⁵⁷ para compor todo enredo. Para Rabaça e Barbosa (1998, p.574), “Historietas ou fragmento de histórias em quadrinhos, geralmente apresentadas em uma faixa horizontal, com três ou quatro quadros, para serem publicadas em jornais ou revistas”. Dentre todas as vertentes da Caricatura anunciadas, a que mais assume a feição formal de narrativa é a Tira Cômica. Elas estão presentes nas páginas dos periódicos brasileiros que notabilizaram essa forma de arte pela graça e irreverência nas histórias. Há uma gama de cartunistas⁵⁸ brasileiros que se consagraram por seus personagens e histórias contadas nas tiras e levadas aos espectadores (públicos). Dentre eles estão: Arnaldo Angeli Filho (Angeli), Glauco Villas Boas (Glauco)⁵⁹, Fernando Gonzales, Laerte Coutinho (Laerte), Adão Iturrusgarai e o soteropolitano Hélio Roberto Lage (Lage)⁶⁰.

Abaixo, pode-se notar a estrutura narrativa e gráfica que caracteriza a composição formadora da Tira Cômica. Esta sequência terá que obedecer a um sistema lógico, obedecendo ao sentido em que a história é contada. Bem mais sucinta que as Histórias em Quadrinhos, esta vertente artística conta em três ou quatro cenas tudo o que o autor (cartunista) visa abordar, expor ao espectador (leitor) para se comunicar. Quanto ao sentido, está envolto no caráter cômico. Só se compreende a história das tiras por intermédio da interpretação da piada expressa sobre as formas de linguagem⁶¹.

⁵⁵ Chamadas em inglês de *Strip Comics* ou, ainda, popularmente de *tirinhas*.

⁵⁶ Ligados no que concerne ao sentido de leitura. Na História em Quadrinhos, bem como nas Tiras Cômicas, há uma sequência lógica entres os quadrinhos quanto à compreensão da história como um todo.

⁵⁷ Trata-se das onomatopéias, cenários, balões de fala, balões de solilóquio, filete do narrador, dentre outros.

⁵⁸ É como é conhecido também o desenhista que produz as Tiras Cômicas.

⁵⁹ **Glauco** nasceu em 1957 e faleceu em 2010.

⁶⁰ **Lage** nasceu em 1946 e faleceu em 2006.

⁶¹ Linguagem não verbal ou mesmo sincrética (linguagem verbal e não verbal).



Fig.05

A figura 05 apresenta a Tira Cômica intitulada “*Tudo bem...*”, de autoria de Lage. A história narra a situação de um personagem que visa persistentemente e irritantemente lograr êxito na conquista da personagem. A atuação do personagem protagonista atinge o caráter burlesco exposto na sequência de quadrinhos. No primeiro quadrinho, a fala da personagem demonstra irritabilidade pela inconveniente ação do protagonista: “*Chega Madureira! Eu não quero nada com você! Será que você não entende?*”. Já no segundo quadrinho, em resposta à frase enunciada no primeiro quadrinho pelo personagem-protagonista, ela brada: “*Vá pro Iraque!!!*”. E ele acata. No desfecho, a Comicidade é acionada pelo caráter irritante do personagem-protagonista de retornar à cena e retorquir sarcasticamente: “*Algum recado pro Saddam?*”. Pode-se notar neste exemplo, que toda a história se passou sobre o aspecto conciso e coeso do contexto em que está inserida a atuação dos personagens em cena, composto de recursos gráficos utilizados nas Histórias em Quadrinhos por este autor. O título “*Tudo bem...*” faz parte, como elemento de enunciação plástica da história. A Comicidade funciona como componente para a formação contextual do conteúdo, obedecendo a toda uma sequência lógica deste gênero de narrativa. Há diversas formas e estilos de se construir a Tira Cômica dentro da norma técnica de desenhar as histórias. A leitura convencional adotada por países de cultura ocidental se faz da esquerda para a direita. Geralmente, os desenhistas se valem da tinta nanquim, com o uso ou da pena ou do pincel para ilustrar suas histórias. Estas são contadas de forma bem curta, mas podem, sem dúvida, revelar algum aspecto importante da vida. Para Morin (1972, p.174), “ela é algumas vezes tão curta ou tão ‘engraçada’ que seu valor narrativo poderia ser posto em questão”.⁶² É claro que as tiras representam uma narrativa, embora a coesão e a concisão sejam características intrínsecas à Caricatura. Dentro dela compõem os elementos que compõem a narração.

⁶² Refere-se ao título “Última”, do jornal francês **France-Soir** que alcançou o auge nos anos de 1950 e 1960, e teve sua última publicação em 13 de novembro de 2011. Faliu em 233 de julho de 2012.

A Caricatura formada por essas quatro categorias de representação burlesca é composta por todo um conjunto de elementos que contribuem para estimular o riso. O risível, o esdrúxulo, o cáustico, expressos nas palavras, gestos, comportamentos, circunstâncias ou mesmo, na fisionomia engraçada da figura humana, é que será visto, doravante, nos capítulos a seguir. Para que se compreenda a distinção das vertentes da Caricatura, este estudo teve a preocupação de perscrutar todas as categorias para que seja evidente a distinção entre cada uma delas. Determinar que a concepção conceitual e artística delas seja idêntica é o mesmo que definir que toda forma de expressão artística é igual, e que corresponde ao mesmo conceito estético, plástico e expressivo, o que é um grande equívoco. Cada uma delas tem sua particularidade, mas ambas pertencem a Caricatura em sua acepção geral. E o intuito do artista dessa forma de arte é “deformar” e representar, os desenhos pelo componente do humor.

A ênfase dada a este tema, tendo em vista a preocupação com o conhecimento teórico e plástico é objeto de confusão, inclusive no ambiente acadêmico, que algumas vezes considerada irrelevantes estas categorias tão significativas quanto quaisquer outras produções artísticas.

Este gênero da Caricatura foi largamente desenhado por Lage nos diversos periódicos, que sem dúvida compreendem sua maior forma de expressão em termos quantitativos. Em outras partes deste trabalho poderá compreender, pormenorizado, os aspectos que formam o sentido das Tiras de Humor *lageanas* traçados com graça e representados por seus personagens que contextualizam suas histórias.

2. DESENHOS DE LAGE: Provocação do riso

2.1. Situações e Ações Risíveis: Riso de Escárnio

Há uma gama de motivos que provocam o riso, sendo todos relacionados ao homem, em tom de zombaria, sejam eles vinculados ao caráter do sujeito, das palavras, de situações e ações, característica comportamental, gestual ou, ainda, física. Todos, a depender da circunstância, envolverão algum indivíduo; em se tratando da vida cotidiana ou, ainda, dos personagens cômicos, passando para a ficção. Como dito, tudo poderá, pois, se tornar risível, desde que pertença intrinsecamente ao homem: sua fala, seus gestos, seus pensamentos, sua conduta, suas manias, uma piada contada, caráter, etc. Primeiro, deve-se aqui esclarecer que o riso de escárnio está ajuizado às situações hilárias protagonizadas por personagens extraídos do imaginário. Este é construído com base nos modos como cada indivíduo apreende e constitui o mundo.

Quando, ao conversar com alguém na rua, e distraidamente uma pessoa bate com a cabeça em uma placa de sinalização, sem dúvida fará quem estiver presente rir, já que não se esperava este acontecimento. Aqueles que riram parecem diabólicos, cruéis, já que riram do momento desastroso de alguém e o tornou ridículo perante a cena. E quanto mais pessoas presenciam a situação, mais ridiculamente engraçado se tornará o desastroso indivíduo. O riso é uma ação que naturalmente ocorre de forma coletiva. Quem muitas vezes não se deparou com alguém rindo, em um determinado ambiente, e sem saber do que se tratava o riso, não riu também? Ratificando tal perspectiva, Bérqson (1987, p.13) afirma que, “não se desfrutaríamos o cômico se sentíssemos isolados. O riso precisa de eco”. Mas, nesse exemplo, engraçado, já que se trata de um modelo extraído da vida cotidiana, se fosse levado tanto aos tablados das peças teatrais ou às enormes telas dos cinemas, deixaria de ser engraçado para tornar-se cômico, este abarca o campo da estética com toda a sua intencionalidade de provocar o riso, diferente do primeiro caso em que a imprevisão está tanto para o objeto do riso, quanto para quem ri. Essa imprevisão seja na vida diária ou na ficção (teatro, cinema ou outros meios), é o fato gerador do riso, tendo sido o espectador assaltado pela surpresa.

É bom deixar claro aqui que nem toda situação desastrosa envolvendo pessoas será engraçada ou cômica. Ninguém riria de um acidente grave envolvendo entes queridos ou pessoas as quais admiramos muito. Quem, em plena faculdade mental, riria da morte do pai ou da mãe? Mas, isso não quer dizer que não se poderá rir de quem morre. Esse fato ocorre quando a Comicidade permeia o contexto dentro do campo do imaginário. Ri-se de um

personagem que morre em um filme completamente cômico, mas não se ri de um filme onde o herói de uma película de aventura morre. O contexto determina, nesta circunstância, o motivo do riso. Com efeito, uma situação desastrosa não poderá ter grandes dimensões para que não comova ou choque o espectador. Caso contrário, tal situação passará a ser ridícula, então causará riso aos espectadores por acharem atrapalhadas e banais. Atestando esses fatores, Bergson (1987, p.95) esclarece: “O riso, como sabemos, é incompatível com a emoção”. Com isso, ninguém ri quando está emotivamente triste ou irado. Muitos autores se valeram desta observação nos mais variados gêneros da narrativa e da arte de fazer rir, como: no teatro, no cinema, na literatura e nas Caricaturas⁶³.

Dessa forma, pode-se observar que muitas situações engraçadas ocorridas na vida cotidiana são identificadas pelo espectador em uma cena cômica de uma narrativa. Esta identificação ocorre pelo repertório de situações já vivenciadas ou ainda atuadas no campo do imaginário. Isso quer dizer que muitos autores desse gênero se valem de situações burlescas ocorridas no dia-a-dia para servir como fonte de influência para a construção da Comicidade de sua história. O humor que está inserido em contextos mórbidos, macabros⁶⁴, é tratado sob o viés da Comicidade por meio do emprego de assuntos funestos, sobre forma de piada. Em outros termos, o objeto de riso é sempre o outro, mas nunca se referirá ao interlocutor da piada. O mesmo ocorre ao *Humor Corrosivo*⁶⁵. Esta questão envolve o fator de alteridade. Ou seja, o humorista nunca se vê em situações ridículas, porém as lentes do escárnio recaem sempre no defeito, no comportamento, na ação engraçada do “outro”. O “outro” é sempre objeto de riso.

Quando um chargista, por exemplo, zomba de um político, o faz pelo fato deste ter cometido algum desvio de conduta⁶⁶ diante das regras sociais e jurídicas. Assim, o desenhista se vale do humor para fazer suas críticas e demonstrar insatisfações diante de tais circunstâncias desfavoráveis. Vale-se de artifícios para rebaixar, punir o político pela má conduta diante de determinada sociedade. A corrupção, por exemplo, está configurada como um desvio de conduta dos padrões ditados pela sociedade. Ratificando esta perspectiva, para Laraia (2014, p.67),

⁶³ Compreendem as Histórias em Quadrinhos Cômicas, Tiras Cômicas, Charges e Cartuns.

⁶⁴ Há quem prefira adotar outra terminologia.

⁶⁵ Este termo designa uma piada agressiva, contundente, sarcástica e cáustica, onde o autor busca atingir, “corroer” o brio do seu objeto de escárnio.

⁶⁶ Como, por exemplo, lavagem de dinheiro, corrupção ativa, sonegação de impostos, formação de quadrilha, peculato, dentre outros.

A nossa herança cultural, desenvolvida através de inúmeras gerações, sempre nos condiciona a reagir depreciativamente em relação ao comportamento daqueles que agem fora dos padrões aceitos pela maioria da comunidade. Por isto, discriminamos o comportamento desviante.

Com efeito, o riso serve como instrumento coercitivo a fim de ajustar o indivíduo aos “moldes” sociais. A *ridicularização* por intermédio do riso ultraja, constrange e formata o comportamento para os preceitos impostos pela sociedade. A título de exemplo, tem-se uma situação onde a bailarina brasileira de dança do ventre, cujo nome é Mariana, residente na Jordânia, faz apresentações em um hotel. Conforme o relato da dançarina, os espectadores jordanianos zombam, rindo, caso ela cometa algum equívoco durante a apresentação.

*“Ah, dançar num país árabe é muito diferente do que dançar no Brasil, gente. Imagina um alemão que vem pro Brasil dançar na Sapucaí, em pleno carnaval, sabe?! Aqui é a mesma coisa, tem que saber quando a música é libanesa, quando é egípcia, quando é tunisiana, quando é dos países do golfo. Ou então, se você faz uma coisa errada, eles (os expectadores) vão rir de sua cara. Eles não têm dó não!”*⁶⁷

O riso não está focado naqueles que se enquadram às regras determinadas pela sociedade, mas sim naqueles que se desviam de tais regras. O riso funciona como uma punição a corrigir, situar o indivíduo que não agiu conforme o grupo social. Para Bergson (1987, p.27), “o riso é verdadeiramente uma espécie de trote social, sempre um tanto humilhante para quem é objeto dele”. Em outros termos, corresponde ao rebaixamento de alguma pessoa, de modo a ridicularizá-la, humilhá-la ao ponto de perceber que seu gesto ou comportamento distou do pensamento ou modo de agir do grupo. Certamente, esse procedimento não ocorre de forma branda para o objeto risível, mas de forma constrangedora e contundente à sua estima. Porém, a construção do escárnio por via das Caricaturas publicadas em periódicos segue critérios técnicos e éticos específicos de determinado grupo, para que não seja rechaçada pela sociedade como um todo⁶⁸. É sabido que todo ser humano necessita viver em sociedade. E esta dita convenção baseada em normas sociais: conduta, pensamento, expressão, valores morais e etc. Esses aspectos concernem ao grupo social que pertence o indivíduo, onde será educado, instruído a seguir as regras ditadas pelo conjunto de

⁶⁷ <https://www.youtube.com/watch?v=U1XlkWuvKUc>: **publicado em:** 21 de mai. de 2013. O Mundo Segundo os Brasileiros (3ª Temporada) Rede Bandeirantes de Televisão Jordânia (Jordânia) [20/05/2013] **Acessado em:** 02 fev. 2015

peças a que pertence. Se, porventura, esses preceitos forem “quebrados” (ignorados, desfeitos, não respeitados) certamente sofrerá sanção⁶⁹, para que perceba que seu comportamento destoou, conflitou ao da maioria, ou pelo menos de uma quantidade significativa de pessoas. Neste caso, vale mais o bom senso de empregar a ética e o respeito dos assuntos condizentes ao ser humano, ao próximo.

A ficção imita muitas vezes a vida cotidiana. Assim, pode-se observar que muitas situações relacionadas à vida humana são postas na ficção de forma a se confundir com a realidade, e a vida e as situações protagonizadas por pessoas “reais” poderão tornar-se hilárias diante de um determinado número de pessoas que presenciam a cena risível. Com efeito, a “vida é um teatro burlesco (...)” (BERGSON, 1987, p.56), e na Caricatura os personagens, tornados burlescos, são caracterizados por situações extraídas de acontecimentos ocorridos no cotidiano.

A distração é um forte componente gerador do riso. É por intermédio dela que muitas vezes ocorrem situações desastrosas. Quem está concentrado em alguma coisa, poderá estar distraído em outra. A título de exemplo, um indivíduo que anda preocupado em executar determinada atividade, seja em seu trabalho, ou na faculdade, está concentrado de tal modo que tudo à sua volta torna-se “secundário”; porém, podem notar que esse sujeito esqueceu a pasta no trabalho ao sair, daí fala consigo mesmo andando pela rua, ou ainda tropeça em algo por estar entretido em seus pensamentos. Tudo isso poderia ser apresentado nos mais variados gêneros cômicos e certamente arrancariam risos dos espectadores.

O livro *O Incomparável Jeeves*, do autor britânico P.G. Wodehouse (1972, p.205-206) é uma literatura cômica. Jeeves, um mordomo astuto, sempre encontra meios para resolver os problemas do seu patrão aristocrata Bertie, e também dos seus amigos. Pode-se notar nestes dois parágrafos, a cena cômica envolvendo os personagens Bertie, Bingo e Steggle:

*“Suponho que vocês conhecem aquele número das Laranjas do Palace? É assim:
**Oh, você não quer não-sei não-sei laranjas,
 Meu não-sei laranjas,
 Meu não-sei laranjas,
 Oh, você não quer não-sei não-sei esqueço-me,
 Não-sei não-sei não-sei não-sei laranjas ainda:
 Oh...***

Ou coisa parecida. É uma letra muito esperta e a música também é boa; mas o que realmente fazia o número era aquele negócio das pequenas atirarem as laranjas, as cestas, não sabe, e

⁶⁸ Neste estudo não adentrará em temas específicos que gerem polêmicas ideológicas, já que o intuito deste trabalho não se direciona a esse aspecto.

⁶⁹ Poderão ser efetuados diversos tipos de sanção, desde o riso, escárnio, críticas leves ou contundentes, processos judiciais, e a morte.

as jogarem despreocupadamente na plateia. Não, se vocês já repararam, a plateia sempre se diverte muito quanto lhe atiram coisas do palco.

Mas no Palace, naturalmente, as laranjas eram feitas de lã amarela e as pequenas não as atiravam, propriamente, mas sim as deixavam cair delicadamente na primeira e segunda filas. Comecei a perceber que hoje o negócio seria um pouco diferente quando um pedaço cheio de caroços e mofos voou pela minha orelha e foi esparramar-se na parede atrás de mim. Outra foi parar com um esguicho num dos Graúdos da terceira fila. Depois uma terceira atingiu-me bem na ponta do nariz e eu me desintressei por algum tempo”.

Aqui, a cena é narrada sobre o prisma de Bertie, logo a partir desse episódio há uma sequência desastrosa de outros que nutrem a Comicidade, ou seja, motiva o riso do leitor.

“- Bertie – disse ele, numa voz surda ao me ver – foi aquele desgraçado do Steggle! Apanhei um dos garotos antes que ele escapulisse e arranquei tudo dele. Steggle substitui as bolas de lã, que preparei com cuidado infinito, e que me custaram quase uma, por laranjas de verdade. Bom, agora pretendo despedaça-lo todo. Será alguma coisa a fazer”.

A cena aqui se trata de uma apresentação teatral onde o personagem Bingo, com o intuito de conquistar uma garota, dirige uma peça que é notoriamente sabotada por Steggle, que disputa com Bingo o amor de uma garota. Aqui, o leitor rirá porque não se previa que as laranjas de “verdade” seriam arremessadas durante a apresentação, no lugar das bolas de lã tipicamente características do espetáculo do Palace em que Bingo se inspirou. A Comicidade elevou-se ainda mais quando o narrador da cena, Bertie, detalhava minuciosamente a série de ações desastrosas envolvendo a sabotagem no instante do arremesso das laranjas. Quanto mais atrapalhadamente desastrosa for a situação, mais risível se tornará a cena. Com efeito, quem ri se encontra em um estágio psicológico de prazer.

A situação cômica revela o quão ridículo poderá ser o personagem, ou mesmo um indivíduo, quanto envolvido, em situações chocantes e comoventes; e inesperadas para aqueles que presenciam a cena. Como afirma Bergson (1987) surpresa e casualidade fazem com que todos riam. E quem não protagonizou uma cena ridícula e desastrosa da vida cotidiana, servindo de “alvo” de risos para os presentes no ato do acontecimento?

Ainda nas cenas engraçadas da obra de Wodehouse (1972, p.83) que envolve uma situação cômica:

“Levantei e circudei a mesa, dirigindo-me rapidamente à porta. Infelizmente, Sir. Rodenick também tinha resolvido dirigir-se para o mesmo lugar, de modo que nos chocamos diante da porta com bastante violência e cambaleamos juntos para o hall”.

Em alguns casos, ou melhor dizendo, em poucos casos, a pessoa que se tornou o epicentro do riso pela situação ridícula em que se encontra, não partilha da ação de rir com os presentes que dele riram primeiro. Tal partilha, cuja finalidade é minimizar o ridículo causado

por ele mesmo, é neutralizado por zombar de si mesmo. Esse mecanismo funciona como autodefesa contra a humilhação. Quando alguém, por exemplo, escorrega em uma casca de banana e ela é a primeira a rir da situação, está se “imunizando” contra o riso alheio.

Esta cena cômica, certamente, poderia ter ocorrido fora da ficção e estado na vida cotidiana de qualquer pessoa. Mas, ela se refere ao envolvimento entre narrador-protagonista da cena, Bertie, que se chocou com o Sir. Rodenick. O tratamento altamente respeitoso, conferido ao nobiliárquico inglês, eleva o teor da Comicidade já que, quem sofre a situação ridícula e desastrosa, é nada mais que alguém sisudo e repleto de métodos para justamente não passar por nenhuma situação constrangedora ou digna de riso. Pois, sem dúvida, o autor se vale de uma técnica sutil de escárnio de cunho social para atingir e ridicularizar esta nobre figura.

Claramente, as situações e ações cômicas são muito frequentes na vida cotidiana e, muitas vezes, utilizada com certo exagero nas narrações; seja no cinema, teatro, literatura cômica ou, ainda, nas Tiras Cômicas, Charges e Cartuns. Muitas vezes faz gerar confusão entre a ficção e a vida real, já que a ficção poderá representar um simulacro da própria vida humana. Sendo assim, para Bergson (1987, p.41), “devemos procurá-la agora, nas ações e situações. Sem dúvidas esse gênero de Comicidade encontra-se com muita facilidade na vida cotidiana”. Com efeito, as situações risíveis são trazidas por autores para as telas dos cinemas, para os livros, ou, ainda, para as páginas dos periódicos sobre a forma de Caricatura. Não é de se estranhar que diante de uma situação engraçada aconteça do sujeito que a presença colocar para fora da alma um riso homérico⁷⁰, correspondente ao grau de Comicidade empregado na cena que, por sua vez, terá de estar relacionada ao imaginário de cada indivíduo, tornando a ação ou gesto do protagonista de tal cena, ridículo.

A figura 06 ilustra um exemplo de situação cômica na atuação direta dos personagens na cena. O Cartum, de autoria do desenhista Lage, trata da crítica aos programas com conteúdos de cenas sexuais expostos pelas emissoras de televisão. A mensagem deste desenho não se dá por meio da interlocução entre os personagens.

⁷⁰ Riso estrondoso, riso seguido de ruídos.



Fig.06

Pode-se notar neste Cartum que o autor faz uma inversão de valores, onde as crianças (supostamente filhos dele) condenam a exibição de atos sexuais por via televisiva. Esta inversão denota o interesse do público infanto-juvenil em assistir a cenas proibidas expostas na televisão, e a permissividade dos adultos. Grosso modo, trata-se da crítica aos programas televisivos com cenas impróprias para crianças como as de sexo. É risível pela inversão dos valores.

A inversão de valores é uma ótima estratégia para se chegar à Comicidade. Ora, não é comum, por exemplo, um ladrão ser assaltado ou, ainda, um policial ser preso por um bandido. Tais situações são cômicas e sem dúvida gerarão risos. Essas inversões podem ser empregadas no mais variados gêneros da Comicidade dentro da narrativa. “Imaginemos certos personagens em dada situação: obteremos uma cena cômica fazendo com que a situação volte para trás e com que os papéis se invertam”. (BERGSON, 1987, p.53)

Outrossim, outro aspecto que envolve situações ou ações burlescas é o processo repetitivo, muito utilizado por alguns autores em suas obras teatrais, cinematográficas, literárias ou, até mesmo, em forma de Cartum. Não é risível, por exemplo, se alguém ao escrever um texto, em um determinado momento a ponta do lápis quebra e automaticamente ele faz a ponta e torna a escrever. Porém, se tal cena torna-se a repetir uma vez ou duas vezes consecutivamente, aí sim será motivo de riso. Esse fato poderá ocorrer nas mais diversas ações humanas no cotidiano e, também, parte destes eventos repetitivos não são esperados por quem está assistindo a cena, tornando-a ridiculamente engraçada para quem participa da ação teimosa: “Já não se trata, como antes vimos, de uma palavra ou expressão repetida por certo personagem, mas de uma situação, isto é, uma combinação de circunstâncias que se repetem em várias ocasiões, contrastando com o curso cambiante da vida”. (BERGSON, 1987, p.51)

É certo que as situações são risíveis porque não ocorrem com o espectador da cena. Logo, o ridículo estará sempre representado pelo personagem. Porque somente o “outro” deve ser risível, zombado e ridicularizado. Isso denota o distanciamento entre a condição de quem ri (espectador), daquela do objeto risível (personagem), em uma cena do gênero cômico da narrativa. Mas, na vida cotidiana, quando por *ridendo castigat mores*⁷¹, o riso de escárnio serve de instrumento coercitivo para ajustar a pessoa que não respeitou as regras sociais. Daí se tem os dois sujeitos: o sujeito “superior” posto a zombar, rir e rebaixar; e o sujeito “rebaixado”, objeto do riso, de escárnio, de humilhação, para se afinar aos ditames sociais. Ainda para Bergson (1987, p.42), “(...) um ponto fica fora de dúvida: não pode haver ruptura entre o prazer de brincar, na criança, e o mesmo prazer, no adulto. Ora, a comédia é um brinquedo, brinquedo que imita a vida”. Com efeito, uma história que compreende o gênero cômico como a Caricatura é levada ao universo lúdico da criança sobre a forma do imaginário do adulto. Quando esse viaja na criação do personagem dando-lhe vida e suscitando o riso dos leitores, estes são conduzidos a toda a graça contida nas histórias. O Desenho de Humor atua no âmbito do imaginário impregnado de ludicidade, em que o autor dá vida aos personagens⁷² e estes, por sua vez, dão vida à história, fazendo com que seja tudo uma brincadeira, até mesmo as coisas mais relevantes e sérias da vida⁷³.

2.2. Palavras Risíveis

É certo que a palavra escrita ou falada é utilizada pelo homem para exprimir o que este almeja comunicar. Assim, a linguagem é repleta de símbolos e, em alguns casos, faz uso de sinais também para poder passar sua mensagem.

A palavra tem o poder de persuadir, conquistar, informar e de desfazer pensamentos. Ela tem a capacidade de evocar sensações, sentimentos e conceitos abstratos ou não abstratos relacionados exclusivamente ao homem, para que se possa estabelecer um sentido e uma expressividade simbólica. Por conseguinte, esses elementos são relacionados à cultura, à

⁷¹ Corrige os costumes rindo (palavras de Santeul sobre a comédia) **Fonte:** MORENO, Augusto. **Dicionário Complementar da Língua Portuguesa**. 6ª ed. Porto: Editora Educação Nacional, 1954.p.1408.

⁷² Estes estão inseridos na perspectiva da Caricatura como expressão da Comicidade em forma plástica e estética do desenho.

⁷³ No processo criativo desde o surgimento do personagem cômico até a arte-final do Cartum, por exemplo, o desenhista “brinca” e põe para atuar com graça e irreverência seus “bonecos”. Estes, falam, gesticulam, pensam e se movem num ambiente imaginário permeado pelo chistoso.

história, à vida social, ao discurso que cerca todo ser humano. Com isso, há uma estreita relação entre a língua e a sociedade, composta por elementos formativos que estabelecerão assim um contexto. Para Thompson (2000, p.166) “A concepção descritiva de cultura refere-se a um variado conjunto de valores, crenças, costumes, convenções, hábitos e práticas características de uma sociedade específica ou de período histórico”. Conforme essas concepções, os elementos culturais estão intrinsecamente relacionados à vida cotidiana do homem. Dessa forma, a palavra não poderia ser deixada de escanteio; ela é um meio que o ser humano utiliza para se comunicar, das mais variadas formas, conforme o seu convívio social. Assim, segundo menciona Cunha e Cintra (2001, p.03): “É, pois, recente a concepção de língua como instrumento de comunicação social maleável e diversificado em todos os aspectos, meios de expressão de indivíduos que vivem em sociedades também diversificadas social, cultural e geograficamente”. Isso denota que a língua é um mecanismo por meio do qual o ser humano se vale para transmitir mensagens e se relacionar com os valores da sociedade em que vive. Esses valores ditam as normas que estabelecem de que maneira e como devem ser expressas as palavras. A palavra é outro aspecto próprio do ser humano que suscita o riso. Ela, por si só, não engendra o riso, terá que fazer parte de um contexto hilário para acionar o gatilho da Comicidade. Para produzir uma obra humorística de qualidade, o autor terá que se valer da maestria do uso dos jogos de palavras e poder de explorar o uso do duplo sentido e relacioná-las à graça, ao hilário, o que requer muita habilidade. Não se rirá de uma frase qualquer, mas de uma que atinja o imaginário de quem está transmitindo e recebendo a mensagem. Por detrás desta há os fatores discursivo, social, histórico, para relacionar a mensagem de quem a enuncia ao receptor para se chegar ao riso. Seguindo Propp (1992, p. 120), “a língua não é cômica por si só, mas porque reflete alguns traços da vida espiritual de quem fala, a imperfeição de seu raciocínio”. Com efeito, para Propp, o riso somente será suscitado se o receptor estiver familiarizado com o código não somente linguístico, mas também discursivo, cognitivo e também histórico. Assim,

Talvez se possa dizer que certos ingredientes dos “textos” humorísticos, pelas relações peculiares que mantém com várias questões de ordem propriamente linguística, em primeiro lugar, mas também pragmáticas, textuais, discursivas, cognitivas e históricas, tem chamado atenção dos diversos gêneros do campo. (POSSENTI, 2010, p.27)

A palavra precisa ser contextualizada dentro do universo tanto do autor quanto do leitor, para que sua mensagem possa ter algum sentido. Portanto, alguém, ao ler uma Charge, por exemplo, necessitará conhecer o contexto histórico, ideológico e cultural em que é

construída toda aquela ilustração, para então compreender o seu sentido apoiado pela graça contida na situação chistosa.

Há algumas técnicas adotadas por autores no intuito de obter em suas obras Humor e Comichidade. Um deles é o *alogismo* das palavras. Esse elemento se caracteriza pelo fato do personagem dizer coisas absurdas, desconexas e estúpidas, que certamente causarão o riso do espectador. Um exemplo clássico de *alogismo* poderá ser encontrado na obra do escritor Lima Barreto intitulada Triste Fim de Policarpo Quaresma, um personagem hilário pelo seu nacionalismo super exacerbado. Para ele, todos os elementos do Brasil concernentes aos aspectos geográficos, políticos, econômicos, sociais e culturais são melhores que os de outros países. E sendo assim, ele se tornará então, motivo de chacota no meio social. Em um requerimento direcionado ao Congresso Nacional, Policarpo Quaresma solicita a oficialização da língua Tupi-Guarani, em troca da língua portuguesa, para o Brasil. E com isso, gera risos em todos os presentes no ato, quando o secretário, em meio à leitura, também em riso, começa a pronunciar, em voz alta, o requerimento. No trecho abaixo se pode perceber o humor contido no texto e o emprego do *alogismo*.

“Policarpo Quaresma, cidadão brasileiro, funcionário público, certo de que a língua portuguesa é empregada ao Brasil; (...) usando o direito que lhe confere a Constituição, vem pedir que o Congresso Nacional decrete o tupi-guarani como língua oficial e nacional do povo brasileiro”. (BARRETO, 1997, p.52)

Este documento virou motivo de escárnio para a sociedade contemporânea ao personagem protagonista. Em outro trecho, Olga, a filha de Coleoni, em diálogo com seu pai, explica o conteúdo do requerimento. Com isso, confirma o quão é absurda a ideia do *alogismo* para a sociedade. “É uma idéia, meu pai, é um plano, talvez, a primeira vista absurdo, fora dos moldes, (...)”. (IDEM, p.58)

Outro recurso muitíssimo utilizado na literatura, no cinema, no teatro e nas produções gráficas⁷⁴ de teor humorístico é a *ironia*⁷⁵. Esta figura de linguagem consiste em quando alguém diz algo contrário àquilo que quis dizer ou sentir na verdade. Geralmente, intenciona expressar-se de forma sarcástica. A título de exemplo, tem-se o seguinte enunciado: “*Puxa como você está tão bonito com essa roupa!*” (referindo-se a alguém que está mal vestido).

O conceito de ironia para Propp (1992, p.125) designa:

⁷⁴ As Histórias em Quadrinhos, Cartuns, Charges, Tiras Cômicas.

⁷⁵ Refere-se a uma **Figura de Pensamento**, na qual se pauta no campo das ideias. São elas: Antítese, Paradoxo, Ironia, Personificação, Animalização, Retificação, Hipérbole, Apóstrofe, Gradação, Alegoria. **Fonte:** comunicaexpress.blogspot.com.br/2010/05/figuras-de-linguagem-ou-de-retorica.html?m=1 **acessado em:** 03 set. 2015.

(...) se expressa com palavras conceituais, mas, se subentende (sem expressá-lo por palavras) outro, contrário. Em palavras diz-se algo positivo, pretendendo, ao contrário, expressar algo negativo, oposto ao que foi dito. A ironia revela assim alegoricamente os defeitos daquele (ou daquilo) de que se fala. Ela constitui um aspecto de zombaria e nisto está a comicidade.

Na figura abaixo se pode notar um exemplo sutil de ironia utilizada pelo caricaturista Lage.



Fig.07

Esta figura se trata de uma Charge produzida por Lage referente à transferência do traficante Luiz Fernando da Costa⁷⁶ onde foi utilizado o avião da Polícia Federal para transportá-lo. Na frase: “O Beira-Mar tá em que classe? Executiva ou turística?” Lage utilizou esta figura de linguagem ao ser referir, com deboche, aos privilégios típicos de cidadãos que possuem condições financeiras para viajar através desse meio de transporte. Na ilustração, o autor mostrou claramente a insatisfação do fato pela crítica sarcástica e burlesca diante do ato da justiça e executada pela Polícia Federal em permitir tal situação. Com efeito, pelo ponto de vista do cartunista, o recurso que a justiça utilizou para transportar este criminoso de alta periculosidade serviu de afronta às condições reais brasileiras, já que se trata

⁷⁶ Com a alcunha de Fernandinho Beira-Mar.

de um meio de transporte dispendioso aos cofres públicos. Além de desfrutar desta regalia que muitos cidadãos não dispõem.

A ironia como disse Propp “(...) revela assim alegoricamente os defeitos daquele (ou daquilo) de que se fala”. Portanto, é muito utilizada nas Charges, Cartuns⁷⁷ e Tiras Cômicas. Dessa forma, evidencia, pela sutileza da palavra com tom de crítica e aliada à zombaria escamoteada na situação da vida social.

A *metáfora* é outro recurso largamente utilizado por autores em obras humorísticas para provocar o riso. Para Tufano (1990, p.241) “consiste em associar a uma palavra característica de outra, em função de uma analogia estabelecida de forma subjetiva”⁷⁸. Em outros termos, se trata de uma comparação não declarada de modo explícito em um enunciado. Esta analogia ocorre no campo mental por parte de quem produz ou recebe a mensagem. Esta figura de linguagem está presente não somente na produção de textos literários, mas também nos textos imagéticos, ou ainda em textos sincréticos⁷⁹. Certamente, torna-se mais complexo para muitas pessoas a leitura de textos imagéticos e possivelmente a dificuldade em desvelar a metáfora contida nessa forma textual devido à falta do hábito desde os tempos escolares.

Na figura 08, pode-se notar um exemplo de metáfora desenhada por Lage, e representada por seus personagens.



Fig.08

⁷⁷ Presente nos balões de fala dos personagens, quando há diálogo.

⁷⁸ “Quando a associação entre as palavras é medida por partículas do tipo, *como, tal qual, assim como* etc. temos a *comparação*”. (TUFANO, 1990, p.241) Com efeito, deixa de ser metáfora para ser uma comparação declarada.

A figura 08 representa a Charge protagonizada pelo personagem Lula⁸⁰. Aqui há um exemplo típico de metáfora imagética. É realizada pelo desenhista a analogia entre a brincadeira chamada “pau-de-sebo⁸¹” com a popularidade averiguada pelas agências de pesquisas sobre a candidatura à presidência do personagem Lula. Esta figura de linguagem denota, nesta cena, que o então candidato à presidência não consegue alcançar a popularidade informada pelos veículos de comunicação. A metáfora é comumente usada nas Charges e nos Cartuns. Dentre todas as figuras de linguagem, a metáfora, sem dúvida, é uma das mais utilizadas como recurso motivador para o riso na Caricatura. Ela poderá ser apresentada tanto em uma frase, quanto em uma imagem ou, ainda, nas duas formas de linguagem⁸².



Fig.09⁸³

⁷⁹ **Textos Sincréticos** são aqueles que acionam mais de uma linguagem simultaneamente de modo harmônico. A exemplo de como ocorre com as Histórias em Quadrinhos. Este aciona a linguagem verbal e imagética.

⁸⁰ Ex-presidente do Brasil Luís Inácio Lula da Silva (Lula) (2003-2011).

⁸¹ Mastro de madeira untado de sebo (gordura de origem animal) utilizado nas brincadeiras típicas das Festas Juninas. A atividade consiste em subir pelo mastro chegando ao cume, onde está a premiação.

⁸² É comum utilizar na Caricatura a metáfora, apenas em uma das formas de linguagens: verbal ou imagética. Para muitos autores, o texto se torna cansativo, quando repleto de informações, que não facilitam a construção do desenho.

São feitas três referências desta figura de retórica na Charge da figura 09: a primeira como aspecto de interlocução direta entre um dos personagens, enunciada na valisa e também no cartaz. Ambas estão intercontextualizadas nesta cena. A figura mostra um personagem reivindicando melhores condições salariais, enquanto um segundo personagem encosta abruptamente atrás do primeiro. Este segura a placa escrita: “*Salários dignos!*” enquanto o outro, segura uma pasta escrita “*IOF*”⁸⁴ e profere a seguinte frase: “*Oops! Desculpe! É só mais um imposto...*” A metáfora está relacionada a imagem e ao mesmo tempo ao enunciado da fala do personagem. O IOF está para a satisfação do povo assim como a penetração do órgão sexual masculino está para o homem apresentado nesta Charge. Lage aglutinou o uso desta figura de linguagem duas situações que engendra comicidade, justamente pela comparação mental em que é realizada a cena. Tanto o imposto quanto a situação incômoda acarretada pelo personagem protagonista em encostar-se atrás de outro personagem são equivalentes e análogas no campo da insatisfação e irritabilidade⁸⁵. Daí, a cena atinge o imaginário sobre a perspectiva masculina que fará rir. A situação em si envolvendo os personagens, é metafórica.

O jogo de palavras incita aos espectadores a rirem de um enunciado construído com esses e outros recursos de que dispõe a figura de linguagem ou figura de retórica⁸⁶. É necessário que o *interlocutário* conheça o contexto⁸⁷ em que está inserido o enunciado do texto para que se possa reconhecer o código linguístico e discursivo concernente à mensagem proposta pelo autor para que compreenda o sentido da narrativa; para que possa haver um “afinamento” na comunicação entre eles. Corroborando tal perspectiva, Possenti (2010, p.28), refere que “(...) há relações determinadas entre linguagem e história, e que são essas relações que explicam o surgimento, a circulação e a interpretação dos textos; com base nisso, tenta estabelecer algumas conexões explícitas entre humor e acontecimentos”. A título de exemplo, poderá notar na cena cômica o que ocorre quando do desconhecimento linguístico do contexto: uma pessoa que participa de uma reunião entre estudantes de jornalismo. Houve na

⁸³ **Fonte:** TRIBUNA DA BAHIA, sexta-feira, 02 de maio de 2003, Ano XXXIV, Nº 10770.

⁸⁴ **IOF** é a sigla de Imposto sobre Operações de Crédito, Câmbio e Seguros, e é um imposto federal no Brasil. É um imposto brasileiro. O IOF ocorre em qualquer tipo de operação de crédito, câmbio, seguro e qualquer outro tipo de operações relacionadas a títulos e valores mobiliários”. **Fonte:** Disponível em: www.significados.com.br/iof/ **acesado em:** 01 de set. 2015

⁸⁵ Considerando os valores morais de muitos sujeitos.

⁸⁶ As **Figuras de Retórica** são recursos linguísticos de poder persuasivo. Elas funcionam como de um filme, criando gênero como humor, suspense, drama, todos a favor dos nossos argumentos. Podemos dividir as figuras retóricas em quatro grupos: *Figura de Som, Figura de Palavra, Construção de Pensamento*. **Fonte:** Disponível em: www.trabalhosfeitos.com/ensaios/Resumo-Figura-Retóricas/402357.html **acesado em:** 03 set. 2015

⁸⁷ Contexto ideológico, histórico, cultural, social dentre outros.

abordagem entre tais estudantes o uso frequente do termo “olho”⁸⁸, a ser sugerido no emprego de uma publicação periódica. Essa pessoa, por não pertencer ao grupo de estudantes e de tanto ouvir, naquele momento, se falar em “olho” indagou: “mas por que por tanto olhos na revista?”; daí todos começaram a rir dele.

A palavra é um dos instrumentos para o humorista gráfico, que se vale dela para expressar suas ideias e sentimentos, os fatos que o envolvem; para se comunicar com o espectador (leitor). Ela pertence à frase dentro do título, fala proferida entre personagens em um diálogo, na fala do narrador coadunada ou expressa pela imagem, encerrando o sentido da história. Para Bergon (1984, p.69), “A linguagem só conhece efeito risível porque é obra humana, modelada o mais exatamente possível nas formas do espírito humano”⁸⁹. Com efeito, a palavra como pertencente à linguagem, proporciona o riso por fazer parte dos valores puramente humanos. E um desses valores é a cultura como resultante do modo de ver e perceber as condições humanas.

A palavra poderá anunciar o conteúdo da história por intermédio do título de um gênero cômico. Indica, categoricamente, o teor cômico que a história terá como conteúdo. A exemplo de alguns títulos cômicos pode-se citar: *O Mentiroso*, *O Gordo*, *O Horrível*, *O Ciumento*, *O Avaro*, etc.. Isso, mencionando também os títulos utilizados no coletivo, tais como: *A Gaiola das Loucas*, *Os Trapalhões*, *Os Trapaceiros*, *A Corja*, dentre outros. Para que a palavra tenha qualidade cômica é necessário aliar-se ao comportamento hilário dos personagens. A fala risível está amparada pela característica física e comportamental do personagem em uma história cômica. Os atores actantes⁹⁰ desse gênero narrativo se valem de ações e palavras burlescas para contextualizar as cenas.

⁸⁸ **Olho** designa o *box* com um destaque de determinado trecho da matéria.

Fonte: Disponível em: dicionariodejornalismo.blogspot.com.br/2010/09/olho.html?m=1 **acessado em:** 03 set. 2015

⁸⁹ O autor não especifica que linguagem é abordada para relacionar ao riso. Mas, conforme o enfoque deste item, o estudo da palavra como elemento causador do riso foi mencionado, já que a palavra está inserida dentro da linguagem.

⁹⁰ **Atores Actantes** sujeitos que participam no ato de comunicação.

2.3. Personagens Risíveis

Os personagens são componentes fundamentais para compor a narrativa. Eles representam o objeto de narração e também a instância discursiva desde que a ele é conferida a produção de enunciados, geralmente dada pela fala. As características físicas e morais são elementos contidos em certos personagens de obras cômicas. As fisionomias humanas, bem como as diversas expressões faciais, poderão servir de fonte de influência na produção criadora em uma obra de arte, como elemento motivador para o riso. Assim, a aparência física se torna grotesca à medida que não se enquadre aos padrões de beleza determinados pela sociedade. Os gordos, por exemplo, são estereotipados como desastrosos, comilões, bonachões, preguiçosos e, por vezes, detentores do poder. Com isso, são representados nos imaginários como símbolos de fartura. Sobre essa perspectiva, Propp (1992, 43), refere que “é sabido por todos que os gorduchos costumam parecerem ridículos”. É bom deixar claro que para as características físicas apresentarem identidade cômica terão que se relacionarem os contextos aos atributos morais conferidos aos personagens. Por exemplo, há muitas pessoas gordas que não apresentam o caráter grotesco, ou risível, como o cineasta estadunidense Orson Welles,⁹¹ ou mesmo o cineasta londrino Alfred Hitchcock⁹². Ainda Propp (1992, p.46) comenta: “Os gordos são ridículos quando seu aspecto, na percepção de quem olha para eles, como quem expressa a essência”. Essa “essência” está ligada às características morais de personalidades públicas por provocarem alguma antipatia determinada por um gesto, atitude ou mesmo qualquer comportamento diante de uma cena, que resultará, sem dúvida, no escárnio: altos representantes do Clero, burgueses, déspotas, autoridades governamentais. Nesse caso, aparece a forma de reivindicação contra injustiças⁹³ sofridas pela classe mais pobre, provocada pela elite. Em contrapartida, a fisionomia magra também é cômica. Esta característica aponta sagacidade, destreza, timidez e, em alguns casos, tendem a ser humilhados e submissos, geralmente, a pessoas gordas. Claro que na construção imaginária e lúdica do caráter de um personagem em uma história cômica, por exemplo, não se poderão levar em consideração os aspectos gerais e absolutos como características psicológicas do ser humano. Esta questão refere-se a *imagens estereotipadas*.⁹⁴ Assim, a imagem do personagem

⁹¹ Orson Welles (1915-1985).

⁹² Alfred Hitchcock (1899-1980).

⁹³ Sociais, políticas e econômicas.

⁹⁴ “No dicionário, ‘estereótipo’ é definido como uma ideia ou um personagem que é padronizado em uma forma convencional, sem individualidade. Como um adjetivo, ‘estereotipado’ se aplica àquilo que é vulgarizado. O estereótipo tem uma reputação ruim não apenas porque implica banalidade, mas também por causa do seu uso

é construída dentro da vivência do autor e também a do leitor para que possibilitem a formação do imaginário por intermédio da decodificação de símbolos expostos pela sociedade, na vida cotidiana, e que ocorrem repetidamente em determinado contexto narrativo. Criar-se-á, assim, a imagem de um personagem que o espectador (leitor) aceitará por convenção social.

Contudo, há outros aspectos relacionados às características físicas, além da mencionada, que provoca o riso. A semelhança anatômica com algum animal. É óbvio que essa condição não é absoluta, ou seja, nem sempre é risível a analogia animal/homem. Quando características morais julgadas como negativas se assemelhem a hábitos ou particularidades do comportamento animal gerará, certamente, o riso. Vejam-se aqueles cuja conduta remete a animais como gato, porco, galinha, denotando: que roubam e agem sornateiramente, que se valem de atos inescrupulosos; que são desprovidos de asseio, pessoas “suja”⁹⁵ ou que comem e bebem em demasia; mulheres ditas de “baixa reputação” por viverem relacionamentos instáveis⁹⁶.

Também o uso de apelidos ou xingamentos dados às pessoas é algo muito cômico. Chamar alguém pejorativamente de cabeça de bagre, ou de camarão é o mesmo, por exemplo, que chamá-la de estúpida; ou que não tem nada de proveitoso na forma de pensar e nas suas ações, já que esses animais se valem de imundícies para se alimentarem, como fezes, e animais mortos. Como afirma Propp (1992, p. 67), “a comparação com animais é cômica apenas quando serve para desvendar um defeito qualquer”. E, com isso, a espécie humana é posta, via de escárnio, no mesmo patamar do animal, pelo uso da analogia.

Essa brincadeira de associar os animais ao homem é muito utilizada por autores das fábulas, assim nas obras teatrais, cinematográficas, em formas de filmes ou desenhos, e também no Humor Gráfico. É dado aos animais os mesmos atributos, sentimentos, ações e expressões humanas, inclusive o uso da palavra, exclusiva do próprio homem. E sendo assim, poderá servir, outrossim, de “arma” para criticar as más ações de alguns líderes governamentais e religiosos, e também a sociedade como um todo. O desenhista Art

como uma arma de propaganda ou racismo. Quando simplifica e categoriza uma generalização imprecisa, ele pode ser prejudicial ou, no mínimo, ofensivo. A própria palavra vem do método usado para moldar e duplicar as placas na impressão tipográfica. Apesar dessas definições, o estereótipo é bastante comum nos quadrinhos. Ele é uma necessidade maldita – uma ferramenta de comunicação da qual a maioria dos cartuns não consegue fugir”. (EISNER, 2005, p.21)

⁹⁵ Fisicamente ou moralmente.

⁹⁶ Essa analogia ocorre dentro do campo moral e com a vulgarização do pensamento a respeito, na relação homem/animal, e se dá no campo do escárnio. No primeiro exemplo se trata do gato, seguindo a sequência, o porco e a galinha, por último.

Spiegelman representa na sua História em Quadrinhos, intitulada de *Maus*⁹⁷ a história narrada por seu pai, Vladek Spiegelman, judeu polonês, que sobreviveu ao campo de concentração nazista alemão durante a Segunda Guerra Mundial. Nos quadrinhos, os personagens são representados graficamente da seguinte forma: os judeus são desenhados como ratos por serem perseguidos por nazistas, que recebem as feições de gatos; já os poloneses não judeus são porcos e os estadunidenses, cachorros. Embora, no decorrer dos tempos tenham sido contempladas diversas obras com essa característica burlesca, é bom esclarecer que há registros, por exemplo, na Grécia Antiga, como observa Propp (1992, p.71) “Aristófanes intitulou algumas de suas comédias com nomes de animais: *A ave, as vespas, as rãs*. Nelas, em vez de pessoas, são animais que atuam, e até hoje isso diverte os espectadores”. Diversos autores da narrativa cômica se valem dessa essência nos personagens das suas histórias. Associam os estereótipos inerentes aos animais para viabilizar a compreensão da história. Certamente, nessas condições não se trata de rebaixamento, mas de um artifício para dinamizar o entendimento da atuação do personagem na cena, explorando o caráter do personagem por analogia entre homem/animal. Para Eisner (2005, p.24) “ao empregar personagens que lembram animais, o narrador gráfico tira proveito de um resíduo da experiência humana ancestral para personificar os atores com rapidez!”. Com efeito, no âmbito discursivo esse elemento é o que une o narrador ao narratário⁹⁸, e que este conceba, por via da experiência da vida cotidiana, as ações dos personagens pelo viés do imaginário.

Mas a fisionomia humana relacionada ao caráter poderá não somente ser comparada a animais, mas também às coisas. No século XIX o rei Louis Phillippe da França foi muito satirizado por Charles Phillipon e Honoré Daumier. Estes caricaturistas desenhavam o rei sob a forma de pêra⁹⁹ no intuito de criticar o despotismo, marca evidente neste reinado.

De modo semelhante, pode-se referir a um indivíduo, agora no campo da palavra, como “um banana”, ou seja, “idiota”, “sem iniciativa”, “medroso”. E a lista não para: “cabeça de abóbora”, “cabeça de melancia”, para pessoas que tem a cabeça com tamanho avantajado; “mão de chumbo” para quem não tem aptidão com atividades que requerem trabalho minucioso e delicado com as mãos; “pintor de rodapé”, para pessoas de baixa estatura; “pão duro”, aquele que é avaro, dentre outros. Mas, as coisas também poderão ser

⁹⁷ *Maus* designa rato, camundongo em alemão.

⁹⁸ **Narratário**, grosso modo, é quando o sujeito fica entretido à narrativa de modo a se desvincular do tempo/espaço inerente à vida cotidiana. Essa ação do *narratário* é chamada de *Vivência Narrativa*.

⁹⁹ “O termo ‘pêra’ (*poire*, em francês), quando aplicado a pessoas, tinha significação de ‘estúpidos’ ou burros”. (FONSECA, 1999, p.69)

“humanizadas”¹⁰⁰, como o espelho do conto de fadas *A Branca de Neve*. O espelho aconselha a bruxa a envenenar a maçã da Branca de Neve. A cena se tornará cômica quando os animais ou objetos são comparados aos valores morais, acionais ou expressivos próprios da espécie humana. Ou ainda, quando estes recebem como atributos as características particulares do animal ou do objeto. Estes elementos são comumente utilizados no processo criativo por alguns autores na produção caricatural de seus personagens nas narrativas cômicas desenhadas. O aspecto físico voltado para fealdade, aliada ao comportamento e pelos termos usados no diálogo, fazem do personagem um objeto narrativo risível. Até mesmo na frase enunciada por esta figura narrativa, pode-se notar todo um discurso construído em torno da Comichidade. Com efeito, as figuras de retórica, ideologia, cultura e as histórias aliadas à feiúra, expressões faciais e ao comportamento dos personagens em cena, indicam o gênero cômico em uma narrativa. Ainda na abordagem da feiúra sobre o gênero cômico, é muito pouco improvável que haja representação do personagem, em especial, sob a forma de desenho que não seja risivelmente “feio”. A “deformidade” da anatomia humana corresponde à evidência de uma ou mais partes para a formação do personagem. E essa deformação tende, obviamente, a chegar ao patamar da feiúra como resultado formal. O ridículo é proveniente não somente dos aspectos físicos, mas ligados ao caráter do personagem desenhado. A fealdade no campo da Estética é entendida pela associação das características físicas humanas com seus aspectos morais, em que o sujeito não atende aos padrões de beleza ditados pela sociedade¹⁰¹. A construção da imagem cômica do personagem em uma obra não está embasada na ideia de “perfeição” das qualidades físicas e psicológicas, mas nos “defeitos” para que sejam expostos aos espectadores. A título de exemplo, pode-se apontar o gago, o fanho, o estrábico, o desastrado, o narigudo, o baixo, o obeso, o magro, o muito alto, o beócio, como objetos típicos para a formação de produções artísticas e literárias burlescas. E “feio”, o “defeito” como qualidades puramente humanas correspondem à ideia de esdrúxulos, fora das convenções de beleza traçadas pela sociedade, de modo a criticar ou repudiar, enquanto o “belo”, o “correto” está enquadrado nos padrões cristalizados pela sociedade como modelo plausível a se seguir.

A relação entre a Caricatura e a feiúra é inevitável para a construção do personagem em uma narrativa cômica, ou mesmo da exposição plástica e distorcida das características fisionômicas. “O exagero é cômico quando desnuda o defeito”. (PROPP, 1992, p.88). Esta é,

¹⁰⁰ O sentido está inserido nas características psicológicas, comportamentais e físicas, típicas dos seres humanos e projetadas nos objetos, sobre o imaginário, nas obras narrativas.

¹⁰¹ Definição do Feio elaborado pelo pesquisador.

sem dúvida, uma das premissas mais notáveis para o processo de construção da Caricatura. Com isso, pode-se afirmar que o “feio” e o “defeito” são risíveis, por excelência. E se torna hilário por servir de objeto de escárnio. Caricaturar é explorar os traços da feiúra em um indivíduo. Quanto mais feio este for, mais fácil de caricaturar, na medida em que as feições da pessoa já se aproximam do personagem caricato. Então, para Eco (2014, p.152 e 154) a intenção da caricatura reside em, “(...) nunca tentar enfeitar o próprio objeto, mas sim enfeá-lo, enfatizando certos traços até a deformidade”. E ainda, “A caricatura é, portanto, o ápice na forma do feio (...)”¹⁰². O que é relevante ressaltar aqui é que a caricatura não somente se resume em expor a fealdade e por assim exagerá-la, mas também trazer à baila o caráter ligado à personalidade do caricaturado. Em uma história cômica não há sombras de dúvidas que a Caricatura é o elemento primordial para a construção de personagens por intermédio das atuações burlescas nas cenas. Neles serão focados traços ridículos contidos na fisionomia feia e esdrúxula associada ao comportamento digno de riso. São levados em conta vários aspectos no campo da atuação de personagens cômicos, tais como: as vestes, a maneira de andar, o linguajar, as expressões faciais, a fisionomia, os gestos, dentre outros. Todos esses elementos servem como objeto do escárnio e do riso, e que, certamente, destoam dos valores de beleza “padronizados” pela sociedade. Com efeito, pode-se perceber que pessoas ou personagens são hilários por apresentarem as seguintes características: narigudos, estrábicos, olhos grandes, obesos, magérrimos, crânio com tamanho avantajado para o corpo, anãos, enfim, um rol de “defeitos” que empregados em alguns contextos narrativos (peças teatrais, piadas orais, filmes, Cartuns, Caricatura Pessoal, Charge, Tiras Cômicas) podem suscitar o riso. Para Propp (1992, p.88) “O exagero é cômico quando desnuda o defeito”. Sobre esta perspectiva, o “defeito” relaciona-se ao caráter e/ou às características físicas. Ou seja, o personagem em uma história será risível mediante a exposição da feiúra¹⁰³ de modo a ridicularizá-lo¹⁰⁴ diante os espectadores.

No processo de construção do personagem por meio da Caricatura Pessoal, a deformidade das características físicas humanas consiste no emprego do exagero formal que o caricaturista poderá observar em alguém. Logo, torna-se risível quando a representação de uma pessoa passa a tender para o feio, em um processo de transformação mental que o desenhista imagina. É visado o exagero da forma, a ponto de se tornar esdrúxulo e, por vezes, impactante. Mas isso também faz fascinar, encanta. “É incontestável que certas deformidades

¹⁰² Esta afirmação está qualificada dentro dos conceitos da Caricatura Pessoal.

¹⁰³ A feiúra é tratada dentro dos aspectos ligados à personalidade e às características físicas.

¹⁰⁴ Conforme a teoria *bergsiana*, se trata de humilhar, rebaixar, zombar para ajustar a sociedade.

têm sobre as demais o triste privilégio de poder, em certos casos, provocar o riso”. Assim, o desenhista ao caricaturar, busca no campo da ludicidade e do imaginário transformar as pessoas (caricaturados) em personagens de modo a parodiá-las. Para Propp (1992, p.89) “(...) todos os tipos de paródia podem ser enquadradas no domínio da caricatura”¹⁰⁵. As diversas formas de imitações burlescas extraídas do cotidiano, ou mesmo de cenas narrativas, compreendem a Caricatura¹⁰⁶, na acepção ampla do termo, como elemento que promove o riso. Outra questão relevante está acerca da identificação do leitor com o personagem cômico ocorrida pela afinção, por meio dos valores e pensamentos do grupo social a que pertence. Conforme essa perspectiva pode-se admitir que,

O personagem cômico é quase sempre um personagem com quem começamos por simpatizar naturalmente. Isto é, por curtíssimo momento pomo-nos em seu lugar, adotamos seus gestos, palavras e atos, e se nos divertimos com que há nele de risível, nós o convidamos, em imaginação a se divertir conosco. Nós o tratamos em primeiro lugar como companheiro (BERGSON, 1987, p.99).

A projeção do espectador (leitor) para com o contexto “vivido” pelo personagem cômico ocorrerá, em alguns momentos, quando pertencer a uma sintonia correspondente à sua vivência do cotidiano aliada aos valores sociais. Portanto, essa sintonia poderá não ocorrer, quando esses fatores não situam o leitor no personagem cômico, de modo a concebê-lo como sujeito antipático e desprezível, dados pela proposta de produção, pela atitude desempenhada por cada personagem na história.

O caráter de um personagem também é outro aspecto risível. E é na atuação do personagem que se poderá perceber o seu valor cômico. Até mesmo aqueles que desempenham o papel anti sujeito¹⁰⁷, poderão exercer em determinada cena o caráter burlesco. É evidente que isso ocorrerá mediante o contexto narrativo e discursivo no qual o autor determinará a atuação do personagem na história. Em um gênero cômico, a representação dos personagens na narrativa tenderá a ser burlesca dada por suas características físicas e comportamentais. Propp (1992, p.135) enumera algumas dessas características:

¹⁰⁵ O autor não especificou a que vertente da Caricatura se tratava o enunciado; podendo ser a Caricatura Pessoal, a Charge, o Cartum ou a Tira Cômica.

¹⁰⁶ A Caricatura pode não somente a referir-se aos aspectos gráficos, como já vistos em outros capítulos, mas na deformação no atuar dos personagens em uma cena buscando o caricato, o risível; dos atores em um filme de comédia, por exemplo.

¹⁰⁷ Na Semiologia este termo designa um personagem que apresenta em uma narrativa a posição negativa, ou seja, de dominador, opressor e vilão.

Cômicos podem ser covardes na vida de cada dia (mas não na guerra), os fanfarrões, os capachos, os bajuladores, os malandrinhos, os pedantes e os formalistas de toda espécie, os unhas-de-fome e os esganados, os vaidosos e os convencidos, os velhos e as velhas que pretendem passar por jovens, as esposas déspotas e os maridos submissos etc. etc. (PROPP, 1992, p.135).

Os predicados que formam personagens em seres repugnantes, asquerosos, antipáticos, nojentos dentro de uma história poderão ser qualificados, mesmo assim, como cômicos a depender do contexto em que é permeada a narrativa. Esses atributos, certamente, na vida cotidiana, têm outra conotação diante a imagem que percebe o caráter do “outro”. Ainda assim, personagens desprezíveis e nojentos, conforme os conceitos comportamentais e de caráter rotulados pela sociedade poderão, dentro do universo da Comicidade, motivar o riso e conquistar os espectadores. A categoria estética estudada dentro deste pensamento não tratará o “feio”, “repugnante” e “desprezível” como aspectos negativos próprios da qualidade humana, mas como formas de expressões artísticas em seus vários segmentos. O ramo da filosofia que se empenha em estudar as expressões das artes não leva em consideração o “nojento”, o “baixo calão”, “feio”, “sujo”, “indecente”, “imoral” como projeções para o não artístico, mas possui um segmento dentro da categoria artística em que essas qualidades compreendem, no campo da Estética, o risível. Esses adjetivos podem ser conferidos a um sujeito da vida cotidiana, mas nunca arte¹⁰⁸.

2.4. O Grotesco “*Lageano*”

O Grotesco é um aspecto que incita o riso. Ele está ligado, comumente, ao caráter da feiúra, das aberrações e da monstruosidade. No campo da estética pertencia a um subgrupo do cômico, voltando-se para o sentido negativo do termo. “Na verdade, o conceito de grotesco ficou arrastando-se através do livro de Estética como subclasse do Cômico, ou mais precisamente do cru, baixo, burlesco, ou então, do cômico do mau gosto”. (KAYSER, 2009, p.14). Seu conceito é tratado desde a perspectiva estética do “defeito” físico, tendendo ao monstruoso, ao medonho e ao esdrúxulo, relacionados ao modo de pensar de determinadas culturas, perpassadas pelas questões da alteridade em que o outro é “feio”. No decorrer do tempo, a concepção do grotesco se modificou, chegando ao conceito atual correspondente à

¹⁰⁸ A perspectiva concebida pelas expressões artísticas e seus valores estéticos difere do que é concebido pela sociedade e suas convenções e estereótipos.

fealdade e repugnante, tanto concernentes aos aspectos físicos quanto aos comportamentais e psicológicos de alguém.

Nas artes visuais o grotesco está representado notoriamente, pelo ridículo, pela feiúra, pelo horrendo e monstruoso, que por sua vez, está relacionado às qualidades negativas intrinsecamente humanas. Dessa forma, inúmeros são os atributos depreciativos do caráter humano, partindo do pensamento medieval, unido a qualquer deficiência física ou, mesmo à ideia de feio.

É feio aquilo que é repelente, horrendo, asqueroso, desagradável, grotesco, abominável, vomitante, odioso, indecente, imundo, sujo, obsceno, repugnante, assustador, abjeto, monstruoso, repulsivo, desgostante, aflitivo, nauseabundo, fétido, apavorante, ignóbil, desgracioso, desprezível, pesado, indecente, deformado, disforme, desfigurado (...) (ECO, 2014, p.16-19).

Em outros termos, esses valores depreciativos do caráter psicológico e comportamental estão intimamente interligados à feiúra. É claro que essa concepção é formada sobre o prisma ideológico e cultural de quem percebe. Em contrapartida, alguém não rirá de alguma coisa, ação ou pessoa que tenha *boas qualidades*, ou seja, *belo*. O autor jamais utilizaria “belos” personagens para atuar em cenas desastrosamente engraçadas. Mas, antes, será digno de aplausos e elogios, conforme os padrões sociais presentes em cada cultura sobre o conceito de *belo* e *feio*. Todavia, não somente as características físicas humanas apontam para o grotesco; os adjetivos relacionados ao caráter e ao lado psicológico em termos negativos, também correspondem ao grotesco. O grotesco está para a fealdade, assim como esta está para o cômico. A característica estética é marcada pelo horrendo, o monstruoso, pela deformação da figura humana de forma exacerbada que vai além da Caricatura, e que atinge o *hibridismo*¹⁰⁹, contrastes, desequilíbrio das formas, metamorfose.

A título de exemplo, tem-se na figura grotesca o personagem Quasímodo, mais conhecido como Corcunda de Notre-Dame¹¹⁰. Este personagem de autoria do escritor Victor Hugo possui uma deformação em um de seus olhos, modificando assim a fisionomia da face, e uma grande corcunda que o faz andar de forma bastante esdrúxula. Ele é visto pela sociedade parisiense, conforme a história de Victor Hugo, como um ser aterrorizante e

¹⁰⁹ O termo se refere aos conceitos estéticos da aglutinação dos elementos característicos ao ser humano e ao animal, tornando uma figura animalesca, monstruosa. A harmonia da conjunção entre homem-animal, pela associação mental e imaginária do caráter comportamental e do temperamento, não se limita ao homem e ao animal, mas também, por exemplo, entre o homem e máquina.

¹¹⁰ Esta denominação se deve pelo personagem ser sineiro da Catedral de Notre-Dame, Paris, França. **Fonte:** HUGO, Victor. **O Corcunda de Notre Dame**. Rio de Janeiro: Zahar, 2013.

monstruoso que deve ser combatido, o que de fato não condiz com o caráter psicológico deste personagem.

O tema da fealdade apresentado de modo extrapolado, tendendo para a aparência monstruosa, foi muito utilizado por artistas plásticos das mais diversos segmentos da arte, no decorrer do tempo. Naturalmente, a proposta é causar o riso por meio da crítica de algum assunto que insatisfaz ou mesmo provoca a repulsa, ou ainda medo, por intermédio de representações estranhas da forma humana.

O certo é que o grotesco, como conceito estético atual, não preza pela beleza, pelo encanto da forma e de todo contexto em que é exposto; não é feito para agradar, mas antes, com sua particularidade formal monstruosa e horrenda, proporciona o choque e o riso, podendo ainda incitar o medo. Logo,

A mistura do animalesco e do humano, o monstruoso como característica mais importante do grotesco, já transparece no primeiro documento em língua alemã. Quando Fischart, na introdução à sua *Geschichtkiterung* – “Esboço da História” – (1575) fala de “vasos”, receptáculos e caixas de moldes extravagantes, excêntricas, gruta-grotescos e fantásticos (...) dá livre curso a seus desgostos com tais deformações, “ridículas”, afetadas, e muitas vezes assustadoras. (KAYSER, 2009, p.24)

O homem (personagem) e suas ações, no grotesco situado no campo da estética, aparece correlacionado à condição de animal. Alguém que comete alguma imundície, instantaneamente é comparada ao porco, bem como alguém que tem dificuldades em compreender alguns assuntos, é imediatamente associado ao burro. Está condição rebaixa a espécie humana ao patamar de animal, tornando-a animalesca. Outro ponto que se deve considerar é a influência *fisignomonia* para a contribuição do pensamento de muitos artistas no processo de criação do grotesco em suas obras, em específico, àquelas relacionadas à Caricatura. No domínio da cultura, a *fisignomonia* contribui para o processo formador dos estereótipos pela sociedade ocidental e para o emprego do preconceito, além de servir para a formulação, no campo do imaginário, de personagens nas histórias cômicas. Com efeito, a história da humanidade aponta o percurso filosófico e conceitual que embasou esta falsa ciência.

No Renascimento, Barthélemy Coclès (*Physignomonía*, 1533) desenhava frentes de homens irascíveis, cruéis ou cupidos e até mesmo a barba típica de um indivíduo brutal e dominador; Jean d'Indagine (*Chiromantia*, 1549) mostrava que os homens cruéis tinham dentes salientes e que pelo olhos era possível reconhecer indivíduos lascivos, traidores e mentirosos; Giovan Battista Della Porta, em *De Humana Physignomonía* (1586), compara a face de muitos animais, com rostos humanos, deixando-nos fascinantes imagens de homem-ovelha, homem-leão ou homem-asno, partindo da convicção filosófica de que a potência divina manifestava sua sabedoria reguladora também nos traços físicos, estabelecendo, analogias entre mundo humano e mundo animal. (ECO, 2014, p.257)

Essa ideia reverberou para os tempos atuais como estereótipos, inclusive para a formação de pensamentos preconceituosos da sociedade contemporânea. A partir de inferências incongruentes, se obtinha a conclusão dos “estudos” através das características físicas por meio do espectro da fealdade de indivíduos relacionada à sua conduta e temperamento, à moralidade, em seu grupo social, apontados negativamente. Ou seja, por exemplo, somente ao malfeitor era conferida a feiúra como predicado negativo relacionado à fisionomia humana. Ora, a atuação do personagem na obra narrativa possui valor artístico estudado sobre a abordagem da Estética, que para o gênero cômico está direcionada apenas para a motivação do riso. Com efeito, as qualidades depreciativas notadas sobre a ótica dos preceitos e valores do que é “correto” e “belo”, cunhados pela sociedade, não são levados em conta para os estudos filosóficos de uma obra de arte. Diversos artistas trabalharam sobre a corrente temática do que é “repulsivo”, “abominável”, “feio”, “horrível”, “nojento” e “asqueroso”, mas nem por isso deixaram de caracterizá-los como arte, ou ainda classificados como arte menor.

A prerrogativa de utilizar estas características, para a atuação do personagem na cena de uma narrativa é inerente à proposta artística na qual o autor submete a representação dos seus personagens. Com isso, não se pretende dizer que o “feio”, o “horrível” e o “medonho” se tornará “belo”, ou que o “desrespeitoso”, “pouco escrupulo”, “sujo”, “antipático”, se tornará digno ou louvável conforme os padrões morais cristalizados pela sociedade, mas, de suscitar o riso e encantar pela graça. A arte permite essa concepção expressiva do personagem dentro do universo lúdico e imaginário que liga os pensamentos e a forma de sentir do autor com a vivência do espectador. Atualmente, dentro dos novos conceitos estéticos, não cabem mais o discurso acerca do que é “belo” ou “feio”, mas sim a concepção referida da análise, a respeito da plasticidade, estilo e técnicas das quais se valeram o autor, ligados à proposta que ele pretendeu transmitir como mensagem em uma obra de arte; embora os valores filosóficos

no âmbito da Estética definem a fealdade a partir de características utilizadas como base temática para a produção de tais obras.

O grotesco como categoria estética é muito utilizada por Lage. Sobre esse ponto de vista admite-se que mesmo o “feio” como característica inerente à fisionomia, relativamente ao caráter humano, poderá representar forte essência temática para a construção dos personagens em uma história. Com isso, este caricaturista desafia e, “desbloqueia” todos os paradigmas cunhados pela sociedade em que o “feio” terá que ser simplesmente feio¹¹¹, mas que poderá ser engraçado, mordaz, burlesco e até mesmo surpreendente pela atuação dos personagens nas histórias. Abaixo, há alguns exemplos de personagens de caráter grotesco desenhados por ele, que mostram o aspecto da feiúra na representação fisionômica impressa na imagem dos atores que desempenham o papel cômico nas tiras.

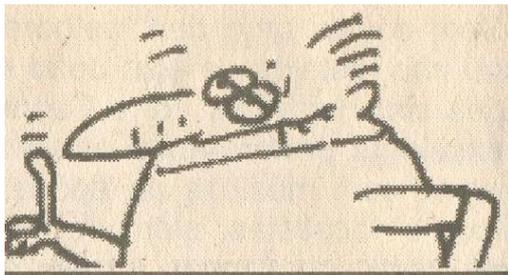


Fig.10



Fig.11



Fig.12

¹¹¹ Sobre a ótica negativa concebida por muitos leitores. Discurso também apregoadado pela sociedade.

Sobre a abordagem do grotesco, eles pertencem a personagens não atrativos quanto aos aspectos formais. Mas, todas as histórias deste desenhista são protagonizadas por atores “feios”, já que para o autor são eles que desempenham o papel engraçado na narrativa. Eles apresentam o nariz grande, olhos grandes com diversas expressões em harmonia com as sobrancelhas, podendo em alguns casos como o da figura 10, ter baixa estatura. Mas o grotesco “*lageano*” não está representado, apenas, nas características físicas, elas estão presentes no linguajar e no comportamento dos seus personagens na história. São irônicos, mordazes, cínicos, inconvenientes, sarcásticos e repugnantes. A feiúra é um elemento muito utilizado para a construção das piadas de Lage. O grotesco está para o “feio” e este não procura agradar, mas servir de elemento para o escárnio. Seus personagens representam, em suas Tiras Cômicas, o *sermos humilis*¹¹²; eles assumem a característica da modalidade expressiva do *grotesco crítico*¹¹³, mas não o *escatológico*, *teratológico* e o *chocante*¹¹⁴. O *grotesco lageneano* serve de crítica tanto aos padrões no que se referem à beleza, quanto à condição comportamental, e a condição extraída da vida diária na qual são representados seus personagens nas tiras. Com efeito, é a experiência de vida deste artista que é passada para a narrativa de modo ridículo, engraçado e mesmo grotesco. Em suas histórias, quem detém a graça é justamente o que se comporta diante a cena de modo mais ridículo e apresenta também a feiúra como aparência física. As expressões faciais apontam em cada momento da cena para a situação cômica na qual envolveu os personagens. Na figura 10, por exemplo, o semblante é irônico, sarcástico, mordaz, demonstrado pelo sorriso e pelas posições das pálpebras. A expressão facial do ator da figura 11 apresenta satisfação, contentamento e descontração. Já na figura 12, a tensão, o receio, preocupação compreendem características expressivas, contidas na face do personagem. É evidente que todo esse recurso gráfico que compõe o contexto das tiras condiz com o aspecto cômico desta narrativa.

Pode-se observar a presença das características do grotesco sobre a concepção atual nas ilustrações deste cartunista: repugnância, fealdade. O exagero da representação dos

¹¹² Ser vulgar (SODRÉ e PAIVA, 2014, p.42)

¹¹³ “Neste caso, o grotesco dá margem a um discernimento formativo do objeto visado. Ou seja, não propicia apenas uma privada percepção sensorial do fenômeno, mas principalmente o desvelamento público e reeducativo do que nele se tenta ocultar. É, assim, um recurso estético para desmascarar convenções e ideais, ora rebaixando as identidades poderosas e pretensiosas, ora expondo de modo risível ou tragicômico os mecanismos do poder abusivo. Muitas vezes, esse recurso assume as formas da paródia ou da caricatura, obtendo efeitos de inquietação pela surpresa e pela exposição ridicularizante das situações estabelecidas”. (IDEM, p.64-65)

¹¹⁴ **Escatológicos** - “trata-se de situação escatológica ou coprologicamente caracterizadas, por referencias a dejetos humanos, secreções, partes baixas do corpo, etc.”. **Teratológico** - “São referências risíveis a monstrosidades e aberrações, deformações, bestialismo, etc.”. **Chocante** - “Seja escatológico ou teratológico, quando voltados à provocação superficial de um choque perceptivo, geralmente com intenções sensacionalistas, (...)”. (IDEM, p.64)

personagens deste autor é grotesco por estarem além da Caricatura, mas atingem o campo do repulsivo, do feio. E estes, esta feiúra, adquire um caráter *per jocum*¹¹⁵ quando em suas ações ou, simplesmente, pela forma, causam ojeriza. Nota-se, ainda que, em determinadas histórias cômicas o personagem grotesco torna-se por vezes encantador, pela representatividade que ele corresponde na cena: ao “herói” confere a qualidade da beleza, da força e da integridade do caráter, mas ao “vilão”, a feiúra, a fraqueza e a má índole. Com efeito, em algumas obras do Humor Gráfico, as características do sujeito repulsivo são enaltecidas, ou seja, não há espaço para os “heróis”.

Mas a Estética admite outro fundamento filosófico, além daquele “negativo” acerca das qualidades do grotesco (de rebaixar, degradar, humilhar), do bizarro, (assustador), aquele voltado para a criatividade da cultura popular, desde movimentos festivos até as formas de convivência das camadas sociais rústico-plebeias: a “carnavalização”, pela concepção da desordem, da confusão, da expressão da alegria, da alegoria; a exuberância, a brincadeira diante da repressão da classe dominante. Para Bakhtin (2010, p.26), “É perfeitamente compreensível que, desse ponto de vista, o corpo do realismo grotesco lhe pareça monstruoso, horrível e disforme. É um corpo que não tem lugar dentro da ‘estética do belo’ forjado na época moderna”. Este conceito do grotesco sobre a ótica bakhtiniana nada tem haver com a humilhação, mas como categoria estética, como imagem extraída da cultura cômica popular, representada nas mais diversas manifestações artísticas oriundas do Período Moderno da História. Ela é cunhada sobre o viés da ludicidade, do fantástico e da fantasia no campo do imaginário. A concepção do grotesco admitida por Bakhtin não é aquela que depende da obra de arte para se firmar como conceito no campo da Estética, mas sim aberta a transformações e expansões dadas pelas transgressões das barreiras das ideias e expressões convencionais¹¹⁶.

A Caricatura Pessoal se diferencia do Grotesco pelo grau de exagero presente na representação da figura. Aquela preza pela distorção da figura humana ressaltando algumas características, notáveis ou não, da face humana. Enquanto no Grotesco, a aberração, a extravagância, o repulsivo são qualidades estéticas.

O grotesco se aplica a extrapolação dentro do campo do “feio”. Este não se concentra, somente, dentro dos aspectos físicos humanos, mas está na atitude, no linguajar, nos pensamentos vinculados à moral negativa. Não se dirá, por exemplo, é *bonito* mentir, mas sim é *feio, horrível, tétrico* mentir. A moral corresponde aos aspectos físicos no grotesco¹¹⁷. É

¹¹⁵“Por graça, por brincadeira; para rir”. (MORENO, 1954. P.1406)

¹¹⁶ **Realismo Grotesco**

¹¹⁷ Neste caso refere-se ao aspecto negativo da moral.

bom esclarecer que o grotesco não tem como característica única a monstruosidade e a bestialidade, mas é necessário que encerre dentro do contexto condizente a esses aspectos o valor estético que nele representa. Ou seja, um monstro poderá tornar-se cômico ou não, a depender da atuação destinada a este personagem em cena. Mas, no caso de Lage, seus personagens são, categoricamente, engraçados por serem “feios” e desprezíveis. A situação grotesca nas obras deste autor está presente na abordagem crítica dos comportamentos humanos extraídos da experiência cotidiana. Seus personagens são feiamente desastrosos e até, em alguns momentos, inconvenientes no campo da atuação dentro da história cômica. O grotesco em Lage não está situado na vulgaridade¹¹⁸, mas na expressão transgressiva de romper os estereótipos empregados pela sociedade, no descompromisso com o formal, com o requintado e suntuoso. Seus personagens são grotescos por não pertencerem a um “molde” de beleza e comportamento cunhados pela sociedade. As obras “lageanas” fazem descer do pedestal, do austero, do grandioso por ostentação, do esnobe. Essa espécie de grotesco gira em torno da crítica, de tudo e de todos, como uma mira desenfreada em busca de um alvo. A conduta humana é estudada e os defeitos, manias e vícios são apresentados em seus personagens. Estes interpretam muitas vezes de modo execrável para quem lê a cena. Mas é dessa forma que se constrói o grotesco. Não aquele que visa assustar, mas sim criticar e fazer abominar pela fealdade e pelo desvio de conduta presente nos atores. E jamais intenta representar em seus desenhos elementos que compreendem o belo e o comedido na produção de suas histórias. Este grotesco se não visa proporcionar o riso em seus leitores, ao menos fazem pensar o quão ridículo o ser humano poderá ser com suas atitudes, palavras e comportamentos ante a sociedade. Dessa forma, para Almeida,

Se é verdade que o herói de ficção realiza nossos sonhos, nas narrativas humorísticas ele vive essencialmente nossas inabilidades e desacertos. O humor não se constrói a partir de uma falta a preencher ou uma situação a se estabelecer; ele apenas revela a falha (ALMEIDA, 1999, p.68).

O autor, no instante do processo criativo de uma Tira Cômica, por exemplo, determinará o perfil do personagem dentro das características físicas e moralizantes. Se tenderem para a fealdade e repugnância será, sem dúvida, contextualizada sobre o viés do grotesco como fonte estética de influência artística. É nessa linha de pensamento que serão inseridas as características estilísticas e plásticas de Lage dentro da abordagem do grotesco.

¹¹⁸ Este recurso é válido como elemento contextual da história. Alguns autores se valem desse artifício para promover o riso de forma a explorar com estilo e artes inerentes aos valores estéticos. Em outros termos, a vulgaridade, dentro do contexto artístico e narrativo, poderá ser interessante, atraente, belo e até mesmo risível.

A falha, os desvios de conduta, os defeitos e equívocos, são proposições juntamente com a feiúra dos personagens representadas nas Caricaturas de Lage que assim configura sua característica estilística de desenhar. Basta um pequeno deslize ocorrido por um ator para poder desencadear o escárnio e ainda o riso. Sobre o prisma conceitual do grotesco, esta categoria estética não concebe as expressões artísticas como interpretação do que seria vulgar, ou mesmo “imundo”. É sabido que os conceitos atuais voltados para as propostas artísticas foram modificadas, e não mais se define o “belo” instituído como valor estético reinante no pensamento da sociedade ocidental, contudo, emprega-se a ideia de que a intenção do artista aliada ao contexto histórico, social, cultural e ideológico dados, corresponde ao estudo filosófico da arte no âmbito da Estética e do grotesco. Com efeito, o contexto em que se dá a história determinará se será risível. A título de exemplo, um objeto que pertencente à determinada comunidade denotando algo sagrado, religioso e “belo”, para outra comunidade poderá designar algo “feio”, “esdrúxulo” ou até mesmo “ridículo”. Em outros termos, o grotesco está intimamente atrelado à questão da alteridade. Ou seja, o “outro” é “feio”, “ridículo”, “medonho”, “estranho” e “engraçado”, mas *eu nunca estarei* nesta condição. Com isso, muitos cartunistas brasileiros, além Lage, trabalharam sobre a menção do grotesco para contar suas histórias, e se valeram do riso, do escárnio e do ridículo para expressar sua visão, seus sentimentos e ideias, pautadas na apreensão cotidiana das “coisas”. Grandes nomes do Humor Gráfico brasileiro compuseram elementos do grotesco para desenhar suas histórias: Angeli, Marcatti, Glauco, Lage, dentre outros.

Diante todo esse aspecto voltado para o grotesco nas Caricaturas, o leitor, sem dúvida, se beneficia pela contemplação dos diversos recursos e técnicas plásticas, artísticas, discursivas e narrativas utilizadas pelo autor na construção da sua história com apoio do grotesco para a “materialização” das suas ideias e sentimentos, põe assim, seus burlescos personagens, que sobre a lente repleta de informação do leitor e diante os fatos presentes se aliam ao autor para que juntos usem a Caricatura a fim de deflagrar o combate aos temas que indignam dia-a-dia a sociedade. Por tal modo, o grotesco em Lage se formou com a união entre o desenhista-autor e seus leitores num *facit indignatio versum*¹¹⁹. Logo, o sentido da piada dos desenhos de Lage será descortinado sobre a análise Semi-Simbólica da leitura de seus textos.

¹¹⁹ Do Latim, “A indignação faz o verso; a indignação inspira a poesia”. Fonte: MORENO, Augusto. **Dicionário Complementar da Língua Portuguesa: Ortoépico, ortográfico e etimológico**. 6ª ed. Porto: Editora Educação Nacional, 1954, p.1396.

3. LEITURA SEMI-SIMBÓLICA DAS CARICATURAS DE LAGE

3.1 Conhecendo um pouco a Semiótica Visual

A Semiótica Visual trabalha em cima da teoria da Semiótica Semi-Simbólica. Teve como um dos principais precursores Jean-Marie Floch. Ela está intimamente relacionada à teoria da significação prestada pela corrente da Semiótica Estruturalista de Algirdas Julien Greimas, comumente conhecida por *Semiologia*. Conforme Pietroforte,

A semiótica estuda a significação que é definida no conceito de texto. O texto, por sua vez, pode ser definido como a relação entre o plano de expressão e um plano de conteúdo. O plano de conteúdo refere-se ao significado do texto, ou seja, como se costuma dizer em semiótica, ao que o texto diz e como ele faz para dizer o que diz. O plano de expressão refere-se à manifestação desse conteúdo em um sistema de significação verbal, não verbal ou sincrético. (PIETROFORTE, 2004, p.11)

Assim, entende-se por Semiótica Semi-Simbólica a relação entre o Plano de Conteúdo e o Plano de Expressão. A significação¹²⁰, por sua vez, estabelece a vinculação entre o *significado* e o *significante*¹²¹, respectivamente, relacionados ao Plano de Conteúdo e ao Plano de Expressão. Para Barthes (1983, p.43), “O signo é composto de um significante e um significado. O Plano dos significantes constitui o *plano de expressão* e o dos significados o *plano de conteúdo*”. O texto é objeto de análise para a Semiologia. É nele que se chegará ao sentido por via do objeto de significação, ou seja, por intermédio do Plano de Conteúdo com o Plano de Expressão, respectivamente, constituídos pelo significado e pelo significante. Para que o texto exista é necessário que haja o objeto de significação¹²² e o objeto de comunicação. A estrutura textual como objeto de estudo da Semiologia tem como *corpus* a busca do sentido, explorando os elementos semiológicos, dentre eles o signo, o significado, e o significante, isto é, no nível da significação. O texto assume diversas formas de apresentação concernente aos gêneros narrativos. Conforme Barthes,

¹²⁰ Semiose (*Semiosis*) = Significação;

¹²¹ Pode-se afirmar que *Significado* é a ideia que se tece de algo; representação psíquica da “coisa”; ela não representa a “coisa”. Quanto a *Significante*, corresponde, *grosso modo*, à materialização do significado.

¹²² **Objeto de Significação** = significante e significado;

Inumeráveis são as narrativas do mundo. Há em primeiro lugar uma variedade prodigiosa de gêneros distribuídos entre substâncias diferentes, como se toda matéria fosse boa para que o homem lhe confiasse suas narrativas: a narrativa pode ser sustentada pela linguagem articulada, oral ou escrita, pela imagem, fixa ou móvel, pelo gesto ou pela mistura ordenada de todas estas substâncias; está presente no mito, na lenda, na fábula, no conto, na novela, na epopéia, na história, na tragédia, no drama, na comédia, na pantomima, na pintura (recorde-se a Santa Úrsula de Carpaccio), no vitral, no cinema, nas histórias em quadrinhos, no *fair divers*, na conversação. (BARTHES, 1972, p.19)

Com efeito, as narrativas possuem muitas particularidades estilísticas dentro da produção autoral. Estas ainda pertencem aos mais variados gêneros. Tanto um clássico romance quanto uma Tira Cômica possuem valor narrativo. Eles poderão servir de objetos para análise semiológica, já que possuem algo a contar. Uma imagem poderá contar uma história ao espectador, poderá narrar a vida dentro dos costumes e comportamentos inerentes à cultura de um povo, como por exemplo, fizeram as pinturas rupestres de Altamira e Lascaux¹²³.

O texto forma uma teia composta de elementos narrativos e discursivos. É nesses elementos que se estrutura o seu sentido, que segue todo um percurso gerativo para se chegar a ele. Dentro da relação semiológica entre os planos (Conteúdo e Expressão) determinados pelo significado e o significante, é que se obterá a *semiose* de um texto. Este, por sua vez, é o objeto de análise da Semiologia. Ele representa a vinculação entre o Plano de Conteúdo com o de Expressão, além de representar um objeto de comunicação. Este, juntamente com o objeto de significação, é que define o sentido textual.

A Semiose é dada sobre o Plano de Conteúdo com o Plano de Expressão. Num texto, este aspecto se refere ao Significante, enquanto aquele manifesta sobre o conteúdo relacionado ao sistema de significação verbal, não verbal ou sincrético¹²⁴, que na Semiologia representa o Significado.

Neste conceito da Semiótica Semi-simbólica, nota-se que a significação é objeto de estudo, no qual a inter-relação do Plano de Conteúdo com o Plano de Expressão é indispensável para que o texto tenha nexos. O texto ainda composto por sistemas concernentes a especificação das linguagens. Estes sistemas são identificados como verbais, não verbais e sincréticos. Todo texto gira em torno do processo de significação que engloba a inter-relação dos planos, como

¹²³ Respectivamente, na Espanha e na França. São pinturas do Período Pré-Histórico pintadas sobre rochas das cavernas. Essa forma de representação narra a vida do povo daquela época.

¹²⁴ Sistemas Verbais são as línguas naturais, propriamente ditas. Sistemas Não Verbais correspondem aos sons, às artes plásticas, aos gestos; não pertencem à língua natural. Sistema Sincrético aciona as diversas formas de linguagens tempo. A título de exemplo, as Tiras Cômicas, os cinemas e etc.

dito por Barthes (1983, p.51) “a significação pode ser concebida como um processo; é o ato que une o significante e o significado, ato cujo produto é o signo”. Para a Semiologia, o Significado corresponde aos conceitos do signo (coisa) e o Significante à parte material e percebida do signo (coisa). Abaixo a figura 13 exemplifica como atua a teoria em *Semiosis*.

PLANO DE CONTEÚDO
SIGNIFICADO

"coração"

PLANO DE EXPRESSÃO
SIGNIFICANTE



Fig.13

Com efeito, o Semi-Simbolismo pertence à correlação entre os planos que visam a “concretização” do abstrato inerente ao tema para, a partir daí, tecer uma nova concepção e entendimento a respeito dos aspectos que cercam o sujeito. É importante enfatizar que Semiótica Semi-Simbólica não é sinônimo de Semiótica Visual, mas sim a teoria de análise que esta semiótica toma para contribuir na busca do sentido textual, certamente, visual, imagético, ou mesmo sincrético. A figura seguinte aponta o processo de *Semiosis*, demonstrando como agem o Significado e Significante. A concepção que admite a ideia de Significado e Significante foi formulada por Ferdinand Saussure. Ele partiu desse conceito que consolidou a teoria estruturalista dada, posteriormente, pela Semiologia greimasiana, que utiliza esses dois elementos semiológicos para o emprego das análises textuais.

O esquema elucidada categoricamente a aplicação destes elementos da Semiologia presente em muitos textos narrativos. Com isso, representa um facilitador para a análise textual para se chegar ao sentido por intermédio da coerência em uma história. É bom deixar claro que o esquema montado com os elementos semiológicos abaixo, poderá ser utilizado em textos que fazem uso dos mais diversos tipos de linguagem. A figura 14 auxiliará a entender a relação entre Signo, Significante e Significado, bem como o que representam para a análise textual pela Semiologia.

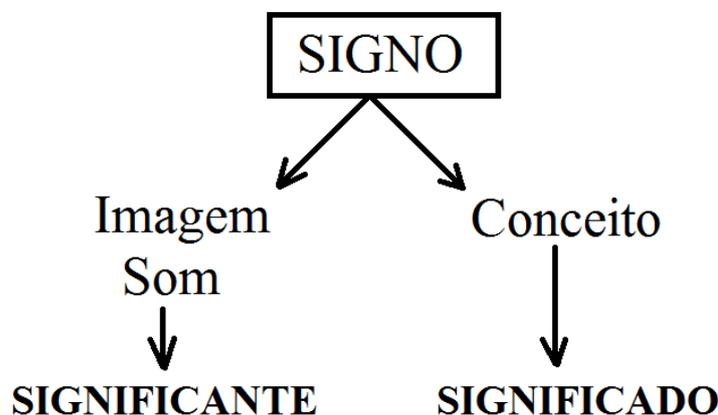


Fig.14

Este esquema é relevante para compreender a significação dentro da abordagem de análise sobre a estrutura textual. Auxilia também a entender a relação entre Significado e Significante denominado, grosso modo, de Semiótica Semi-Simbólica.

A Semiologia atua dentro do percurso gerativo do sentido, que conforme Barros, “(...) vai do mais simples e abstrato ao mais complexo e concreto”. Isto quer dizer que as três etapas abaixo servem à análise do sentido em um texto, quanto à significação. Seguem abaixo os três níveis que determinam o percurso gerativo do sentido:

NÍVEL FUNDAMENTAL: primeira etapa do percurso, mais simples e abstrata das três etapas. É neste nível que se engendra o sentido por intermédio da oposição semântica mínima¹²⁵;

NÍVEL NARRATIVO: segunda etapa do percurso, conhecido também como Estruturas Narrativas, que ordena a narrativa sobre a visão de um sujeito no texto¹²⁶;

NÍVEL DISCURSIVO: terceira etapa do percurso, conhecido também como Estruturas Discursivas; quando o sujeito da enunciação assume um papel inerente à narrativa¹²⁷;

¹²⁵ As categorias podem ser *axiologizadas* (axiologia, refere-se aos valores morais) pelas projeções do que é atrativo ou repulsivo, ao personagem, dentro da **Categoria Fórica**: *Euforia* vs. *Disforia*. Por *Euforia* entende-se conformidade, bem, benéfico. Quanto a *Disforia*, não conformação, mal, malévolo.

¹²⁶ Este nível segue um *Programa Narrativo* desencadeado no decorrer de toda história. Às sequências dos *Programas Narrativos* relacionados por pressuposição chama-se *Percurso Narrativo* (manipulação, ação, sanção).

¹²⁷ Composto pela *Estrutura Discursiva*: **Enunciação Pressuposta**: designa o ato de produção de um enunciado (*Enunciador* e *Enunciatário*), **Desembreamento de Primeiro Grau**: quando o enunciador dá a “voz” ao narrador para contar a história. (*Narrador* e *Narratário*), **Desembreamento de Segundo Grau**: quando o narrador dá a “voz” ao personagem. (*Interlocutor* e *Interlocutário*) e o **Texto**. Denomina-se *Interlocutor* o personagem que

A partir daí se construirá todo um modo esquematizado e normativo inerente a cada um dos níveis. Ora a busca do sentido em um texto poderá ocorrer em apenas dois ou todos os níveis. No caso da Semiótica Semi-Simbólica, especificamente voltada para Histórias em Quadrinhos e Humor Gráfico, a análise se dará sobre os Planos de Conteúdo e de Expressão. Serão analisados os elementos narrativos e discursivos dentro do contexto imagético e verbal empregados nas caricaturas de Lage.

O campo de atuação para a análise da Semiótica Visual é voltada às Artes Plásticas, Comunicação, *Marketing*. Logo, terá como base de análise o Nível Fundamental e o Nível Discursivo para os estudos das Tiras Cômicas e Charges do cartunista Hélio Roberto Lage. Buscar-se-á compreender as significações das ilustrações deste caricaturista.

3.2. Uma viagem nas tiras *Ânsia de Amar*

“*Ânsia de Amar*” é uma série de Tiras Cômicas publicadas periodicamente no caderno de cultura do hebdomadário Tribuna da Bahia, a partir de 1993. A temática dessas tiras corresponde aos relacionamentos sexuais e afetivos representados de modo burlesco e malicioso. Essas tiras têm muito a revelar em todo o processo de leitura, tanto no campo gráfico quanto no contextual. Essas tiras representam um texto e, por sua vez, também uma narrativa. Conforme Morin (1972, p.174), “ela é algumas vezes tão curta ou tão ‘engraçada’ que seu valor de narrativa poderia ser posto em questão¹²⁸”. Nessa teoria pode-se inferir que apesar destas Tiras Cômicas apresentarem histórias concisas, divididas, geralmente, em três cenas, elas são também narrativas e, assim, possuem qualidade contextual. O autor se vale de maestria para expressar a história com seus recursos gráficos, elementos discursivos e narrativos estruturados de modo coeso e conciso em toda a história. Essa forma de narrativa bem como as demais, poderá revelar aos espectadores (leitores) a visão idiossincrática que o autor possui da vida cotidiana cercada da experiência adquirida no decorrer do tempo. Como expressão artística elas estão inseridas no âmbito da comunicação de modo a evidenciar a plasticidade, grafia e valores estéticos presentes na formação dos personagens e outros componentes gráficos, para composição geral da história.

em um diálogo na narrativa emite a fala com outros personagens. E quanto ao *interlocutário*, trata-se do personagem que ouve o outro personagem em uma narrativa, o texto poderá ser imagético, sonoro ou verbal.

¹²⁸ Violette Morin refere-se à historieta engraçada chamada “A Última”, *France-Soir*.



Fig.15

PERSONAGENS:¹²⁹P1: Personagem masculino¹³⁰

P2: Personagem feminino

- **QUADRINHO 01**

P2: “E o que é mesmo que você faz?”.

- **QUADRINHO 02**

P1: “Tô desempregado no momento...”

- **QUADRINHO 03**

P1: “Essa tal de globalização já começa a atingir minha libido!!!”

No tocante à história desse texto, figura 15, um casal, de supostos amigos, visa relacionar-se afetivamente. Durante a descontraída conversa ela descobre que o personagem masculino não trabalha. E daí aborta a possibilidade de qualquer relação. Ele, por sua vez, associa o fracasso de sua conquista, e ao interesse sexual, aos problemas decorrentes da globalização.

A temática da frustração sexual e sentimental é representada nesta história pela decepção da personagem feminina diante o infortúnio pela descoberta de que o personagem P1 não trabalhava, gerando situação desconfortável que desencadeará na reação da

¹²⁹ Será adotada a seguinte nomenclatura para facilitar a análise deste trabalho.

¹³⁰ Nesta história o personagem é protagonista.

personagem **P2**. Daí constrói-se a categoria semântica fundamental baseada neste contexto: *Opressão vs. Liberdade*.

A opressão está situada na falta de oportunidade de **P1** em obter êxito em suas conquistas, acarretado pela Globalização, que por sua vez não propicia a condição de empregado. No que concerne à liberdade, na análise desta história, o sucesso está relacionado aos valores sentimentais juntamente aos interesses financeiros. Estes interesses estão situados na condição empregatícia focada no personagem masculino. Este sucesso está relacionado, *a priori*, ao ato de trabalhar, que poderá conduzir a situação *eufórica* se caso o personagem **P1** obtiver esse objeto de desejo. Com efeito, esta história poderá ser montada no seguinte esquema:

Opressão => Não liberdade => Liberdade.

Liberdade => Não-Opressão => Opressão.

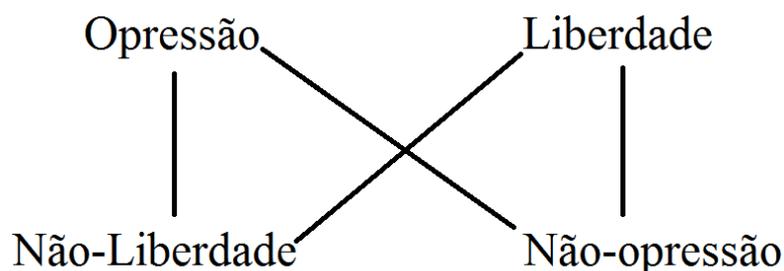


Fig.16

A negação da liberdade está representada pela fala do personagem **P1**: “*Essa tal de globalização já começa a atingir minha libido!!!*” em que admite o estado de frustração pela impotência, no que concerne na sua má condição financeira relacionada ao baixo desempenho sexual. Em **P2** a liberdade está explícita à medida que esta impõe a condição de escolha, de um homem, para seu relacionamento, e evade rapidamente de cena, demonstrando insatisfação ao saber que **P1** encontra-se desempregado. Toda história possui um estado *disforizante*, quando trata um final desagradável, desconfortável, que na semiologia é conhecida pelo estado em desconformidade ao personagem **P1**, que nesta história, grosso modo, não apresenta um final feliz, mas sim trágico. Assim, o final será também disforizante.

Para os atores desta Tira Cômica, nota-se que a *disjunção* não é conquistada, em decorrência da falta de trabalho do personagem masculino. Também durante toda a história

esse estado não se modifica para o *conjuntivo*. É bom deixar claro que a *disjunção* das tiras *Ânsia de Amar* está evidenciada no aspecto da conquista, da obtenção do prazer afetivo. Esses aspectos compreendem o Plano de Conteúdo, já que se trabalha em cima do conteúdo deste texto. Conforme Barros (2007, p.08) “A semiótica deve ser assim entendida como a teoria que procura explicar o sentido do texto pelo exame, em primeiro lugar, de seu *plano de conteúdo*”. Isso denota para se chegar ao sentido de um texto, deve-se analisá-lo sobre o Plano de Conteúdo. É este que determinará o nexos contextual contido em uma história. Jamais se poderá compreender qualquer texto se não for estudado seu conteúdo. E dessa forma, estes aspectos, primeiramente, se dão, na Semiologia, pela categoria semântica fundamental, podendo passar por todo um *percurso gerativo do sentido* presente no texto.

No diálogo entre os personagens infere-se que ao chegar à cena do primeiro quadrinho, a conversa desenvolveu um grau de intimidade em que a personagem **P2** lança sobre o personagem masculino a seguinte pergunta: “*E o que é mesmo que você faz?*”. Pode-se notar nesta história que a *parole*¹³¹ da personagem feminina no diálogo entre atores, não partiu através desta pergunta, mas apresenta idéia de continuidade da conversa. Com efeito, representa mais uma série de inquéritos realizada por **P2** ao personagem masculino. O emprego do modo coloquial contido na frase denota um valor de informalidade neste quadrinho, que poderia ser formulada dos seguintes modos: “E em que você trabalha?”, ou ainda, “E em que mesmo você trabalha?”, embora tal questionamento requeira um determinado grau de intimidade, por ter um valor particular dado a **P2**. Com isso, a personagem feminina sentiu-se incitada em fazer a pergunta, com o intuito de conhecer o poder aquisitivo, bem como a posição social que ele ocupa.

Nesta cena, é evidente a superioridade discursiva da personagem **P2** diante de **P1**. O estado eufórico daquela personagem está demonstrado, em primeiro lugar, no aspecto da confiança e liberdade para fazer tal questão. Conforme o contexto enunciado neste quadrinho, a personagem estabeleceu critérios condicionais para iniciar qualquer relacionamento. E num desses critérios está a questão financeira ligada ao nível qualitativo do labor¹³². A linguagem da fala da personagem feminina é coloquial, desprovida de formalidade, o que denota intimidade e descontração entre o casal. O outro indício que **P2** apresenta superioridade ante **P1** está caracterizado na diferença gráfica da altura dos copos.

¹³¹ Fala em italiano.

¹³² Neste aspecto se atribui a relação entre o *status* social e a condição financeira dentro de alguns campos de trabalho.

As duas linhas vermelhas no recorte da figura abaixo indicam a altura que distingue os copos dos personagens. Esta distinção se dá no campo discursivo por detrás da expressão e dos gestos, tipicamente, humanos. Assim, “os personagens, seu comportamento e suas características são o ‘conteúdo’ com que se preenche a história; além do objeto de narração, são também instâncias discursivas na medida em que a eles se atribui a produção de enunciados (...)”. (ALMEIDA, 1999, p.52)¹³³

O comportamento e a expressão dos personagens dentro das falas dos diálogos e nos gestos revelarão o sentido cômico de uma narrativa. A *performance*¹³⁴ na atuação dos atores em uma cena engraçada aponta para a qualidade referente ao conteúdo contado na história. O autor põe seus personagens para transmitir seus sentimentos e ideias acerca da sua experiência de vida, inter-relacionando com o espectador pela mensagem transferida. É a expressão artística como recurso para comunicar com a sociedade, em um processo de interação que resulta na reflexão e no riso.



Fig.17

¹³³ Os personagens são as peças-chave para desencadear todo conteúdo dentro de uma narrativa. Por intermédio de sua atitude transmitida por gestos e expressões faciais, e também por frases contidas nas mais variadas formas balões. Com efeito, é dada a “voz” a ele para que ele possa atuar, e no hemisfério discursivo ele possa assumir o papel de quem profere o enunciado ou ainda quem escuta, recebe. Isso fica claro dentro do diálogo dos personagens numa narrativa.

¹³⁴ Em termos Semiológicos, designa a ação do personagem dentro do programa narrativo no momento que adquire, por conta própria, o objeto-valor que deseja. É a fase em que se dá a transformação central da narrativa.

A superioridade expressa sobre o viés da confiança está caracterizada na expressão facial do sorriso e da posição das pálpebras fechadas na personagem feminina. Com a pergunta, de cunho pessoal, presume-se que esta personagem espera que **P2** assuma um elevado papel social para que haja o relacionamento entre ambos. Conforme Oliveira (1996, p.49) “papéis sociais são, portanto, os comportamentos que o grupo social espera de qualquer pessoa que ocupe determinado *status* social. Corresponde mais precisamente às tarefas, às obrigações inerentes ao *status*”. Esse conceito enfoca esta cena que faz o leitor presumir que esta pergunta não se trata de mera dúvida, mas de algum interesse escamoteado.

No próximo quadrinho, a situação muda por completo no momento em que a personagem **P2** se decepciona ao saber da resposta de **P1**: “*To desempregado no momento...*” Esta afirmação é *disforizante*¹³⁵ para ambos os atores; este personagem ao proferir esta fala sabe do quão desconfortável é a sua situação e para não perder de vista sua conquista afetiva complementa dizendo: “*(...) no momento*”. Ou seja, almeja deixar a zona de desconforto estabelecido pela fala de trabalho. A partir da resposta, no segundo quadrinho, suscitará o desencadeamento da reação da personagem feminina, conduzindo para o desfecho da história. Abaixo, poderá fazer a junção entre a resposta e a expressão fisionômica da personagem feminina, que determinará o sentido condizente à cena desta tira.



Fig18

¹³⁵ Não agradável, insatisfatório e repulsivo ao personagem

O desapontamento da personagem feminina está representado pelo recurso gráfico dos três pequenos traços sobre a cabeça desta personagem. Ela foi deparada pela notícia surpreendente. E quanto à reação da personagem em abaixar o copo, designa que sua “superioridade” rebaixou ao nível de altura do personagem masculino. Outro ponto a observar está na supressão da boca em **P2**, que corresponde graficamente ao estado atônito, de sem-palavras, na qual se encontra esta personagem.

No último quadrinho desta história ocorrerá a reação de **P2** diante a situação *disforizante*. Certamente esta personagem tomará alguma medida para não permanecer nesta situação de desconforto. Esta atitude humanizada atua como um simulacro das atitudes típicas do que poderiam ser especificamente humanas. Tal comportamento reacional expresso pela personagem, dado por motivo desconcertante e desagradável, nesta Tira Cômica, procura imitar ao dos sujeitos da “vida real”. Esta imitação da vida cotidiana, na Semiologia, denomina-se *mimesis*. Segundo Genette (1977, p.256), “é um dos dois modos de imitação poética (*mimesis*)”. Ou seja, a imitação propriamente dita. A *mimesis* é um recurso, por vezes, empregado em toda forma de Caricatura. Ela não trata meramente de gestos e expressões comportamentais, por exemplo, presentes nessa história, mas da realização destes no contexto em que as cenas pareçam com a realidade. Nesta sequência de quadrinhos, o cartunista intenciona representar o simulacro do que venha a ser presenciado nas cenas do cotidiano, fazendo aproximar-se, por identificação, com o leitor. É por intermédio desse artifício que é permeada a Comicidade.

O sentido da piada emerge do conteúdo proposto pelo autor e é revelado no quadrinho da figura 19, que encerra a Tira Cômica determinada pela trajetória contextual e enunciativa dos dois outros quadrinhos que dão sequência ao nexa da história. Com isso, a análise sobre atitudes da personagem feminina e o estado constrangedor explícito no personagem masculino serão o epicentro desencadeador da comicidade cultivada anteriormente nas duas cenas anteriores.¹³⁶

¹³⁶ Os personagens ou atores são integrantes essenciais para o desenvolvimento do conteúdo dos textos narrativos (imagético, verbal ou sincrético). O sentido contextual somente é desvendado por intermédio da atuação dos personagens nas cenas numa história.



Fig.19

O círculo vermelho indica o recurso gráfico usado pelo cartunista para exprimir a reação de **P2** em sair abruptamente da cena. A pequena nuvem, seguida do traço à esquerda da moldura do quadrinho, aponta o sentido em que a personagem, apressadamente, deixou a história. Esta reação mostra oposição ao enunciado proferido por **P1** no balão de diálogo da cena anterior. Ora, é notório que entre as relações sociais, se algum sujeito não se ajusta às regras ditadas por determinado grupo social, sofrerá qualquer tipo de sanção aplicada por este. Segundo Oliveira (1996, p.49) “Todas as pessoas sabem o que esperar ou exigir do indivíduo, de acordo com o *status* ocupado no grupo ou na sociedade. E a sociedade sempre encontra meios para punir os indivíduos que não cumprem seu papel”¹³⁷. O trabalho é uma atividade humana que representa a valorização do sujeito, bem como sua inclusão em um grupo social. O poder aquisitivo, juntamente com a posição social, determina as condições favoráveis, de privilégios, por exemplo, dadas pela sociedade. Tais privilégios estão na oportunidade adquirida: melhor condição de moradia, saúde, lazer, educação, relação social e/ou afetiva, qualidade de vida, bens materiais, dentre outros. O mesmo, pelo que se sabe, não ocorre com os que representam os menos favorecidos sócio-economicamente. Com efeito, toda essa reflexão poderá ser observada no adágio popular, “*Você vale o que tem*”. E ainda, conforme alude Machado (1995, p.202), “(...) *Marcela amou-me durante quinze meses e 11 contos de*

¹³⁷ A citação já foi referenciada no capítulo 30, porém desta vez refere-se ao papel do sujeito na sociedade e à reação desta na aplicação da sanção. Todo esse princípio está relacionado à relação do sujeito em um determinado grupo social.

réis; nada menos”. Nestes enunciados, assim como o contexto que gira em torno desta Tira Cômica, nota-se que dentro da relação social há alguns sujeitos que projetam o interesse no valor pecuniário e ao *status*. Quanto mais se tem esses fatores, mais atraente se torna para outro indivíduo ou mesmo um grupo social.

A *parole* do personagem **P1** contida no último balão de diálogo diz: “*Essa tal de globalização já começa a atingir minha libido!!!*” Este enunciado finaliza a história, apontando a suposta causa da sua falta de trabalho, relacionada ao desejo sexual. Conforme Oliveira¹³⁸ (2010),

A Globalização econômica trouxe às empresas uma necessidade de olhar para dentro e fora, melhorar e repensar suas atividades, dada competitividade e o acirramento da concorrência. As grandes transformações se dão devido às aberturas econômicas internacionais e a necessidade de se buscar uma eficiência e eficácia cada vez maior em razão do mercado cada vez mais acirrado.

Ora, já que a competitividade do mercado torna acirrada a disputa pela vaga de trabalho, ela, reduz a oportunidade de conquista por melhor *status*. O desemprego é sem dúvida um dos efeitos negativos da Globalização, que afeta tanto a economia, quanto a sociedade de uma nação. A condição de desemprego é desfavorável ao sujeito que visa manter relações sociais, adquirir poder aquisitivo e uma posição social propícia a obter privilégios. A perda do desejo sexual aludido por **P1** está ligada à sua condição *disfórica* de não estar trabalhando, o que tem como consequência, o abandono de **P2**. Para este ator, a causa dessa série de situações não agradáveis ocorre como efeito da Globalização. Em entrevista realizada pelo médico Dráuzio Varella sobre a temática “Sexualidade: Impotência Sexual”¹³⁹, abordada para desvendar algumas questões acerca deste assunto, Reis¹⁴⁰ (2011) afirma:

Há quatro causas principais. A mais importante é a emocional e atinge 70% dos homens. (...) Se o indivíduo atravessa um mau momento na vida, não se pode exigir que tenha bom desempenho eretivo. (...) O estresse do cotidiano, a falta de dinheiro no banco (...), por exemplo, são fatores que pesam no desempenho sexual do homem contemporâneo.

¹³⁸ **Marco César de Oliveira**, economista PUC/SP, MBA Gestão Empresarial-FIA/USP, palestrante, professor da UNIFIEO, sócio da CORPORATE Management Consulting.

¹³⁹ **Fonte:** drauziovarella.com. br/sexualidade/impotência-sexual/ **Publicado em:** 24 out. 2011 **Acessado em:** 20 agos. 2015.

¹⁴⁰ **José Mário Reis** é cirurgião vascular, presidente da Associação Brasileira para o Estudo da Impotência. Ele foi o primeiro a estudar a impotência sexual masculina no Brasil.

posturas e gestos dos modelos e os acessórios e objetos representados à sua volta seguem um padrão e estão frequentemente carregados de um sentido simbólico”. São esses sentidos simbólicos — nos desenhos dos gestos, expressões, roupas e adereços dos personagens — que se poderão descobrir todos os aspectos sociais e ideológicos do cotidiano do autor. É neste valor que se concentra o sentido da imagem amalgamada às frases expressas dentro dos balões de falas dos personagens.



Retilíneo vs. Circular

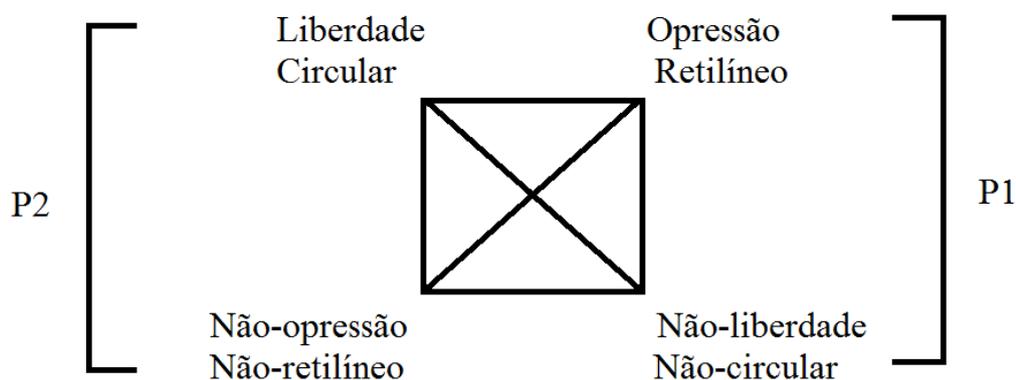
Fig.21

No recorte da figura 21, os destaques em vermelho apontam os elementos retilíneos e circulares, respectivamente aos personagens **P1** e **P2**. Daí poderá montar a relação pelo esquema dos dois planos: Plano de Conteúdo e Plano de Expressão. Estes planos levarão o leitor a seguir um percurso gerativo do sentido pelo nível fundamental, montado sobre o esquema Semiológico.

PC	Opressão vs. Liberdade
PE	Retilíneo vs. Circular

Fig.22

Como ilustra a figura 22, o Plano de Conteúdo¹⁴² está para os conteúdos da Opressão e Liberdade, enquanto o Plano de Expressão está para Retilíneo e Circular. A partir daí se constrói o Quadrado Semiótico¹⁴³ para melhor visualizar como funcionará essa relação no campo gráfico.

Fig.23¹⁴⁴

A liberdade no Plano de Conteúdo e o circular no Plano de Expressão denotam a personagem feminina, **P2**, e a opressão e o retilíneo dentro dos Planos de Conteúdo e Expressão, respectivamente, inerente ao personagem masculino, **P1**. A negação da liberdade corresponde nesta história à falta de emprego presente na condição do **P1**. A situação *disforizante* da falta de emprego recai sobre o personagem masculino enquanto P2 se sente

¹⁴² **PC**: Plano de Conteúdo e **PE**: Plano de Expressão.

¹⁴³ “É o modelo lógico de representação da estrutura elementar que a torna operatória”. (BARROS, 2007, p.89) Este esquema permite apresentar a relação de contrariedade ou oposição dos termos e originar a partir daí as relações entre a *contradição* e *complementaridade*.

¹⁴⁴ A **Complementaridade** é a relação entre *Liberdade* e *Circular* com *Não opressão* e *Não retilíneo* e *Opressão* e *Retilíneo* com *Não liberdade* e *Não circular*. Enquanto a **Contradição** é a relação entre *Liberdade* e *Circular* com *Não Liberdade* e *Não circular* e *Opressão* e *Retilíneo* com *Não opressão* e *Não retilíneo*.

livre para argüir e também sair de cena, já que esta ação representa um ato manifesto de liberdade. A coercitividade empregada pela personagem feminina na expressão facial do segundo quadrinho e da ação de sair de cena no último quadrinho proporciona ao P1 um momento desconfortável, constrangedor, denotado pela opressão. Para Oliveira (1996, p.58), “o trabalho é um ato social, no sentido que é realizado na sociedade”. Com efeito, a falta deste ato acarreta impotência, ao menos concernente ao aspecto financeiro e afetivo, instituído em **P1** e segregado por **P2**. Nesta história, a condição empregatícia, recaída sobre personagem masculino, é definitiva para que ambos os atores possam estar juntos, determinado pela personagem feminina. O objeto de valor desta história dos personagens é a aquisição do trabalho. Para **P1**, representa a conquista da libido, e em **P2**, está no poder aquisitivo e no *status* social do personagem masculino que a conquistará.



Fig.24

PERSONAGENS:

P1: personagem masculino

P2: personagem feminino

Na sequência de quadrinhos, acima, seguem os seguintes diálogos:

Quadrinho 01

P2: “*Estou super nervosa! É a minha primeira vez...*”

Quadrinho 02

P1: “*É a minha primeira vez também...*”

Quadrinho 03

P1: “*E quem vai ter que ter a ereção sou eu!!!*”

A história se passa com um casal que não havia iniciado relação sexual e, por isso, estavam ambos receosos. No recorte abaixo, na figura 25, a frase e a expressão do semblante denotam preocupação, tensão pelo aspecto contextual inerente à história. Pode-se observar na frase da personagem feminina que a *disforia* está para ela tanto exposta pelo enunciado quanto pela feição facial.



Fig.25

No enunciado expresso pela personagem feminina: “*Estou super nervosa! É a minha primeira vez...*” pode-se notar que o uso da hipérbole¹⁴⁵ “super”, demonstrando que o estado de nervosismo foi extrapolado pela personagem. Certamente, ela estaria apenas nervosa se proferisse dessa maneira: “*Estou nervosa! É minha primeira vez...*” Esta figura de linguagem é comumente utilizada nos dias atuais dentro da linguagem coloquial, em algumas regiões brasileiras. “*Estou super cansado!*”, “*Estou super preocupado!*”, “*Você está super estressada!*” dentre outros exemplos. A tensão dada pela circunstância poderá ser constatada pela expressão facial que ratifica o seu estado na *parole* da personagem. O traço da boca representa estado desconfortável, anunciado pela fala da personagem, contidos no desenho dos olhos e também das sobrancelhas. Este estado *disfórico* dos atores se repete no quadrinho seguinte. O cartunista empregou a linguagem coloquial no intuito de proporcionar a identificação do leitor com as falas dos personagens. A identificação aludida acarreta aproximação do cartunista com o leitor¹⁴⁶. Este recurso linguístico foi, sem dúvida, o meio

¹⁴⁵ “Ocorre hipérbole quando, para realçar uma ideia, exageramos na sua representação”. (TUFANO, 1990, p.245)

¹⁴⁶ No estudo Semiológico se usa a nomenclatura: *Destinador => Objeto => Destinatário*.

que o autor encontrou para se chegar à Comicidade. O descompromisso com o linguajar erudito e rebuscado ocorreu de forma intencional para que a história se desenvolva em um hemisfério coloquial, simples e acessível ao povo, de modo que este se identifique com o contexto desta narrativa, além de servir para conduzir o leitor a chegar ao aspecto cômico. O processo linguístico no qual é construída a língua está relacionado diretamente aos valores culturais, históricos e ideológicos de uma sociedade. Assim como se constrói o pensamento, a ação, o comportamento, o caráter e as diversas maneiras de expressões. Com efeito, “o homem é resultado do meio cultural em que foi socializado”. (LARAIA, 2014, p.45) Dessa forma, a espécie humana apreende toda experiência legada no seu tempo de vida, o que se dá pelo contato com o grupo social a que pertence. Uma Tira Cômica não é construída como um “passe de mágica”, mas com todo repertório dos elementos constituídos pelo contato do autor com o meio social a que pertence. Todo esse aspecto se dá pela apreensão do artista aos fatores ideológicos, históricos e culturais. A sua forma de se expressar, o linguajar, os pensamentos, os sentimentos, a concepção que ele tem acerca das coisas que o envolvem. Assim, para se rir de um Cartum, por exemplo, o leitor terá que compreender o contexto no qual acontece a história.



Fig. 26

As expressões dos atores actantes são preservadas no segundo quadrinho, sendo alternado o enunciado da personagem feminina para a masculina. Na fala desta, aponta a partilha do mesmo sentimento de angústia de **P2**, por, ambos ainda, não terem deflorado. Há uma linha ondulada situada na parte inferior dos três quadrinhos que se refere, certamente, a um lençol de uma cama. Este ambiente revela intimidade e descontração.

A Comicidade é acionada pelo contraste, contido nas cenas que seguem os três quadrinhos, referente à tensão dos personagens num ambiente propício para relaxar e descontrair. Ela é acionada, *a priori*, tanto pelo enunciado da *interlocutora* quanto nas expressões faciais dos atores. Outro fator que denota intimidade entre os atores é a questão da nudez. Este aspecto não se constitui a base da vulgaridade ou do pornográfico, mas sim do aspecto contextual que conduz a comicidade. Com efeito, não deve ser tratada como uma história “suja” e imoral pela presença da nudez. Em “*Aonde nos levará a superexposição da intimidade?*”, Priore comenta:

As relações com intimidade refletem como processos civilizatórios modelam gradualmente as sensações corporais acentuando seu refinamento, desenrolando suas sutilezas e proibindo o que não parecia decente. O quadro que se apresenta mostra o polimento das condutas e o crescimento do espaço privado e da auto repressão: o peso progressivo da cultura no mundo das sensações imediatas, do prazer e do sexo; o cuidado de si e o trabalho permanente para definir as fronteiras entre o íntimo e social (PRIORE, 2015).

A nudez nas Tiras Cômicas de Lage não apresenta a conotação pejorativa voltada para vulgar, pornográfico, mas, sim condizente com a temática das relações afetivas. A nudez nos tempos atuais representa um fator de transgressão aos moldes ditados e impostos pela sociedade, que ao longo do tempo vem associando a nudez com o impuro, imoral e também aos atos sexuais¹⁴⁷. Há muitos autores de Histórias em Quadrinhos ou mesmo relacionados às vertentes da Caricatura que abordam esse tema envolvendo o sexual, mas mesmo assim não tendem a ser vulgares ou de qualidade contextual empobrecida pelo alto apelo ao erotismo vulgarizado. Mas, antes, focam no valor estético e artístico contidos na representação gráfica dos personagens e sua atuação, e da poética correspondente às cenas de toda a história. Esse pensamento em Lage está direcionado, somente, para a expressão da Comicidade.

O contraponto entre a tensão (defloramento) e descontração (sexo) foram instrumentos para a graça. Durante as três cenas desta história, consta a presença da linha sinuosa disposta

¹⁴⁷ É certo que este estudo não visa polemizar ou mesmo contestar os valores inerentes às doutrinas das diversas religiões, que visam negar a nudez pautada em seus dogmas, mas sim de apontar a intenção do autor na abordagem deste tema, para longe do pensamento pejorativo da representação em seus personagens.

horizontalmente na parte inferior de cada quadrinho. Esta linha esconde as partes baixas dos personagens e é desenhada com o intuito de significar um lençol, notado através de sua ondulação. Em geral, as Tiras Cômicas dispõem da interação entre o verbal e o não verbal¹⁴⁸ para a condução do entendimento da história pelo leitor. Mas esses aspectos contextuais não servem como regra para a construção geral das Tiras Cômicas, no que concerne ao valor qualitativo do seu enredo. Com efeito, pode-se perfeitamente usar os personagens para dialogar com o leitor sem o uso do componente verbal, embora não seja algo simples de se elaborar. Quanto ao Nível Discursivo¹⁴⁹, nessas duas cenas há alternância dada pela fala dos personagens, apontando para o seguinte esquema:

- **Quadrinho 01**

P2: “*Estou super nervosa! É a minha primeira vez...*”.

A personagem feminina nesta cena assume o papel de *interlocutora*, enquanto o **P1**, o de *interlocutário*¹⁵⁰.

- **Quadrinho 02**

P1: “*É a minha primeira vez também...*”.

Já nesta cena, invertem-se os papéis discursivos dos atores. O personagem **P1** detém a fala ante a personagem feminina. A cena, quanto à representação gráfica dos personagens e todos os seus elementos plásticos se repetem nas duas primeiras cenas desta tira. Somente no último quadrinho é que há modificação no semblante de **P2**. O uso da reticência deixa claro que o personagem ainda não encerrou sua fala e que será complementada no quadrinho posterior. Apesar do uso da reticência ser empregada na fala da personagem feminina, ela não deu sequência a fala em outras cenas. No quadrinho da figura 27 poderá se fazer a análise sobre a projeção da fala do personagem masculino na finalização da história.

¹⁴⁸ Este termo também poderá ser usado sobre a acepção de icônico.

¹⁴⁹ Terceiro nível concernente ao Percurso Gerativo do Sentido para a Análise Semiótica do Texto.

¹⁵⁰ *VIDE nota 127.*



Fig.27

- **Quadrinho 03**

No enunciado do personagem masculino pode-se observar angústia:

“E quem vai ter que ter a ereção sou eu!!!”

No desfecho da história há a transferência da responsabilidade da *performance* sexual de **P2** para **P1**. O elemento preponderante para se chegar à satisfação está vinculada a ereção do órgão sexual masculino. Ao notar a expressão fisionômica e a *parole* do protagonista, se observa que se trata de um personagem cômico. No final da frase, o uso das três exclamações denota ênfase dada pela preocupação do personagem. Na instância discursiva, o narrador potencializa, na figura do personagem masculino, o desconforto da responsabilidade do objeto de desejo: a ereção que na atividade sexual os conduzirá ao prazer. Lage projeta para os atores toda a sua experiência baseada na idiossincrasia do cotidiano. Com efeito, esses assumem as características humanas, comportamentais e acionais no contexto dentro do aspecto da Comicidade.

O semblante de **P2** mostra satisfação pela responsabilidade do desempenho sexual recair sobre os ombros do personagem **P1**. Ela não somente se sente aliviada como demonstra, no sorriso, a Comicidade na frase proferida pelo personagem masculino. Quanto à expressão facial coadunada com o enunciado da fala de **P1**, pode-se notar que se encontra em situação *disforizante*, que encerrará essa história. A *disjunção*¹⁵¹ desta história está

¹⁵¹ **Disjunção** é quando o actante “deseja”, “almeja” um objeto de valor material (ex: casa, carro, caneta, relógio e etc.) ou imaterial (ex: ereção, felicidade, paz, amor, poder, etc.), mas ainda não obteve. Por sua vez, **Conjunção** quando o actante conquista aquilo que “desejava”.

apresentada na satisfação sexual representada pela ereção, contida no enunciado de **P1**: “*E quem vai ter que ter a ereção sou eu!!!*” Contudo, a falta de ereção conduz a situação para a insatisfação, frustração dos atores, que é designada pela opressão. Enquanto a liberdade está para a realização do defloramento de ambas as personagens. Assim, tem o esquema a seguinte oposição das categorias semânticas dentro do conteúdo dessa tira: *Liberdade vs. Opressão*.

Opressão => Não liberdade => Liberdade.

Liberdade => Não-Opressão => Opressão.

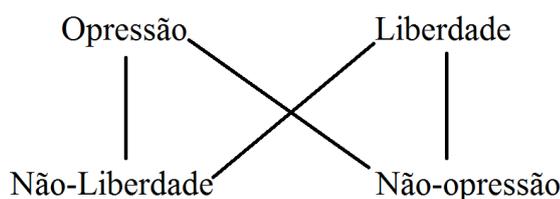


Fig.28

A opressão é marcada pelo estado *disfórico* em que se encontrarão os atores no momento que frustração e decepção, devido ao malogro obtido no ato sexual, já que se trata da inauguração deste ato para ambos. A tensão prévia destes gira em torno da insatisfação pela falta de experiência que se agrava pelo fator determinante dado pela ereção dentro da fala de **P1**. A negação da liberdade está pressuposta pela decepção da possível “falha” durante o ato sexual, responsabilizada pelo personagem masculino em proporcionar o prazer pela ereção do órgão sexual. Concernente à liberdade, esta se relaciona com o prazer, projetada pelo sucesso do ato sexual do casal.

No âmbito da plasticidade dos personagens, esta tira será analisada da seguinte forma:



Aberto vs Fechado

Fig.29

Na figura 29 pode-se observar, claramente, a associação entre o conteúdo e a plasticidade contida nos personagens. Em **P2** as linhas que as representam estão abertas enquanto as de **P1** estão fechadas. Com efeito, poderá montar um esquema quanto ao Plano de Expressão:

Aberto => Não fechado => Fechado

Fechado => Não aberto => Aberto

O autor desenhou seus personagens com distinção quanto à forma das linhas. A negação do fechado está para a personagem feminina, que no Plano de Conteúdo denota liberdade e não responsabilidade pela ereção que acarretará no sucesso sexual dos personagens. O traço abaixo dos olhos, em termos geométricos, representa poligonal aberta simples¹⁵². A representação deste elemento geométrico denota um sutil sorriso de alívio e satisfação resultante da transferência do ônus da obtenção do prazer, que para **P1** é dado pela função erétil do pênis. Com efeito, torna-se opressão o estado vexatório após o não sucesso durante a defloração de ambos os atores. O malogro durante o ato sexual dos personagens desta história é o fator desagradável para ambos, mas maximizado, no último quadrinho, pela fala do protagonista.

Poderá descrever o esquema associando os Planos de Conteúdo com o Plano de Expressão, determinando a relação Semi-Simbólica:

Plano de Conteúdo: Liberdade vs. Opressão.

Plano de Expressão: Aberto vs. Fechado.

Esta relação encaminhará o leitor ao sentido contextual desta Tira Cômica. Faz trazer a luz elementos narrativos e discursivos representados por aspectos inerentes ao comportamento e expressões dos atores. Isso não significa que essa espécie de texto tenha necessariamente que conter aos diálogos entre os personagens para que o conteúdo tenha sentido, ou valor narrativo. Mas, sim um elemento a mais que o cartunista dispõe para se comunicar com seus leitores. O que define o sentido em um texto é a relação Semi-Simbólica entre o Plano de Conteúdo com o Plano de Expressão, respectivamente, associados ao Plano dos Significados e Plano dos Significantes. Com efeito, construirá um Quadrado Semiótico

¹⁵² **Fonte:** LOPES, Elizabeth Teixeira, KANEGAE, Cecília Fujiko. **Desenho Geométrico.** Vol.4. 8ª ed. São Paulo: Editora Scipione, 1988.

auxiliará na análise do Percurso Gerativo do Sentido, do Plano de Conteúdo com o Plano de Expressão, referente a essa Tira Cômica:

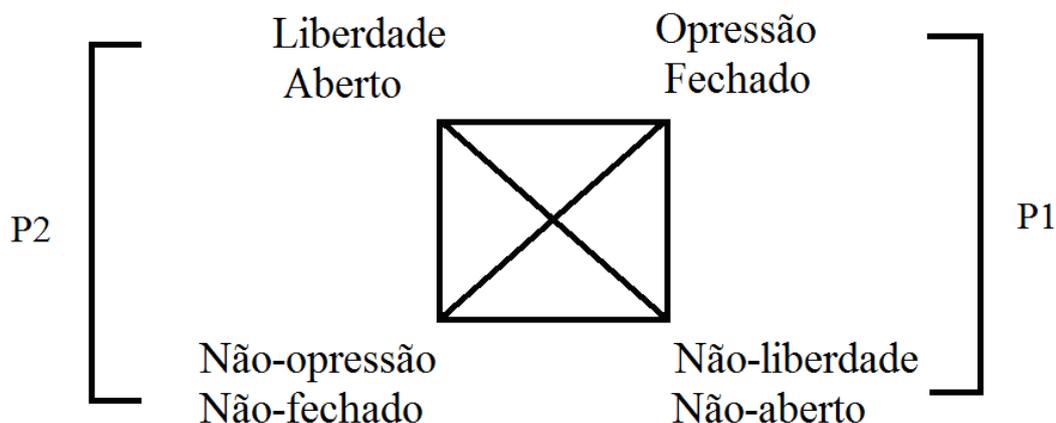


Fig.30

Toda narrativa representa uma teia composta de elementos discursivos e narrativos. É nesta teia que é definido o sentido de cada história. No caso das Tiras Cômicas de Lage este é definido pela atuação dos seus personagens e pelo enunciado elaborado por ele e transmitido aos atores de uma determinada cena na história. Nesta, o ator **P1** pressupõe que pela falta de experiência, devido à inauguração do ato sexual e possível impotência do seu aparelho reprodutor, não logrará sucesso sexual. Logo, a opressão é dada pela tensão, decepção e nervosismo associado ao Plano de Expressão, que corresponde em uma figura fechada. Já para **P2**, nas duas primeiras cenas se passaram de modo transitório relativamente àquela que encerra a tira. A impotência para o ator **P1** designa uma situação *disfórica* à medida que nega a liberdade de obter o sucesso quanto ao prazer no ato sexual. Com efeito, torna-se para o homem algo vexatório, por se tratar do defloramento tanto para ele quanto para ela. Afirma Reis (2011)¹⁵³: “A ansiedade encabeça a lista das causas emocionais que bloqueiam o mecanismo da ereção. Pode ser provocada pelo medo de falhar pela segunda vez ou pela inibição (...)”.

A ansiedade marcada pela falta de experiência, que por sua vez, esta resultará na ausência de desenvoltura para o defloramento do casal, gera preocupação do protagonista desta história, visto que poderá fracassar durante o ato sexual, pela falta de ereção. Este fator é vexatório para a concepção do autor e determinada para se chegar ao prazer, já que na

¹⁵³ **José Maria Reis** é cirurgião vascular, presidente da Associação Brasileira para o Estudo da Impotência. Ele foi o pioneiro a estudar a impotência masculina no Brasil.

narrativa, no estágio discursivo da Semiologia, há Desembreagem de Segundo Grau¹⁵⁴. Nisto está inserida a forma de pensar e sentir do autor, projetada para os *interlocutores* e *interlocutários* (personagens).

Outro fator são as diferenças quanto aos aspectos demonstrados pela forma das linhas, que deixam transparecer a posição da personagem **P2** e **P1**, em termos contextuais. Com isso, a projeção realizada dentro da situação desconfortável do protagonista, e apontada pela fala do diálogo e expressa no semblante, enuncia o caráter desta narrativa. O desfecho desta história indica o caráter *disforizante*¹⁵⁵.



Fig.31

A história acima, da figura 31, conta com a presença de três personagens. Apenas dois atores usam a fala para se comunicar. Enquanto um terceiro participa da cena sem expressar qualquer palavra. Para facilitar a realização da análise, se adotará as nomenclaturas inerentes aos personagens:

P1: Personagem masculino (Protagonista)¹⁵⁶

P2: Personagem feminino

P3: Personagem masculino (Coadjuvante)¹⁵⁷

Fonte: Disponível em: <[http:// drauziovarella.com.br/sexualidade/impotência-sexual/](http://drauziovarella.com.br/sexualidade/impotência-sexual/)> **publicado em:** 24 out. 2011 **acessado em:** 20 ago. 2015

¹⁵⁴ Quando no Nível Discursivo de análise da narrativa o narrador dá a “voz” ao personagem.

¹⁵⁵ Designa repulsão ao personagem, onde seu final é sempre trágico ou desagradável.

¹⁵⁶ *Protagonista* designa o personagem principal de uma determinada história.

¹⁵⁷ **Coadjuvante** é o personagem que compõe a cena para contextualizá-la sem exercer o papel principal da história. É errôneo o pensamento de que essa espécie de personagem não seja importante para a história.

Quadrinho 01

P1: *“Lindona!”*

Quadrinho 02

P2: *“Você acha? O que mais?”*

P1: *“Gostosona!!!”*

Quadrinho 03

P2: *“E o que você acha do meu marido?”*

P1: *“Malhadão?”*

A Tira Cômica, grosso modo, trata de um personagem que investe encômios chulos para com **P2**, que por fim passa por momento vexatório com a presença do marido da personagem. Pelo visto, essa história se passa em um balcão de um bar ou restaurante, representado pelo traço que corta os três quadrinhos de uma extremidade a outra. E também os copos seguros em suas mãos e sobre o balcão. Ambiente, para o autor, propício para estabelecer uma relação de intimidade e também para descontraír.

Na leitura do recorte da figura 32, pode-se notar no diálogo entre os personagens, alguns fatores que conduzirão à construção contextual da história direcionada à Comicidade, empregada pelo cartunista, tanto nos caracteres dos personagens quanto na parte verbal das falas.

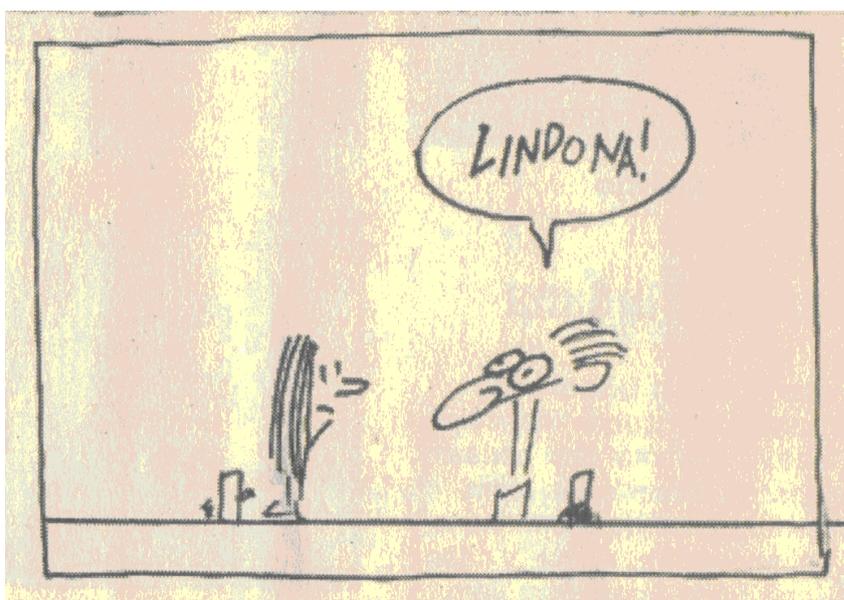


Fig.32

O termo contido no balão de diálogo de **P1** possui uma linguagem coloquial e pejorativa dada pelo aumentativo. O personagem masculino ao qualificar a beleza de **P2**, usa “*lindona*” para expressar as características físicas. O adjetivo lindo, quando utilizado, refere-se ao valor acima do que seria bonito, no âmbito da beleza. O valor estilístico do emprego do adjetivo, conforme a norma culta permite que seja empregada da seguinte forma: “*Muito linda!*”, “*Lindíssima!*” ou ainda “*Exuberante!*”¹⁵⁸. Certamente, o cartunista teve o intuito de empregar, de modo deliberado, essa linguagem para melhor conectar-se ao leitor. Essa conexão é realizada sobre o aspecto discursivo para ambos os sujeitos, *Narrador* e *Narratário*, no qual a mensagem recebe uma conexão do sentido para que este elemento semiótico (narratário) possa compreender o enunciado e tenha um efeito satisfatório resultando o riso (Comicidade) proposto pelo narrador. É neste contexto que o “*lindona*” é mais bem aceito que os exemplos citados das normas gramaticais.

A expressão atônita, transmitida pelo olhar do personagem protagonista, denota fascínio pelo encantamento da beleza de **P2**. O protagonista está traçado de forma caricatural, apresentando tanto nos aspectos físicos quanto comportamentais o exagero que leva o leitor a rir – O exagero de P1 na fala: “*Lindona!*” e as desproporções físicas. É notório que o desenho da personagem feminina também se trata de uma caricatura, mas as expressões do personagem **P1** tendem a ser ridicularizadas pelo exagero.

Como toda narrativa, as Tiras Cômicas são formadas por uma sequência lógica de, geralmente, três quadrinhos que completam todo sentido contextual. Com efeito, é relevante ler os quadrinhos seguindo sua ordem de leitura. O segundo quadrinho está atrelado ao primeiro e ao terceiro quanto ao conteúdo.

¹⁵⁸ O primeiro exemplo se trata do **Adjetivo Superlativo Analítico**. Geralmente, usa-se uma palavra com o auxílio de um advérbio que indique excesso – por exemplo: muito, intensamente, extraordinariamente, excessivamente, etc. O segundo se refere ao **Adjetivo Superlativo Sintético**. Sua formação consiste pelo acréscimo ao adjetivo do sufixo – *íssimo*, com a supressão da vogal na aglutinação. A título de exemplo tem:



Fig.33

Na figura 33, a história desenvolve-se para a Comicidade. Ao enunciar no diálogo: “*Você acha? O que mais?*”, a personagem **P2** manipula o personagem masculino, de modo que procura sutilmente persuadi-lo, instigá-lo a prosseguir com elogios grosseiros. Esta manipulação é dada na Semiologia no Nível Narrativo de análise textual. É realizada neste nível a *competência*¹⁵⁹ do protagonista na seguinte fala: “*Gostosona!*” Há abaixo do nariz, o uso de elementos gráficos que compreendem as gotas na simbologia das Histórias em Quadrinhos. Com efeito, caracteriza-se como expressão de desejo por algo que, na concepção do autor, é extraído da sua vivência como algo apetitoso, prestes a ser provado ou degustado. Tendo em vista o comportamento do protagonista tipicamente caracterizado pela falta de decoro, tendendo para o grosseiro, é notório que a Comicidade está dentro deste artifício utilizado pelo desenhista para tornar o contexto irreverente. O sorriso da personagem feminina alicerça com a fala, para contribuir na inauguração do *Contrato Fiduciário*¹⁶⁰ de manipulação para com **P1**. O excesso de exclamação estendido pela repetição em até três vezes, ligando ao sentimento potencializado pela frase da personagem feminina, enfatiza o sentimento de **P1** para com **P2**. Para aquele personagem há possibilidade da conquista afetiva de **P2**, na qual a *disjunção* é enunciada desde a primeira cena e aumentada no segundo quadrinho. No desfecho é que se completa o sentido da história, já que o contexto se entrelaça no momento da leitura.

linda + - *íssimo* – vogal “a” desaparece - lindíssima. E o último, atribuído à expressão, neste caso do personagem, a sensibilidade e imaginação para com a personagem.

¹⁵⁹ **Competência** é quando o sujeito que realizará a ação central da narrativa é dotado de *saber e/ou fazer*. Condições propícias para a realização da *Performance*.



Fig.34

A Comicidade se cristaliza e ganha força quando a personagem **P2** desmonta toda intenção focada em sua figura, proposta pelo protagonista da história. Com efeito, a função acional que a personagem exerce em toda história é a de acionar a Comicidade por *manipulação* do personagem **P1**. A frase: “E o que você acha do meu maridão?” sugere a transferência dos elogios para o marido da personagem realizados pelo ator principal dessa história. No termo “maridão”, utilizado pela personagem feminina, o substantivo flexionou-se ao grau aumentativo, referindo-se ao tamanho do sujeito desta cena. Com efeito, o substantivo foi utilizado para qualificar **P3** e fazer referência aos elogios¹⁶¹, no aumentativo, proferidos, nos quadrinhos anteriores pelo protagonista a **P2**.

O personagem **P3** exerce a função de coadjuvante desta história. Este sujeito não exerce qualquer expressão enunciativa oriunda da fala contida neste quadrinho. A própria presença deste personagem em cena constrói um valor simbólico significativo nesta narração. O valor mencionado atua no campo do imaginário do sujeito *narratário*¹⁶², pela transmissão do estereótipo de um indivíduo austero, forte, rude e ciumento, que não aceita determinadas provocações. Poderá ele ser um policial, um lutador ou um segurança pela impressão que se tem da fisionomia. Sua participação na cena bloqueia os elogios indecorosos referentes à

¹⁶⁰ Estreita a confiança entre a crença e a confiança.

¹⁶¹ Refere-se aos elogios chulos pronunciados pelo protagonista (**P1**): “Lindona!” e “Gostosona!!!”

¹⁶² Há diferença dos termos *narratário* e leitor. Na Semiologia, *narratário* corresponde ao sujeito pertencente à narração. Ele compõe o Nível Discursivo pela *Desembreagem de Primeiro Grau*, na qual, fica atrelado à narrativa (vivência a narrativa). O sujeito *narratário* não se atém ao tempo e espaço “real”. Para Barros (2007, p.88) “é o simulacro discursivo do enunciatário, explicitamente instalado no discurso pelo narrador”. Enquanto o leitor é o sujeito físico, de “carne e osso”.

mulher deste ator. Na cena da figura 35 há uma espécie de *triangulação* relacionando todos os personagens no desfecho desta história cômica.

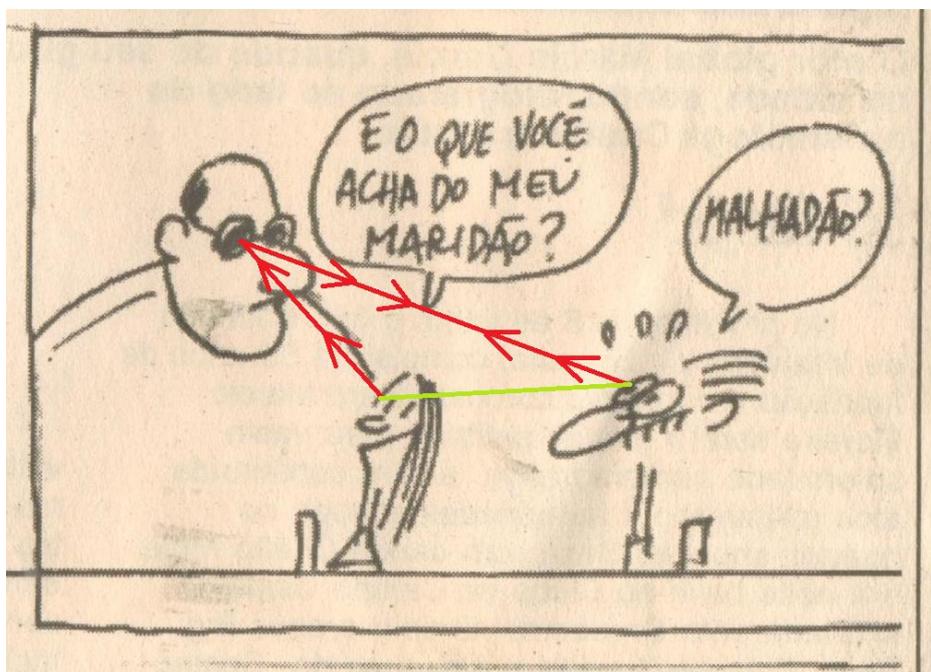


Fig.35

O direcionamento do olhar traça uma trajetória que liga **P2** a **P3**, e pela reciprocidade dos olhares entre **P3** e **P2**, em que forma a *triangulação*. Assim: **P2** => **P3** e **P3** <=> **P2**. Porém, o olhar de cada um dos personagens traz um significado distinto. O da personagem, por exemplo, demonstra satisfação pelo surgimento do marido na cena. Quanto ao protagonista, expressa tensão e desconcerto pela posição *disfórica* em que se encontra neste quadrinho, notadas pela conjunção do olhar com o sorriso e também pelo recurso gráfico situado sobre a cabeça. Ele, sem dúvida, representa um personagem cômico. Pela sua forma de expressar-se verbalmente, pelas características fisionômicas ¹⁶³e por sua atitude no decorrer desta história. E quanto ao marido, pode-se notar que a posição da cabeça se direciona para o personagem – protagonista, já que aquele está usando óculos e dificulta a leitura da expressão do olhar. Com base na construção desta história, pode-se construir o esquema semiótico montado no discurso do último quadrinho quanto ao Plano de Conteúdo:

Liberdade vs. Opressão.

Liberdade => *Não-Opressão* => *Opressão*.

Opressão => *Não liberdade* => *Liberdade*.

¹⁶³ Desenhada sobre os aspectos da Caricatura.

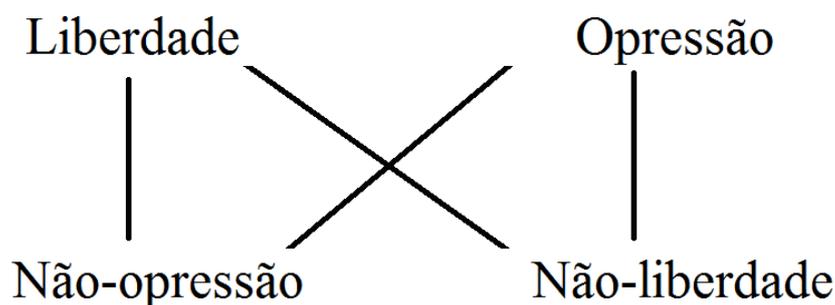


Fig.36

A liberdade está representada no Plano de Conteúdo pela fala do personagem **P1** à **P2** nos dois primeiros quadrinhos: “*Lindona!*” e “*Gostosona!!!*”. A liberdade é representada pelo anseio sexual expresso na fala do protagonista, dos elogios chulos para com a personagem feminina. O desejo pela personagem se intensificou à medida que ela pergunta: “*Você acha? E o que mais?*”. Neste enunciado pode-se notar claramente que **P2** aciona a *performance* pelo processo da Comicidade explícita na frase de **P1** relacionada à motivação de se sentir ainda mais atraído e livre em prosseguir com os elogios. A frase “*Lindona!!!*” aponta a intensidade do desejo pelo uso excessivo das exclamações, aliado ao semblante do personagem. Quanto à opressão, é demonstrada pela presença do ator coadjuvante. Este desempenha o papel de bloquear a ação de “liberdade” emitida por **P1**. Apesar de não proferir qualquer fala a forma coercitiva em que **P3** se posta em cena, denota a opressão no Plano de Conteúdo.

O Plano de Expressão, como se pode observar, está para os elementos plásticos situados entre os personagens protagonistas (**P1**) e coadjuvante que ajudam a definir o sentido por meio da relação com o conteúdo desta Tira Cômica. Esses atores apresentam a oposição plástica representada pela forma de seus corpos. Com efeito, as formas geométricas: Circular e a Retilínea associam-se à ao caráter moralizante desempenhado pelos autores no percurso da história.



Fig.37

Pode-se observar que o Circular não está presente somente no corpo do personagem **P3**, mas está situado nos óculos e também no formato da cabeça, que respeitando o contexto desta história, designa força, poder, respeito e autoridade¹⁶⁴ apontados pelo tamanho e pela robustez da aparência física. Seu semblante designa um meio de coação, por não ser amistoso diante **P1**. Enquanto a este é atribuída a qualidade plástica de Retilíneo. Isto, certamente, denota fragilidade e a disparidade da altura quando comparada a de **P3**. E seu semblante mostra um desconcerto pela situação posta nesta cena.

O esquema Semiológico referente ao Plano de Expressão desta figura é seguinte:

Retilíneo vs. Circular.

Retilíneo => Não circular => Circular

Circular => Não retilíneo => Circular

A Comicidade é acionada quando a personagem, mulher de **P3**, pergunta à **P1**: “E o que você acha do meu maridão?” Analisando o componente verbal desta frase, pode-se notar que ela emprega o termo marido no aumentativo sobre dois aspectos cômicos: O primeiro está

pelo uso dos adjetivos no aumentativo “*Lindona!*” e “*Gostosona!!!*” ambas empregadas no feminino pelo personagem protagonista, referindo-se a **P2**. Quanto ao segundo, trata-se da forma como a mulher de **P3** se refere a ele, tanto sobre a perspectiva afetiva entre esse casal, quanto à menção da estatura alta e da robustez de seu marido. Assim, o enunciado poderá ser perfeitamente trocado por: “*E o que você acha do meu amorzão?*” Nesse contexto, a abordagem recai sobre a alta intensidade do sentimento de afeto para com seu marido. E ainda, mencionando tamanho, pode-se ter como exemplo a seguinte construção frasal: “*E o que você acha do meu alto e forte marido?*” Já este fator está associado à estatura, ao vigor. Então, a pergunta lançada pela personagem feminina gera uma situação constrangedora à **P1**. Que retorqui: “*Malhadão?*” Observa-se que sua resposta é ao mesmo tempo uma pergunta, que sugere que o protagonista deve prosseguir com os elogios, agora à **P3**, e de forma que esse não desconfie dos elogios anteriores à sua mulher, que acarretará sua ira. Com a mudança de foco aos elogios nesta cena, **P1** já não se sente motivado pela emoção em proferir essa qualidade, mas sim estimulado pela situação *disfórica*. É sobre esse aspecto que se concentra a Comicidade desta história. Com efeito, o ator primordial para representar a cena cômica é **P1**. É ele, desde o início da tira, que conduz a história para o caminho da graça e do burlesco.

Em um texto, o significante constitui o Plano de Expressão e o significado o Plano de Conteúdo, e a relação entre eles determina o que se chama Semiótica Semi-Simbólica, que na análise Semiológica explora o aspecto plástico destes personagens para que se possa constatar que o Circular está para o personagem **P3**, assim como o Retilíneo está para o **P1**. Ao traçar a relação Semi-Simbólica destes elementos, tem-se o seguinte esquema:

Plano de Conteúdo: *Liberdade vs. Opressão.*

Plano de Expressão: *Retilíneo vs. Circular.*

PC	Liberdade vs. Opressão
PE	Retilíneo vs. Circular

Fig.38

¹⁶⁴ Neste contexto está responsável em promover a opressão. É aquele que possui o direito de fazer obedecer, de dar ordens; que toma as decisões para agir. Esses predicados estão categorizados sobre a forma física deste personagem para a atuação.

Dada relação, poderá se construir um Quadrado Semiótico baseado na formação dos **Planos de Conteúdo**: *Liberdade vs. Expressão* e ao **Plano de Expressão**: *Retilíneo vs. Circular*, representado nesta análise, pelo o eixo semântico:

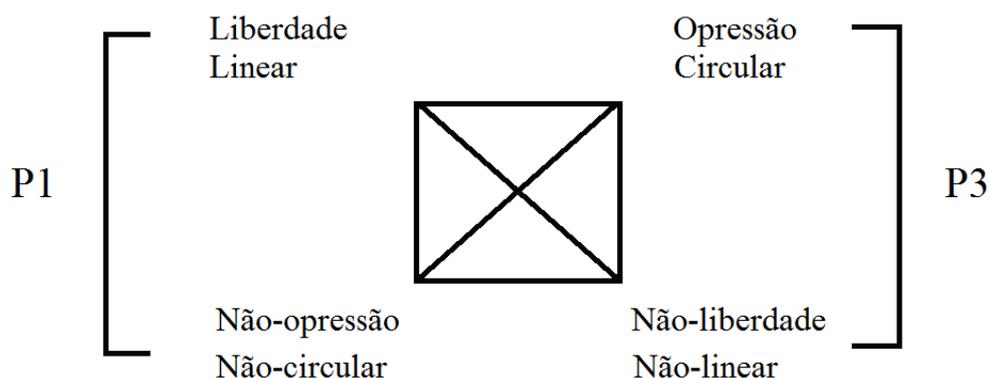


Fig.39

A ação do personagem protagonista foi bloqueada pela aparição do coadjuvante no terceiro quadrinho. A liberdade em prosseguir com seus elogios chulos foram oprimidos, *a priori*, pela relação afetiva¹⁶⁵ que a personagem feminina tem para com **P3**. Todo um hemisfério cômico foi formado na última cena desta tira em razão da imagem do marido da personagem **P2** e pela desconcertante surpresa de sua presença para **P1**, evidente no enunciado: “*Malhadão?*” e no sorriso desajeitado. Para este personagem, esta situação encontra-se *disfórica* e foi intencionalmente motivada no segundo quadrinho por **P2**¹⁶⁶.

Em termos semiológicos, os eixos da *contradição* referem-se nesta tira a *liberdade vs. não liberdade* e *retilíneo vs. não retilíneo*, e ainda *opressão vs. não opressão* e *circular vs. não circular*¹⁶⁷. Um dos fatores evidentes para que o protagonista desta história possa prosseguir o encômio é que ele represente no Plano de Expressão a qualidade de Circular presente no personagem **P3** e este, por sua vez, o de Retilíneo; ou ainda, que a personagem **P2** esteja descompromissada. Mas, conforme o percurso do sentido desta história, a *disforia* está caracterizada sobre a imagem ideológica de **P3**, que o leitor formará a respeito das

¹⁶⁵ Relação Matrimonial.

¹⁶⁶ Relembrando, a personagem **P1** refere-se à mulher do coadjuvante nesta história.

¹⁶⁷ **CONTRADIÇÃO: Plano de Conteúdo**: *liberdade vs. Não liberdade* e *opressão vs. Não opressão* e *opressão vs. Não opressão*. **Plano de Expressão**: *retilíneo vs. Não retilíneo* e *circular vs. Não circular*.

características físicas e semblante deste personagem, com sua vivência. Nesta perspectiva, o músculo, a altura e a expressão facial não amistosa coíbem, bloqueia qualquer ação desagradável sobre o aspecto contido neste contexto. Daí, a continuação da série de elogios à mulher do coadjuvante poderá, sem dúvida, desencadear uma reação que para **P1** será mais *disfórica* ainda que o constrangimento ocorrido nesta cena. Concernente ao hemisfério que permeia essa história, a *não opressão* ocorrerá quando nenhum obstáculo impedirá o personagem protagonista de continuar com seus elogios até chegar ao objetivo de conquistar afetivamente algum interesse de **P2** por ele. Com efeito, esta história adquire um caráter *disfórico* pela situação desconfortante na qual ficou **P1**.

3.2.1. Características Gerais em *Ânsia de Amar*

O título é um enunciado verbal que apresenta a história, explorando, sucintamente, do que tratará o contexto no geral. Em *Ânsia de Amar* ele adquire o caráter icônico por ser construído sobre os valores plásticos como espessura, sombreamento e largura, de modo a compor graficamente a história. Seu aspecto visual consiste no modelo tipográfico elaborado pelo caricaturista, que se assemelha à fonte tipográfica *Comics San*¹⁶⁸; porém de modo estilizado. É notório que a caracterização das letras utilizadas como título desta história foi elaborada para pertencer a uma história cômica: o traço “descompromissado” pertencente ao estilo deste artista, bem como a economia de elementos gráficos que permitem detalhar mais os caracteres do título, e também ao sentido linguístico do termo apontam para um contexto próprio de uma tira cômica. Se, ao invés de *Ânsia de Amar* fosse *Batalha Mortal, O amor de Lady Elizabeth*¹⁶⁹, dentre outros, teria outra conotação além da hilária. Geralmente, os títulos empregados nas Histórias em Quadrinhos, nas Charges, nos Cartuns e nas Tiras Cômicas, por exemplo, possuem o caráter icônico. Nota-se que na parte interior de cada letra constam uns traços (hachuras), que é um elemento utilizado para dar plasticidade aos caracteres. Não é regra entre os artistas se valerem do uso de tipografias estilizadas plasticamente no emprego de seus desenhos. Muitos usam os caracteres fornecidos por programas de computador que

¹⁶⁸ Fonte tipográfica própria da *Microsoft Word*.

¹⁶⁹ Muitos autores trabalham com títulos que aparentemente não remetem ao cômico. Sendo assim, os exemplos acima poderão designar uma narrativa de terror ou romance. Mas o título *Ânsia de Amar* deixa evidente a proposta cômica do autor.

não imprimem uma característica icônica peculiar de cada desenhista, o que não interferirá no valor estético e contextual da história.

Na figura 40 há um exemplo da representação do título das histórias cômicas *Ânsia de Amar*, construído sobre o formato de tiras.



Fig.40

A assinatura do autor (Lage) também compreende um aspecto icônico presente no título. A caligrafia intrinsecamente própria deste caricaturista não funciona como uma mera assinatura literária, tal como consta em outros escritos verbais: documentos, redação, *etc.* Mas, está para o aspecto visual e gráfico que engendra o perfil estético e plástico desta Tira Cômica. Este título designa o desejo ardente em amar interpretado por seus personagens ao longo da história. Na relação do título com o conteúdo, o caráter burlesco está contido como elemento primordial para se chegar ao sentido dentro deste texto. As atuações de seus personagens fazem jus ao enunciado cunhado pelo título. Em outras palavras, ele não serve nesta história como um mero elemento ornamental para decorar a história, mas também para compor contextualmente todo o enredo da Tira Cômica. Quanto à assinatura, esta traz a marca, o crivo do artista, identificando, previamente, a autoria de toda a história. Na verdade, trata-se de uma peculiaridade estilística deste humorista gráfico, empregada na produção de suas tiras. Dessa forma, a assinatura poderá perfeitamente vir no final do último quadrinho como muitos autores fazem. Mas, pode-se inferir com isso, que a relevância do nome do artista, no ponto de vista de Lage, está no início da história, antes do primeiro e não no último

quadrinho, como alguns fazem. Para este desenhista, o espaço em que se situa o título bem como sua assinatura correspondem a um lugar de abertura da Tira Cômica; ela funciona como um “quarto quadrinho”.

Quanto aos aspectos referentes à estrutura formal e plástica de suas Tiras Cômicas *Ânsia de Amar* é a mesma utilizada em outras histórias como, por exemplo, *Tudo Bem...* Pertencem ao mesmo princípio para a construção dessas histórias.



Fig.41



Fig.42

Em *Ânsia de Amar*, o autor não traça rigorosamente os quadrinhos que compõem a tira. As linhas são irregulares no que diz respeito à forma e a dimensão, não respeitando toda métrica em emoldurar suas histórias. E pelo que se pode observar, no segundo quadrinho, não há quaisquer linhas que o demarque; mas faz com quem o leitor automaticamente o delimite com o olhar sobre uma perspectiva imaginária. Em outras palavras, o desenhista construiu este quadrinho se valendo de “linhas imaginárias”¹⁷⁰. Como a coesão e a concisão fazem parte das características do estilo para a construção de suas histórias, de modo geral não

haveria de ser diferente para os aspectos dentro dos elementos gráficos que correspondem às Histórias em Quadrinhos. Pode-se notar que o autor adotou critérios semelhantes para a formação das tiras *Ânsia de Amar* e “*Tudo bem...*”. Além da moldura dos três quadrinhos que compõem as Tiras Cômicas, estão também os traços peculiares que formarão os personagens das histórias *Ânsia de Amar*.

O modo como Lage traça o desenho de seus personagens é próprio de seu estilo, que se identifica com um *estilo caligráfico*¹⁷¹ característico em suas histórias de humor. Este estilo é conhecido por configurar a identidade dentro de uma particularidade típica de uma caligrafia escrita. O caráter “veloz” e “despojado” que os traços assumem nos desenhos dos personagens é demonstrado pela rapidez com que o autor compôs as histórias sem detalhar os elementos que formam as diversas partes do personagem, como: nariz, boca, sobrancelha, cabelos, mãos, pescoço e abdômen.

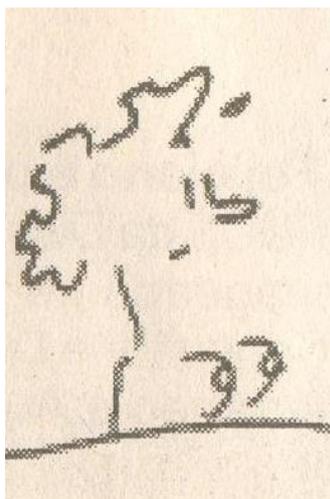


Fig.43

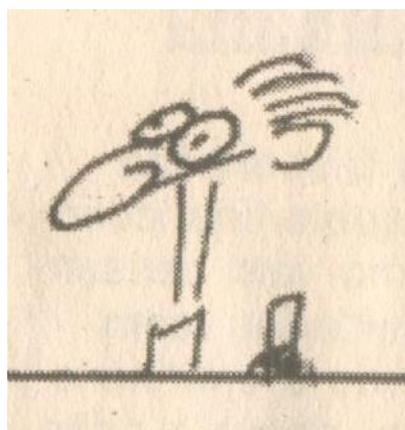


Fig.44

Nas histórias de Lage, o protagonista é horivelmente representado para ser cômico. Enquanto os outros não. Em outros termos, para este autor o “feio” é cômico, enquanto o “não feio” não é; mas pode servir de instrumento instigador para a atuação cômica do personagem

¹⁷⁰ Na verdade, não é relevante a abordagem do “feio” ou “bonito”, bem como do “certo” ou “errado” acerca da construção das Tiras Cômicas de Lage, já que se trata do estilo próprio do autor, mas cabe mencionar a criatividade e a proposta artística empregada por ele.

¹⁷¹ Refere-se ao estilo plástico com muitos desenhistas representam seus personagens, criando um desenho cujo traço é tão particular que se pode comparar com a forma de escrever de alguém.

comicamente feio. Estes personagens são traçados com as linhas abertas, como se pode observar nas figuras acima.

3.3. ... E o que dizem as charges Lage?

As Tiras Cômicas não foram as únicas vias de expressão para suscitar o riso por intermédio dos desenhos, mas o caricaturista Hélio Roberto Lage, que se valeu também dos Cartuns, Charges e Caricaturas para exprimir suas ideias e sentimentos baseado nas experiências de vida e no dia-a-dia. Suas produções foram publicadas no periódico Tribuna da Bahia no ano de 2003. Lage foi um exímio humorista gráfico, que de modo cáustico e irreverente, expunha os fatos de cunho político que desagradavam à opinião pública no âmbito regional, nacional e ainda internacional.

A Charge da figura 45 trata de dois fatos ocorridos na época em que foi elaborada: a primeira refere-se à aparição nas telas dos cinemas do personagem da História em Quadrinhos, O Incrível Hulk¹⁷², no ano de 2003. O segundo, ao problema ocorrido com o aumento das tarifas dos serviços telefônicos, gerando insatisfação dos baianos nessa mesma época. De forma coesa, ambos os fatos ocorridos na época estão apresentados como componentes formadores do desenho. O desenhista aglutinou as circunstâncias em voga de maneira a harmonizar contextualmente com a piada desta ilustração. Nesta Charge, foi explorado o imaginário do personagem tirado das Histórias em Quadrinhos para valorizar o teor da graça. O autor da Charge poderia se apropriar, certamente, de outro personagem super-herói das Histórias em Quadrinhos, mas ele aproveitou o ensejo da notabilidade da circunstância envolvendo a estréia de Hulk nos principais cinemas. A Arte Sequencial, também conhecida como Nona Arte¹⁷³, voltada para a representação dos super-heróis, tem qualidade de fascinar pelo enredo criado com base no mundo da imaginação composto pelo objeto ficcional narrativo das histórias. E a graça contida na Caricatura tem a particularidade de seduzir, encantar, pela expressão dos personagens em cena. Seu universo não é tão ficcional quanto o das Histórias em Quadrinhos de super-heróis, mas atua também no campo

¹⁷² O Incrível Hulk é um personagem que pertence à Marvel Comics. Nos Estados Unidos há diversas editoras que se responsabilizam pela produção das Histórias em Quadrinhos e pelo *marketing* construído sobre os personagens. Daí se produz camisas, canecas, bonecos, filmes e outros utensílios. Entre as outras editoras estão: A DC Comics, Image Comics, Dark Horse Comics, dentre outras.

¹⁷³ A História em Quadrinhos a que se refere aqui são aquelas onde seu conteúdo é formatado nos super-heróis, com cidades fictícias e mesmo com vilões, que podem não ter aspectos humanos.

do imaginário e do lúdico. Assim, na Charge a seguir poder-se-á notar o sentido do conteúdo da história.



Fig.45

É bom esclarecer, *a priori*, que a Charge como expressão artística e forma de comunicação conta alguma coisa. E esta coisa é, sempre, referente aos fatos atuais vivenciados pelas pessoas dos mais diversos continentes. Claro que esta narração não ocorre de modo verbal, mas sim, por vezes, coadunado com o desenho. Por isso, ele se caracteriza pelo aspecto sucinto de expressão. Isso não quer dizer incongruente, mas sim coeso e conciso na sua contextualidade.

A figura 45, em primeiro lugar, mostra um personagem das Histórias em Quadrinhos posteriormente transposto para as telas dos cinemas. Na sexta-feira, 27 de junho de 2003, a

superprodução¹⁷⁴ chegou pela primeira vez às telas, baseada nas Histórias em Quadrinhos intituladas originalmente *The Incredible Hulk* (1962), cuja história é redigida por Stan Lee e desenhada por Jack Kirby. Conta a história do monstro verde, Hulk, que surgiu como fruto de um desastre, devido a um experimento laboratorial no qual o cientista chamado Dr. David Banner sofreu um acidente por dose letal de raio gama, ao tentar socorrer o civil Rick Jones, que estava no campo de testes¹⁷⁵. Quando alguma situação desconfortável afeta o estado natural do cientista Dr. David Banner ele se transforma no Hulk. A irritabilidade do Dr. Banner gera a transformação monstruosa, a fúria e força extremas expressadas pelo poder de destruição. Estes dois fatores motivam o aparecimento de seus poderes.

Esta Charge trata da indignação dos baianos com o aumento da tarifa dos serviços telefônicos diante da conservação do valor salarial. Essas tarifas, na época, tiveram um acréscimo de 25,25% para se obter a assinatura residencial, o pulso local 25,27%, a habitação 41,73% e a mudança de endereço nos números de telefone fixo de 30,04%, conforme a medida autorizada pela Agência Nacional de Telecomunicações (ANATEL). Além de não encontrarem os cartões telefônicos nos lugares de venda¹⁷⁶.

A indignação dos baianos está representada tanto na enunciação verbal quanto na enunciação imagética sobre a forma do Hulk. Na enunciação verbal apresentada como título da história que diz: “*O Ministério da nossa Saúde adverte: O uso do telefone faz mal ao bolso*”. A relação desta frase é construída com a associação dos gastos abusivos nas taxas empregadas pelos maus serviços de telefonia. Na frase original presente nos anúncios do governo, comumente utilizados para campanhas de saúde alertando os males do tabagismo à população, propagada pelo Ministério da Saúde. A título de exemplo, tem-se nas campanhas antitabagismo: “*O Ministério da Saúde adverte: A dependência da nicotina causa tristeza, dor e morte*”, “*O Ministério da Saúde adverte: O uso deste produto causa morte por doenças do coração*” “*O Ministério da Saúde adverte: O uso deste produto diminui, dificulta ou impede a ereção*”, dentre outros¹⁷⁷. O autor se apropriou destas frases para construir outra dentro do contexto relacionado ao uso dos serviços de telefonia e aos custos abusivos das tarifas pagas. Pode-se afirmar que toda Charge está no domínio da metáfora. O discurso empregado nesta vertente do Humor Gráfico é o *discurso metafórico*. A metáfora está dentro

¹⁷⁴ Orçamento total de produção superando o valor de 185 milhões de dólares. **Fonte:** TRIBUNA DA BAHIA, segunda-feira, 27 de junho de 2003, p.13.

¹⁷⁵ Fonte: GROSSI, Gabriel Pillar, GUSMAN, Sidney, NIGOUL, Andrés. **Mundo Estranho: Super-Heróis**. 2ª ed. São Paulo: Editora Abril, 2012.

¹⁷⁶ **Fonte:** TRIBUNA DA BAHIA, segunda-feira, 30 de junho de 2003, Nº10818, p.06.

¹⁷⁷ Estes anúncios de alerta elaborados pelo Ministério da Saúde poderão ser encontrados no verso de cada caixa de cigarros.

da caricatura do personagem que incorpora a indignação dos baianos quanto ao aumento da tarifa telefônica. Na caricatura, o personagem destrói com uma das mãos o telefone que representa simbolicamente o problema relacionado ao aumento da tarifa. Nesse desenho, a revolta, generalizada do povo baiano quanto ao problema está personificado na figura do personagem Hulk. É evidente que a metáfora aqui empregada não se trata de uma figura de linguagem, mas de figura de retórica. Na Semiologia, a metáfora serve melhor como fonte de análise do que a metonímia. Segundo Barthes,

Lembramos, seguindo uma observação de Jakobson, que o analista (o semiólogo, no caso) está mais bem armado para falar da metáfora do que da metonímia, pois a metalinguagem na qual deve conduzir sua análise é, ela própria, metáfora e, conseqüentemente, homogênea à metáfora-objeto (...). (BARTHES, 1983, P.66)

A metáfora oferece maior aporte para análise do que a metonímia. E com isso facilita a compreensão da graça envolta no texto na Charge. Esta figura de retórica é um recurso muito utilizado na produção da Caricatura. Ela serve tanto à linguagem verbal quanto à imagética, ou ainda sincrética, dentro do texto. O objeto simbólico que representa a ira está apresentado na imagem do personagem Hulk. Este desenho expressa uma caricatura deste personagem. Pode-se notar pela comparação das figuras abaixo, que se trata da caricatura e do caricaturado. É evidente que ambas as figuras 46 possuem pontos de identificação com as das 47 e 48: a cor verde da pele, a cor lilás da calça, a expressão facial (raiva, fúria) e a ação abrupta. Estes indícios permitem que o autor se refira ao personagem das Histórias em Quadrinhos, O Hulk. Mas, o traço descompromissado e a ausência de detalhes plásticos, como luz e sombra, aponta a configuração deste desenho para a caricatura. A Comicidade está na irritabilidade expressa pelo personagem em quebrar o telefone que simboliza o sistema de telefonia como um todo. A figura da caricatura do Hulk conforme a sua manifestação discursiva e narrativa assume o papel simbólico proposto pelo tema na idéia do autor. Entre as figuras 46 e 47, 48 é notável a distinção no campo contextual e formal em que os desenhos dos personagens são construídos por seus autores. Essa distinção traz duas propostas enunciativas inseridas, em ambos os casos, num universo artístico concebido pelo modo de como é exposta a linguagem dos desenhistas.



Fig.46



Fig.47



Fig.48

O Hulk da figura 46 e os das figuras 47 e 48 têm significados distintos determinados por seus respectivos Significantes. Este, no personagem de Lage está representado de modo caricatural, enquanto os outros dois, de modo referencial¹⁷⁸. Há entre as duas representações dos personagens diferenças quanto aos aspectos da plasticidade que distinguem os propósitos da participação destes atores em cena: no primeiro não consta do autor o intuito em explorar alguns recursos gráficos e valores plásticos¹⁷⁹, a ponto de tornar caricatural seu desenho. É evidente que esse fator se deu de modo proposital ao promover a Comicidade; no segundo e terceiro percebe-se que o desenhista¹⁸⁰ tirou proveito na representação do desenho dados pelos sombreamentos, hachuras, detalhamento na expressão facial, uso de onomatopéia, volume, dentre outros.

Embora esses sujeitos possuam o mesmo valor de caráter denotado pela força extrema, pertencem a contextos distintos. Para Greimas (1973, p.195)

Um ator é assim o lugar de encontro e de conjunção das estruturas narrativas e das estruturas discursivas, do componente gramatical e do componente semântico, porque ele é encarregado ao mesmo tempo de, pelo menos um papel atuacional e de papel temático, que lhe precisam a competência e os limites de seu fazer ou de seu ser.

Ora, então sobre esta ótica existem dois “Hulks”: o personagem extraído das Histórias em Quadrinhos criadas para combater os vilões¹⁸¹ por meio de sua força extrema; e o de Lage, desenhado de modo caricato para simbolizar a indignação do povo baiano diante da taxa abusiva empregada nos serviços de telefonia. A atuação dos personagens é permeada pelas estruturas narrativas e discursivas que formam o texto como um todo. Então, ele (o personagem) compõe o papel relevante para o desenvolvimento da história. A participação do personagem valoriza o enredo da narrativa e propõe que ela se desenvolve formando uma trama discursiva. Assim, nesta Charge de Lage, os enunciados verbais descortinam o sentido da piada com o auxílio da caricatura do Hulk na atuação textual. Neste personagem o enunciado está apenas evidente pela simbologia que ele representa: a da ira, da indignação, da raiva. Ele é o sujeito do enunciado, mas como personagem, não exerce a função de super-herói e recebe a “imagem” dos pensamentos do narrador desta história. O duplo sentido faz parte da característica do humor *lageano*. O uso da metáfora auxilia para a formação da ambiguidade no conteúdo em algum elemento textual. Ela atua no imaginário do leitor em que

¹⁷⁸ Trata-se da referência ao contexto “real” e verdadeiro em que o personagem foi criado.

¹⁷⁹ Luz, sombra, hachura, nuance tonal de cor, onomatopéias e etc.

¹⁸⁰ Jack Kirby.

¹⁸¹ Na Semiologia é utilizado o termo anti sujeito. São os sujeitos que possuem *predicados disfóricos* (corrupção, ganância, ambição, insanidade).

irá construir sua ideia acerca da vivência diária para interpretar algum enunciado. A Charge se vale desses artifícios diretos ou subjetivos para atingir o espectador (leitor) por intermédio da comunicação. Os símbolos presentes na ilustração terão de ser decifrados para que se possa compreender o sentido da piada. Por não se estar habituado com a leitura textual imagética, torna-se mais complexo o entendimento da mensagem desta forma de linguagem. Esta vertente da Caricatura, assim como o Cartum, não necessita o acompanhamento de textos verbais. Dependerá do estilo artístico e estético empregado por cada artista. Já que se concebe a teoria presente no adágio popular: *“Uma imagem vale mais que mil palavras”*. Claro que essa idéia não invalida a proposta do caricaturista de se valer do uso verbal para compor o conteúdo de suas imagens. Mesmo que este personagem de Lage tenha algumas características que o identifique com o personagem criado por Stan Lee e desenhado Jack Kirby, ainda assim não o define como Hulk. Outra questão trazida a respeito deste personagem é que mesmo ele servindo de referência caricatural inserida em um contexto determinado pelo humorista gráfico estudado, não representa um signo, já que habita, somente, no campo do imaginário, tanto do sujeito autor quanto do sujeito espectador (leitor). Em outros termos, todo personagem não representa um objeto concreto pertencente ao mundo “real”, mas sim ao mundo da fantasia, do “irreal”, da imaginação, mesmo que formatado nos aspectos condizentes à vida cotidiana; ainda assim, não se refere a um ser “real”. Com efeito, Lage se apropriou da imagem e do caráter deste super-herói como elementos de comunicação, pela via da Comicidade, com seus leitores.

Na Charge abaixo poderá notar outro assunto presente na vida cotidiana do brasileiro e em específico do soteropolitano.



Fig.49

Na figura 49, o personagem na imagem do assaltante anuncia o assalto a outra personagem que está com as mãos para o alto. Trata-se de uma caricatura pelo exagero quanto ao tamanho do nariz do protagonista. Dessa forma, se trata de um ator cômico. O Assaltante está trajado de tênis, balaclava¹⁸², que simboliza aqueles que querem cometer um delito; e sobretudo¹⁸³. O duplo sentido está no volume debaixo do sobretudo, que poderá ser ou uma arma ou o órgão genital ereto. A personagem vítima foca o olhar para tal volume; o leve sorriso esboçado por ela deixa evidente que sorriu ou pela circunstância do assaltante querer roubar um medicamento, ou pelo volume não representar uma arma. É nessa perspectiva que gira a comicidade desta cena. De fato, a Charge se trata do fato ocorrido na quinta-feira do dia 24 de julho de 2003, no qual assaltantes levaram mais de cento e cinquenta caixas do medicamento Viagra, usado para tratamento da impotência sexual masculina¹⁸⁴. Com efeito, o caricaturista utilizou como objeto de escárnio a figura do assaltante para a construção do personagem. No enunciado: *“Isto é um assalto! Passe o Viagra!!!”*, a comicidade está expressa pela circunstância do bandido não levar dinheiro ou qualquer objeto de valor, mas caixas de medicamentos para impotência masculina. A *ambiguidade* é uma técnica comumente utilizada na Caricatura para expor a comicidade nela desenhada. O duplo sentido realizado sobre o apoio da metáfora faz o leitor pensar uma imagem sobre dois pontos de vista simultaneamente: seria uma arma ou seria o órgão reprodutor masculino ereto. Essa associação se dá no campo imaginário empregado no contexto desta história. A arma e o pênis ereto representam símbolos que correspondem, respectivamente, ao assalto e também à ereção proporcionada pelo medicamento Viagra. O uso excessivo das reticências denota ênfase da ação veemente emitida pelo personagem protagonista, na imagem do assaltante. Esse personagem é cômico, pela forma caricatural em que é desenhado juntamente com sua atitude na história. O texto acima se caracteriza por pertencer ao sistema sincrético de linguagem dado pela interlocução direta de um personagem para com outro. Os símbolos icônicos que fazem o leitor inferir que o protagonista se trata de um assaltante estão evidentes na balaclava, no sobretudo, já que no Brasil, em muitas regiões, não se tem o costume de utilizar esta veste, e no volume posto sob a indumentária. Também o anúncio do assalto e a frase no tom imperativo denotam claramente que se trata de uma investida impetuosa para roubar.

¹⁸² Peça muito utilizada por policiais de elite e pilotos automobilísticos, feita de malha para aquecer, defender ou esconder o rosto, encobrendo até o pescoço, com uma abertura apenas para os olhos.

¹⁸³ Casaco comprido usado por homens sobre outras roupas, para proteger do frio, da chuva ou dos flocos de neve.

¹⁸⁴ Esse assalto gerou para as farmácias um prejuízo de três mil e setecentos reais. **Fonte:** Tribuna da Bahia, quinta-feira, 24 de julho de 2003, Ano XXXIV, N°. 10839 pág.16.

Essa história foi publicada em preto e branco e pode-se notar que as letras contidas no balão de fala do protagonista não foram produzidas manualmente, mas formadas por meio digital, com o auxílio de programas gráficos. Isso aponta para uma suposta edição destes recursos empregados por esses programas, como o Photoshop. Abaixo do tênis do assaltante há quatro pequenos traços que designam a sombra projetada por esse personagem na superfície. Outro detalhe a se observar é que as posições dos personagens estão incongruentes quanto à perspectiva. Ora, se o assaltante foi desenhado de perfil, lateralmente a personagem atendente deveria se encontrar na mesma posição. Pode-se notar que ela está, aproximadamente, com o ângulo em 3/4. Mas, essa observação não desqualifica a obra, já que na arte são levados em consideração, o estilo, a plasticidade e a proposta de transmitir a mensagem para o espectador (nesse caso o leitor).

O desenho resume de modo hilário toda a situação perpetrada por bandidos, tomando esse personagem como objeto simbólico representando a má ação. Com efeito, “os personagens, juntamente com as suas características e atitudes, constituem, por sua vez, o objeto da narração” (ALMEIDA, 1999, p.36). Nas histórias cômicas, a atuação do personagem relacionada à característica define o caráter da narração. A fala, as expressões faciais, a fisionomia representada dentro da fealdade, seu comportamento, conduzem o leitor ao sentido burlesco da história.

Os desenhos de Lage são contados de forma irreverente e direta. Ele dá voz aos seus personagens; a voz da mordacidade, do *per jocum*¹⁸⁵, que critica, “ataca”, e ao mesmo tempo transpõe, subverte valores e assim transmite sua forma de conceber o mundo. Suas piadas são vistas por alguns como agressivas e por vezes até pesadas, mas de fato, é o meio que o artista se valeu para criticar seus incômodos com a vida social. Ora, como tratar de forma suave um político corrupto que com toda desfaçatez ludibriou o povo, ou mesmo aquelas pessoas que visam o interesse financeiro para se relacionarem afetivamente com outra, pela mesma via, na sua experiência observou que os “feios” e os pobres não tinham muitas oportunidades, mas mesmo assim estas poderiam ser conquistadas por serem engraçados, como no pensamento de Bergson, para quem o rebaixado, o ridículo, o execrável, poderão se tornar uma figuras cômicas.

¹⁸⁵ “Por graça, por brincadeira; para rir” (MORENO, 1954, p.1406).

CONSIDERAÇÕES

De acordo com os estudos e pesquisas realizados neste trabalho, foi possível inferir que o universo das representações cômicas e humorísticas contido nos desenhos poderá revelar elementos culturais, acontecimentos do cotidiano, uma ideia ou mesmo sentimentos. No decorrer da história da humanidade, diversos artistas se valeram de suas habilidades artísticas e criativas para expressar graficamente, com o tom da graça, assuntos relacionados ao dia-a-dia. O humorista gráfico, brincando, aborda temas relevantes para a sociedade.

Se a Caricatura não encanta, nem transgride, não tem função artística. É como diria Nietzsche (2000, p.74): “A arte faz mais que imaginar, ela desloca os valores”. Valores intrinsecamente relacionados ao homem que pelo viés do burlesco e do desenho se comunica com o mundo. É esse poder que tem a obra de arte. E a pena e o nanquim valem para o artista como uma espada bem afiada, que com a lente da mordacidade faz compreender pela atuação de seus personagens engraçados.

Foi satisfatório poder estudar os trabalhos do caricaturista Hélio Roberto Lage, compreender o que dizem suas histórias e a forma como se elas comunicam com seus leitores. Como o próprio desenhista fala: “Através do meu trabalho eu me comunico melhor com as pessoas, com o mundo, mostro o que tenho vontade de dizer” (CRUZ *apud* LAGE, 1997, p.49). Com efeito, esse escrito possibilitou o olhar posicionado de outro ângulo além da perspectiva do artista, a do leitor que interage com as mensagens transmitidas pelos personagens expressas pela fala ou pela ação, e busca entender o sentido da piada deve-se mencionar, ainda, a capacidade que esses desenhos possuem de situar seus leitores nessas histórias engraçadas; e o riso é o efeito de toda essa série de fatores que ligam autor e leitor.

Durante esse tempo de pesquisa foi muito gratificante imergir nesse tema, poder descobrir sobre os desenhos de Lage este universo mágico e lúdico que compreende a Caricatura. Foi possível descobrir o quão é sério e relevante estudar as piadas, o escárnio, a brincadeira, graficamente representadas, por mais contraditória que seja essa perspectiva de pensamento. Já que por meio das brincadeiras contidas nos desenhos, se poderão dizer muitas coisas a respeito dos assuntos ligados ao homem.

REFERÊNCIAS

ALBERTI, Verena. **O riso e o risível: na história do pensamento**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed.: FGV, 1999.

ALMEIDA, Fernando Afonso de. **Linguagem e Humor**: Comicidade em *Les Frustrés* de Claire Bretecher. Niterói: EdUFF, 1999. p.42-45.

ANTONINO, Jose. **El Dibujo de Humor**. Barcelona: Ediciones CEAC, S.A., 1970.

ASSIS, Machado. **Memórias Póstumas de Brás Cuba**. Rio de Janeiro: Ed. Nova Cultural, 1995.

BAKHTIN, Mikhail. **A Cultura Popular na Idade Média e no Renascimento: O Contexto de François Rabelais**. 7ª ed. São Paulo: Editora Hucitec, 2010.

BARRETO, Lima. **Triste Fim de Policarpo Quaresma**. 16ªed. São Paulo: Editora Ática, 1997.

BARROS, Diana L. Pessoa de. **Teoria Semiótica do Texto**. São Paulo: Ática, 2007.

BARTHES, Roland, GREIMAS, A.J., BREMOND, Claude *et alii*. **Análise Estrutural da Narrativa**. 2ª ed. Petrópolis: Vozes, 1972.

BARTHES, Roland. **Elementos da Semiologia**. 11ª ed. São Paulo: Editora Cultrix, 1983.

BERGSON, Henri. **O riso: ensaios sobre a significação do cômico**. 2ªed. Rio de Janeiro: Editora Guanabara, 1987.

BURKE, Peter. **Testemunha Ocular: História e Imagem**. Bauru: EDUSC, 2004.

CÁRCERES, Florival. **História Geral**. 4ª ed.rev.ampl. São Paulo:Moderna, 1996.

CRUZ, Gutemberg. **Feras do Humor: Lage, Nildão e Setúbal**. Salvador: Empresa Gráfica da Bahia, 1997.

CUNHA, Celso, CINTRA, Lindley. **Nova Gramática do Português Contemporâneo**. 3ª ed. Ver. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira, 2001.

ECO, Umberto. **Sobre os espelhos e outros ensaios**. São Paulo: Editora Nova Fronteira, 3ª edição, 1989. p.250-266.

_____. **História da Feiúra**. Rio de Janeiro: Editora Record, 2014.

EISNER, Will. **Quadrinho e Arte Seqüencial**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

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

FONSECA, Joaquim da. **Caricatura: A imagem gráfica do humor**. Porto Alegre: Artes e Ofícios, 1999.

GOMES, Luiz Vidal Negreiros. **Desenhismo**. 2ª ed. Santa Maria: Editora da Universidade Federal de Santa Maria, 1996.

GROSSI, Gabriel Pillar, GUSMAN, Sidney, NIGOUL, Andrés. **Guia Super Heróis: Mundo Estranho, Coleção 100 Respostas**. 2ª ed. São Paulo: Editora Abril, 2012.

KAYSER, Wolfgang. **O Grotesco: Configuração na arte e na literatura**. 1ª ed. 3ª reimp. São Paulo: Perspectiva, 2013.

KELLE, Alfred J. **Michaelis: Pequeno Dicionário alemão-português, português – alemão**. São Paulo: Melhoramentos, 1994.

LARAIA, Roque de Barros. **Cultura: um conceito antropológico**. 26ª ed. Rio de Janeiro: Editora Zahar, 2014.

LOPES, Elizabeth Teixeira, KANEGAE, Cecília Fujiko. **Desenho Geométrico**. Vol.4. 8ª ed. São Paulo: Editora Scipione, 1988.

MOREIRA, Ana Angélica Albano. **O espaço do desenho: a educação do educador**. 6ª ed. São Paulo: Edições Loyola, 1995.

MORENO, Augusto. **Dicionário Complementar da Língua Portuguesa: Ortoépico, ortográfico e etimológico**. 6ª ed. Porto: Editora Educação Nacional, 1954.

OLIVEIRA, Pésio Santos. **Introdução a Sociologia**. São Paulo: Editora Ática, 17ª ed., 1996.

PIETROFORTE, Vicente Antonio. **Semiótica Visual: Os Percursos do Olhar**. São Paulo: Contexto, 2004.

POSSENTI, Sírio. **Humor, língua e discurso**. São Paulo: Editora Contexto, 2010.

PROPP, Vladimir. **Comicidade e Riso**. Rio de Janeiro: Editora Ática S.A., 1992.

RABAÇA, Carlos Alberto, BARBOSA, Gustavo. **Dicionário de Comunicação**. 3ª ed. São Paulo: Editora Ática, 1988.

SODRÉ, Muniz, PAIVA, Raquel. **O Império do Grotesco**. 2ª ed. Rio de Janeiro: Mauad, 2014.

THOMPSON, John B. **Ideologia e Cultura Moderna**. 6ª ed. Petrópolis: Vozes, 2000.p.165-211.

TRIBUNA DA BAHIA, segunda-feira, 27 de junho de 2003, Nº10816, p.13.

TRIBUNA DA BAHIA, segunda-feira, 30 de junho de 2003, Nº10818, p.06.

TRIBUNA DA BAHIA, quinta-feira, 30 de novembro de 2006, Nº11842, p.17.

TUFANO, Douglas. **Estudos de língua portuguesa: Gramática**. 2ª ed. São Paulo: Editora Moderna, 1990.

WODEHOUSE, P.G. **O incomparável Jeeves**. 2ª ed. Rio de Janeiro: Editora Record, 1972.

Disponível em: <http://blogdogutemberg.blogspot.com/>) www.irdeb.ba.gov.br **acessado em:** 09 set. 2013

Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=U1XlkWuvKUc>> **publicado em:** 21 mai. 2013. O Mundo Segundo os Brasileiros (3ª Temporada) Rede Bandeirantes de Televisão Jordânia (Jordânia) [20/05/2013] **acessado em:** 02 fev. 2015.

Disponível em: www.youtube.com/watch?v=fiHGIVekbeE **Enviado em:** 15 jun. 2009 **Acessado em:** 16 mar. 2015

Disponível em: <<http://www.historiahoje.com/?s=Aonde+nos+levará+a+superposição+da+intimidade%3F+&submit=Pesquisa>> **publicado em :** 03 fev. 2015 **acessado em:** 17 agos. 2015.

Disponível em: < <http://www.piracicaba.sp.gov.br/41o-salao-internacional-de-humor-de-piracicaba-sera-aberto-dia-23/30496>> **acessado em:** 14 fev. 2015.

Disponível em: <<http://www.oeconomista.com.br/efeitos-da-globalizacao/>> **postado em:** 31 mai. de 2010 **acessado em:** 03 de agos. 2015.

Disponível em: <<http://www.oeconomista.com.br/efeitos-da-globalizacao/>> **postado em:** 31 mai. 2010 **acessado em:** 03 ago. 2015.

Disponível em:<<http://www.historiahoje.com/?s=Aonde+nos+levará+a+superposição+da+intimidade%3F+&submit=Pesquisa>.> **publicado em :** 03 fev. 2015 **acessado em:** 17 agos. 2015.

Disponível em: <<http://drauziovarella.com.br/sexualidade/impotencia-sexual/>> **publicado em:** 24 out. 2011 **acessado em:** 20 ago. 2015

Disponível em:< [www.observatoriodaimpresa.com.br/feitos-desfeitas/ ed734 o criador e a caricatura/](http://www.observatoriodaimpresa.com.br/feitos-desfeitas_ed734_o_criador_e_a_caricatura/)> **O criador e a caricatura, enviado em:** 19 fev. 2013. 734 ed. Reproduzido do suplemento “*Eu & Fim de Semana*” *Valor Econômico*, 15 fev. 2013; intertítulos do *OI*. **Acessado em:** 26 ago. 2015.

Disponível em: <http://www.significados.com.br/iof/> **acessado em:** 01 set. 2015.

Disponível em: <<http://comunicaexpress.blogspot.com.br/2010/05/figuras-de-linguagem-ou-de-retorica.html?m=1>> **acessado em:** 03 set. 2015.

Disponível em: <<http://www.trabalhosfeitos.com/ensaios/Resumo-Figura-Retóricas/402357.html>> **acessado em:** 03 set. 2015.

Disponível em:< http://michaelis.uol.com.br/escolar/italiano/definicao/italiano-portugues/caricare_18267.html> **acessado em:** 03 set. 2015.

Disponível em: <https://translate.google.com.br/translate?hl=pt-BR&sl=en&u=https://en.wikipedia.org/wiki/France-Soir&prev=search> **acessado em:** 03 set. 2015.