

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS DE HUMANAS
DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL
CURSO DE GRADUAÇÃO EM JORNALISMO**

FRANCYS ALBRECHT DA ROSA

**TIRAS RADICCI- O DESPERTAR DE SENTIDOS DE MODERNIDADE E PÓS-
MODERNIDADE NAS TIRINHAS DE HUMOR**

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

SANTA MARIA, RS, BRASIL

2015

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS DE HUMANAS
DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL
CURSO DE GRADUAÇÃO EM JORNALISMO**

FRANCYS ALBRECHT DA ROSA

**TIRAS RADICCI- O DESPERTAR DE SENTIDOS DE MODERNIDADE E PÓS-
MODERNIDADE ATRAVÉS DAS ESTRATÉGIAS CRIADAS PELA TEORIA DA
IMAGEM**

**Trabalho de Conclusão de Curso para a
obtenção do título de Bacharel em
Jornalismo apresentado ao Departamento
de Comunicação Social da Universidade
Federal de Santa Maria.**

**ORIENTADOR
PROF. DR. FABIANO MAGGIONI**

SANTA MARIA, RS, BRASIL

2015

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS E HUMANAS
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO
CURSO DE JORNALISMO**

A Comissão Examinadora, abaixo
assinada, aprova o Trabalho de
Conclusão de Curso

**TIRAS RADICCI- O DESPERTAR DE SENTIDOS DE MODERNIDADE E PÓS-
MODERNIDADE ATRAVÉS DAS ESTRATÉGIAS CRIADAS PELA TEORIA DA
IMAGEM**

elaborado por
Francys Albrecht da Rosa

como requisito parcial para obtenção do grau de
Bacharel em Jornalismo

COMISSÃO EXAMINADORA

Prof. Dr. Fabiano Maggioni
(Orientador)

Prof. Dr^a Juliana Petermann (UFSM)

Prof. Dr. Adair Peruzzolo

Santa Maria, 2015

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Rita, minha gata. Rita me fez lembrar que a vida é muito além das obrigações, das tristezas do mundo e ansiedades internas. Rita lembra-me, todo dia, que a felicidade está ao meu lado, às vezes, como uma bola de pelos esfregando-se nas canelas, lanhando a pele. Rita, assim como a felicidade, está sempre ao lado, implorando por atenção, mas eu não enxergava...Graciosamente, Rita me arranhou e eu olhei. Vi a gata e a felicidade.

Ou vida? Rita.

RESUMO

Monografia

Curso de Comunicação Social – Jornalismo

TIRAS RADICCI- O DESPERTAR DE SENTIDOS DE MODERNIDADE E PÓS-MODERNIDADE ATRAVÉS DAS ESTRATÉGIAS CRIADAS PELA TEORIA DA IMAGEM

AUTORA: FRANCYS ALBRECHT DA ROSA

ORIENTADOR: FABIANO MAGGIONI

Data e local da defesa: Santa Maria, 15 de dezembro de 2015.

O trabalho consiste na análise das tirinhas Radicci, do cartunista Iotti, e tem como objetivo geral verificar como o choque cultural na relação pai e filho é representado visualmente, nas tirinhas, no contexto da modernidade/pós-modernidade, através das significações plásticas. Os objetivos específicos são investigar o sentidos produzidos através das estratégias de imagem, estudar como o sujeito colono é representado, analisar como o jovem alternativo é representado. O estudo foi elaborado em três capítulos, sendo o primeiro referente à explicação do objeto empírico, um apanhado do surgimento e evolução das histórias em quadrinhos no Brasil, a conceituação de humor e a definição do conceito de imagem. O capítulo II é destinado ao corpo teórico do trabalho em que são abordados, primeiramente, o processo de criação de sentidos por Peruzzolo (2015), a definição de moderno e pós-moderno e, por fim, Teoria da Imagem. O terceiro capítulo é designado à análise das tirinhas que estão divididas entre os seguintes grupos de sentidos: conflito de gerações, conflito ideológico, conflito entre o novo e o antigo e conflito entre campo e a cidade. A metodologia utiliza o método dedutivo e trabalha com a pesquisa qualitativa de imagens que são investigadas pela Teoria da Imagem de Villafañe (2006). Os sentidos despertados dão subsídio para a análise semântica pelos autores Kumar (2006), Hall (2011), Bauman (1999) e Giddens (2002) no que tange aspectos dos Estudos Culturais.

Palavras-Chaves: tirinhas; estudos culturais; teoria da imagem; plasticidade; radicci;

ABSTRACT

Monografia

Curso de Comunicação Social – Jornalismo

RADICCI'S STRIPS: THE DEVELOPMENT OF MEAN OF MODERNITY AND POST MODERNITY THROUGH OF STRATEGIES CREATED ABOUT IMAGE THEORY

AUTHOR: FRANCYS ALBRECHT DA ROSA

ADVISER: FABIANO MAGGIONI

Date and defense place: Santa Maria, December 15, 2015.

The work consists in analyzing Radicci's strips, from the cartoonist Iotti, and has as the main goal to verify that culture shock in the parent-child relationship is visually represented, in strips, in the context of modernity / post modernity through plastic significations. The specific objectives are to investigate the meanings produced through the image strategies, study how the subject settler is represented, analyze how the alternative youth is represented. The study has been prepared in three chapters, the first referring to the empirical object explanation, an overview of the emergence and evolution of comics in Brazil and a definition of image. Chapter II is devoted to theoretical body of work in which they are addressed, first, the process of creating felt by Peruzzolo (2015), the definition of modern and postmodern and, finally, Theory of Image. The third chapter is assigned to the analysis of strips that are divided among the following groups senses: generational conflict, ideological conflict, conflict between the new and the old and conflict between country and city. The methodology uses the deductive method and works with qualitative research of images that are investigated by the Theory of Villafañe Picture (2006). The senses awaken give subsidy for the semantic analysis by the authors Kumar (2006), Hall (2011), Bauman (1999) and Giddens (2002) regarding aspects of Cultural Studies.

Key Words: strips; cultural studies; theory of image; plasticity; Radicci;

LISTA DE ILUSTRAÇÃO

| | |
|-------------------------|----|
| Figura 01: | 13 |
| Figura 02: | 16 |
| Figura 03: | 17 |
| Figura 04: | 18 |
| Figura 05: | 19 |
| Figura 06: | 19 |
| Figura 07: | 20 |
| Figura 08: | 20 |
| Figura 09: | 23 |
| Figura 10: | 24 |
| Figura 11: | 28 |
| Figura 12: | 33 |
| Figura 13: | 44 |
| Figura 14: | 45 |
| Figura 15: | 46 |
| Figura 16: | 47 |
| Figura 17: | 49 |
| Figura 18: | 52 |
| Figura 19: | 55 |
| Figura 20: | 58 |
| Figura 21: | 61 |
| Figura 22: | 65 |
| Figura 23: | 68 |

SUMÁRIO

| | |
|---|-----------|
| INTRODUÇÃO..... | 08 |
| 1 AS TIRINHAS E A PRODUÇÃO DO RISO..... | 12 |
| 1.1 IOTTI E RADICCI: O CRIADOR E A CRIATURA..... | 12 |
| 1.2 HISTÓRIA DAS HQs NO BRASIL..... | 14 |
| 1.3 COMO E POR QUE RIMOS? | 21 |
| 1.4 A IMAGEM COMO LINGUAGEM..... | 26 |
| 2 O MODERNO E PÓS-MODERNO PLÁSTICO..... | 31 |
| 2.1 O PROCESSO DE ELABORAÇÃO DOS SENTIDOS..... | 31 |
| 2.2 MODERNIDADE..... | 34 |
| 2.3 PÓS-MODERNIDADE..... | 38 |
| 2.4 DESVENDANDO A TEORIA DA IMAGEM..... | 42 |
| 3 TIRINHAS RADICCI PELA ANÁLISE ICÔNICA..... | 51 |
| 3.1 CONFLITO DE GERAÇÕES..... | 52 |
| 3.2 CONFLITO IDEOLÓGICO..... | 58 |
| 3.3 CONFLITO ENTRE O NOVO E O ANTIGO..... | 64 |
| 3.4 CONFLITO ENTRE CAMPO E A CIDADE..... | 68 |
| CONSIDERAÇÕES FINAIS..... | 72 |
| REFERÊNCIAS..... | 74 |

INTRODUÇÃO

O interesse em estudar as tiras Radicci surgiu para saciar uma curiosidade pessoal e, após perceber que a temática, além de render um estudo acadêmico, seria extraordinário e contribuiria ao acervo de pesquisas em comunicação social. Logo, a seguinte pesquisa foi concebida a partir de uma indagação particular: Como as significações plásticas construídas nas tirinhas do cartunista Iotti refletem o choque cultural na relação pai/filho através da produção de sentidos ligados à modernidade/pós-modernidade?

A proposta de estudo das tiras Radicci conserva caráter único em pesquisas científicas com quadrinhos, pois contempla a análise das tiras pela ótica da plasticidade, por meio da Teoria da Imagem, e sintática pelo ponto de vista dos aspectos dos Estudos Culturais. A carência de pesquisas que abordem as tirinhas não só pelo ponto de vista visual, mas também, sob o viés de aspectos de Estudos Culturais, torna a seguinte pesquisa original e de real importância para área acadêmica. O estudo pretende analisar o embate entre a cultura conservadora do colono italiano Radicci e o modo de vida alternativo de Guilhermino que, mesmo estando no interior do Estado, apresenta hábitos culturais muito distintos à região.

O estudo do choque cultural é de significativa importância para os estudos em comunicação, pois nos mostra como os diferentes hábitos culturais, de diferentes épocas estão interagindo atualmente, em plena globalização. Os mais tradicionais comportamentos estão agora em contato com novas práticas e modos de vida. As novas práticas culturais e ideológicas estão em congruência, unindo o local e o distante para a construção de uma identidade baseada em diferentes ideologias. E é nesse contexto que os Estudos Culturais irão atuar, detectando, a partir da criação de estereótipos, como os quadrinhos do Radicci representam essa conexão entre o moderno e o antigo, o campo e a cidade, o velho e o moderno, o conservador e o progressista.

O estudo tem como objetivo geral verificar como o choque cultural na relação pai e filho é representada, nas tirinhas de Iotti, no contexto da modernidade/pós-modernidade, através das significações plásticas. Para alcançar o que promete o objetivo geral, elenco como objetivos específicos: choque cultural entre pai e filho; analisar a criação de estereótipos na construção das personagens; investigar o sentidos produzidos através das estratégias de imagem; estudar como o sujeito colono é representado; investigar como o jovem alternativo é representado;

O material utilizado para análise foi coletado da fanpage “Radicci” no período de janeiro de 2014 a setembro de 2015. Ao todo, foram selecionadas, aproximadamente, 40 imagens. As tiras são apresentadas, em sua maioria, em 2 ou 3 quadros por estória, enquadramento em plano geral, americano e fechado e ricas em cores vibrantes. A estética das tiras lembra o trabalho realizado no cartum.

Em busca do estado da arte, foram encontrados aproximadamente 25 artigos acadêmicos que se aproximassem do tema proposto para o estudo dos quadrinhos do cartunista Iotti. Em pesquisa, não foram localizados trabalhos acadêmicos que abordassem a temática de choque cultural em tirinhas. Estudos significativos sobre a ótica da plasticidade dos quadrinhos não foram encontrados. As pesquisas que se aproximavam do tema trabalhavam com o recorte cultural específico, como por exemplo, “A MULHER DO PASQUIM: representação feminina em suas tiras, charges e cartuns” (CARNEIRO, 2001). O trabalho analisa a representação feminina no jornal “O Pasquim” através da análise de frequência de imagem e os resultados obtidos foram das mulheres estereotipadas como boazuda, esposa e vovó.

Há muitas publicações na área de estudos culturais e análise discursiva de quadrinhos, especialmente, quando estes estão voltados à educação e como um mecanismo de facilitação pedagógica em escolas e faculdades. As tiras e o jornalismo também são estudados em diversos trabalhos acadêmicos e muitos deles trazem os cartuns como um gênero jornalístico híbrido do século XX.

Não foram encontrados trabalhos significativos que analisassem o estereótipo e os quadrinhos. Com essa abordagem, foram encontrados apenas capítulos dentro das pesquisas acadêmicas. A estereotipia e a linguísticas estão juntas, em sua maioria, em estudos de sotaques e dialetos regionais.

O artigo Análise do Discurso em ‘Um Sábado Qualquer’ (LIMA, 2011), utiliza a análise discursiva para verificar os efeitos de humor gerados pelas tirinhas. Através do trabalho, foi possível coletar uma rica bibliografia para o futuro estudo do humor nas tiras Radicci.

Na pesquisa acadêmica “Discursos de identidades em tiras de humor: análise em duas vertentes críticas” (MOURA, 2009), são verificadas as categorias de sujeito, identidade e discurso através da Análise de Discurso Crítica baseada em diversos teóricos da área.

O artigo “A análise do não verbal e os usos da imagem nos meios de comunicação” (SOUZA, 1997) desenvolve, no âmbito da Análise do Discurso, perspectivas voltadas ao estudo da imagem no âmbito não verbal. A partir de uma abordagem dos processos significativos de imagens em diferentes veículos, é demonstrado como nos meios de

comunicação a imagem possui diferentes significados. Ao final do estudo, é formulado o conceito de policromia, base de análise da imagem.

Para a realização da pesquisa, foi utilizado o método dedutivo, através da pesquisa qualitativa que utiliza como metodologia a Teoria da Imagem juntamente a alguns aspectos dos Estudos Culturais. A investigação tem como princípio a análise plástica das tiras através da Teoria da Imagem, para determinar que elementos visuais, e com que força, tais elementos agem na constituição dos significados da imagem, para a produção de sentidos na narrativa. Em seguida, foram usados conceitos dos Estudos Culturais para diagnosticar os discursos atribuídos através da estereotipia das personagens.

Segundo a Teoria da Imagem, proposta pelo autor Villafañe (2006), qualquer imagem pode ser analisada através de um conjunto de treze elementos divididos em três categorias: os elementos morfológicos são os únicos de natureza material e representação espacial (ponto, linha, plano, textura, cor e forma), os elementos dinâmicos (movimento, tensão e ritmo) e os elementos escalares (dimensão, formato, escala e proporção). A partir da utilização dos seguintes elementos, é possível realizar a análise para compreender quais estratégias da imagem foram empregadas para estimular a criação e propagação de sentidos no leitor.

Os sentidos despertados pela plasticidade serão analisados através da explicação de modernidade/pós-modernidade pelos autores Hall (2011), Giddens (2002), Kumar (2006), Thompson (2011) e Bauman (1998). A modernidade ofereceu ao mundo velocidade e, essa rapidez, não alterou apenas os modos de produção, inovação tecnológica, avanço urbano e artístico, também contribuiu diretamente para a modificação da esfera social. A era moderna está diretamente ligada ao modo de produção capitalista, à produção de bens simbólicos, o surgimento da comunicação em massa e, conseqüentemente, a união mundial conhecida como globalização.

As fronteiras internacionais foram extintas com o surgimento da modernidade, porém, conseqüentemente, os problemas de uma nação eram de todas. As grandes guerras mundiais causaram prejuízos incalculáveis e, deste desmoronamento do bem estar-social, a pós-modernidade surgiu. O sujeito pós-moderno, agora, tem a missão de fragmentar e isolar o seu espaço social. As fronteiras devem ser reerguidas, o local deverá ser valorizado, as culturas devem atuar separadamente das demais, grupos étnicos, ideológicos, lutas raciais e políticas devem ser formadas. A pós-modernidade tem o objetivo de unir todos aqueles grupos que sofreram por anos com os danos modernos. Porém, essa união é segmentada, mesmo que, promova a união dos simpatizantes.

A rigidez e automaticidade da modernidade são desafiadas pelo estilo alternativo e subjetivo da pós-modernidade. Esse é o ponto em que é feita a análise das tiras Radicci, o jovem vegetariano, budista, ambientalista em conflito com pai rígido, machista, tradicional e conservador.

1 AS TIRINHAS E A PRODUÇÃO DO RISO

Neste capítulo, é possível conhecer a história do objeto desta pesquisa, as tirinhas Radicci, bem como o seu criador, cartunista Carlos Iotti. Nesta seção também é feita uma breve descrição das histórias em quadrinho no Brasil, os personagens e desenhistas mais importantes que tiveram papel marcante para o desenvolvimento deste gênero literário no país. Por último, os autores Villafañe (2006) e Joly (2000) viabilizam criar uma conceituação da imagem como método de linguagem e seus principais aspectos.

1.1 IOTTI E RADICCI: O CRIADOR E A CRIATURA

O cartunista gaúcho Carlos Iotti desenvolve as tiras da personagem Radicci há 32 anos, desde 1983. A história nasceu da necessidade de criar um novo trabalho para o jornal Pioneiro, local em que trabalha até hoje. Radicci é inspirado na caricatura do italiano que chegou ao Sul do Brasil, no período da formação das colônias, no final do século XIX. A personagem é moradora da Serra Gaúcha e de cultura tradicional e regional. Radicci cria um contraponto ao colono trabalhador, pois personifica as condutas de preguiçoso, bebedor, grosso e mentiroso.

A personagem Guilhermino, filho de Radicci, é um jovem sonhador que, aos poucos, está conhecendo-se e inserindo-se à cultura alternativa como budismo, veganismo, ambientalismo. Além disso, está explorando e descobrindo o uso de maconha. Inicialmente, Guilhermino vivia no interior do Rio Grande do Sul, mas ao contrário dos pais, não almejava o trabalho braçal da roça e, então, decidiu mudar-se para Porto Alegre- RS. A readaptação cultural se dá no momento em que o jovem conhece o ritmo de uma cidade grande, pois, até então, este estava incorporado ao cenário cultural regional, com costumes típicos da colônia, herdados, especialmente, dos pais.

A figura Guilhermino foi concebida pela intenção de denotar o próprio cartunista que, à época, tinha os mesmos ideais e, aproximadamente, a mesma idade, na casa dos 20 anos. O desenhista Carlos Iotti era estudante de Jornalismo na Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS) e morava em Porto Alegre quando fez de Guilhermino seu alter ego.

A esposa de Radicci, Genoveva, é uma das personagens principais e, na maior parte das tiras, está em conflito com o marido. Genoveva é uma mulher de meia idade, dedicada ao lar, atenciosa ao filho, ciumenta e rígida com o esposo. Genoveva demonstra-se, constantemente, interessada em apimentar o casamento com seu esposo Radicci que, por sua vez, não leva a sério as investidas da esposa e faz piadas da situação.

A vida das personagens se passa na Serra Gaúcha, na cidade de Caxias do Sul. A família tem costumes regionais como a pesca, caça, lavoura, colheita da uva, produção de vinho, salame e queijo. Outro aspecto da história, que nos remete ao cenário interiorano, são as vestimentas dos sujeitos que são típicas dos imigrantes italianos, como panos presos à cabeça, saias e avental das mulheres. Os homens são caracterizados com chapéu de palha, roupas esfarrapadas, em cor xadrez e remendadas. O exterior e interior da casa exibem uma moradia simples, pouco urbanizada, típica do colono¹ que cultivava terras e vive longe da cidade.

Ilustração 1- Imagem para identificação das personagens Genoveva, Guilhermino e Radicci.



Fonte: Iotti (2015)

O material utilizado para análise foi coletado da fanpage “Radicci”, da rede social Facebook que, até setembro de 2015, já tinha 111 mil curtidas. As imagens foram selecionadas no período de janeiro de 2014 a setembro de 2015. Ao todo, foram selecionadas 40 imagens. As tiras são apresentadas, em sua maioria, em 2 ou 3 quadros por estória, enquadramento em plano geral, americano e fechado e ricas em cores vibrantes. A estética das tiras lembra o trabalho realizado no cartum.

¹ Aquele que é inserido em uma área juntamente com outros com a finalidade de povoar e explorar, assim como conviver e ser membro da colônia.

1.2 HISTÓRIA DAS HQs NO BRASIL

As histórias em quadrinhos brasileiras foram difundidas a partir do século XVIII, com o advento da mídia impressa. As ilustrações tinham como principal característica a crítica social e política à colônia portuguesa que, na época, era quem governava o país. Em sua maioria, as tirinhas apresentavam um julgamento à sociedade em forma de humor e ironia. Os principais gêneros eram a caricatura, charge e história em quadrinho.

Em que pese às ilustrações terem os mesmo objetivos, elas são construídas em estruturas diferentes. A caricatura é composta por traços grotescos e exagerados de uma pessoa e foge da realidade ao ressaltar um aspecto ímpar do seu objeto representado. O desenho caricato tem natureza descritiva que beira a ironia e a ridicularização.

Para parecer cômico, é preciso que o exagero não pareça ser o objetivo, mas simples meio de que se vale o desenhista para tornar manifestas aos nossos olhos as contorções que ele percebe se insinuarem na natureza. O que importa é essa contorção; ela é que interessa. E por isso iremos procurá-la até nos elementos da fisionomia menos suscetíveis de movimento, como na curvatura de um nariz e mesmo na forma de uma orelha. Porque a forma é para nós o esboço de um movimento. O caricaturista que altera a dimensão de um nariz, respeitando-lhe a fórmula, alongando-o, por exemplo, no mesmo sentido em que o alongou a natureza, de fato faz esse nariz caretear: daí por diante o original nos parecerá, por sua vez, ter querido se alongar e fazer a careta. (BERGSON, 1978, p. 17)

A charge, em contrapartida, tem aspecto descritivo e narrativo e pode ser considerado um gênero jornalístico complementar. O chargista necessita de fatos atuais e polêmicos para que possa criar uma historietta de relevância e adicional ao contexto pautado pelos jornais. Dentre os dois tipos de desenho citados, o cartum ou a história em quadrinho é considerada a mais completa, pois é atemporal e não perde a graça e o sentido com o tempo. As tiras podem ser de curto espaço descritivo/narrativo ou ocuparem uma página inteira sem perder a essência do texto ilustrado. São elaboradas pela sucessão de imagens aliadas (não necessariamente) a textos e tem uma ordem hierárquica de leitura.

Em um panorama internacional, as histórias em quadrinhos foram impulsionadas pelos Estados Unidos, em 1920, quando os jornais iniciaram a publicação de suplementos com cartuns. Um exemplo de sucesso dos quadrinhos americanos são o *Homem-Aranha*, *Superman*, *Batman* que são super-heróis que, até hoje, conquista fãs e, devido ao sucesso, receberam inúmeras transmediações para outros formatos, como cinema e seriados. O Tarzan

foi o primeiro personagem a protagonizar uma história de aventura e ação e teve seu início em 1929.

Atualmente, os *webcomics* tornaram-se um novo estilo cultural que necessita de uma interação diferenciada entre o leitor e o cartum. Como por exemplo, ter contato facilitado com o cartunista pela internet, seja pra críticas, dúvidas e sugestões.

A imprensa brasileira foi oficialmente instalada, no ano 1808, com o jornal *A Gazeta do Rio de Janeiro*. Até então, o jornal *Correio Brasileiro* era o informativo oficial do país, porém, era editado na Inglaterra. Com a instalação da *Gazeta*, surgiu a oportunidade de cartunistas e chargistas brasileiros publicarem seus trabalhos ilustrativos e críticos ao, então, atual governo da corte portuguesa.

De fato, na falta da ilustração fotográfica, os jornais ilustrados pelos principais artistas litográficos da época, quase todos caricaturistas de talento, desempenharam um papel importante, tornando a notícia mais atraente e popularizando as feições das principais personalidades do tempo. A partir de 1860, e sobretudo 1870, os jornais satíricos passaram a ser um dos principais veículos de informação e suas tiragens atestam o sucesso da fórmula. (LAGO apud SANTOS, p. 20, 2014)

O desenhista Angelo Agostini contribuiu para que a história do jornalismo brasileiro fundisse-se à história do país. Sua carreira iniciou em 1864 e as charges tinham a intenção de repreender o mandato do imperador D. Pedro II. Segundo Santos (2014), em 1867, criou a personagem Nhô Quim, um abastado filho de fazendeiro que, acostumado com a vida no campo, se atrapalha com os costumes da cidade. Posteriormente, Agostini transformou sua primeira criação artística no livreto *As Aventuras de Nhô Quim* em que registra ironicamente o modo social, econômico e cultural no Rio de Janeiro. Em 1876 criou a *Revista Ilustrada* e, subsequente, o personagem Zé Caipora.

Agostini, que estava no auge do domínio da técnica artística, desenha com traço realista paisagens e animais e dá aos personagens expressões variadas, do medo à raiva. Também do ponto de vista narrativo, o autor traz inovações para a época, apresentando uma sucessão de acontecimentos com o uso da sequencialidade dos quadrinhos. (SANTOS, p.23, 2014)

Angelo Agostini foi reconhecido como artista e político por defender o fim da escravidão e a queda do regime monárquico. Além das charges de teor ácido e adulto, contribuiu com a revista infantil *Tico-Tico*, em 1905.

Ilustração 2- Ilustração Nhô-Quim



Nhô-Quim decide-se a deixar os lares paternos. Cobrem-no de beijos, abraços, conselhos e bênçãos!

Montado no cavalinho ruço, diz o nosso herói o último adeus!

Fonte: saladeartsvirtual.files.wordpress.com/2013/09/qu003_agostini_impressoes0.jpg

A Tico-Tico era uma revista voltada às crianças, criada em 1905 por Luís Bartolomeu de Souza e Silva e editada pelo grupo O Malho. Trazia em suas edições personagens infantis e adultos, além de jogos e passatempos. De acordo com Santos (2014), a revista seguia o padrão visual das revistas europeias devido ao desconhecimento da técnica do desenho sequencial no Brasil. Um aspecto marcante das primeiras tirinhas é a falta de balão de diálogo, o texto corrido era posto na parte inferior ou lateral de cada quadro. O trio de amigos mais marcante da Tico-Tico eram o Réco-Réco, Bolão e Azeitona.

Ilustração 3- Tirinha Réco-Réco, Bolão e Azeitona.



Fonte: www.invivo.fiocruz.br/media/recorecogrande.jpg

A revista *A Gazeta* versão infantil, conhecida como *A Gazetinha*, se inspirou no modelo norte-americano de fazer histórias em quadrinhos e foi a primeira no Brasil a adotar o uso de balões de diálogo. A revista trazia personagens americanos como *Gato Félix*, *Betty Boop*, *Little Nemo* e *Superman*, ao lado dos brasileiros *Pão-Duro* e *Gibimba*. Segundo Santos (2014), a inspiração americana é correspondente ao fato da aproximação dos Estados Unidos após a Segunda Guerra Mundial. Na década de 1940, surgiu a Política da Boa Vizinhança,

fato que favoreceu e expandiu fortemente a indústria cultural estadunidense que repercutiu na criação do personagem *Zé Carioca* pela Disney.

Ilustração 4- Tirinha Zé Carioca



Fonte: 41.media.tumblr.com/7725d50926b98da9e81aa452d2a5134c/tumblr_mvjn9fCsN11ro54dao1_1280.jpg

A partir de 1950 a política populista tomou conta do Brasil e essa vertente era refletida nos cartuns. Os personagens *Luluzinha*, *Bolinha*, *Pererê* e temas folclóricos davam vida ao cenário cultural dos brasileiros, suas crenças, costumes e filosofias de vida.

(...) O discurso populista nessas narrativas é perceptível pela mistura de elementos culturais e pelas referências típicas à sociedade urbana, com ênfase no consumo, em pleno meio rural. Ao tentar ser uma síntese do país, as aventuras de *Pererê* põe em evidência as contradições da sociedade brasileira daquele momento. (PIMENTEL apud SANTOS, p.45, 2014)

O cartunista Maurício de Souza iniciou a publicação de seus trabalhos no jornal *A Folha de São Paulo* com o personagem *Bidu*. Os novos personagens foram surgindo e, em 1963, a *Turma da Mônica* é consagrada. A turma é composta por Mônica, Cebolinha, Cascão, Magali, Sansão, Bidu, Floquinho e outros. A história se passa no bairro Limoeiro e lá as crianças brincam, conversam, brigam, fazem travessuras e são representadas com muita vivacidade e personalidade. Cada um com sua peculiaridade conquista e envolve o leitor à história que se parece muito com a realidade das crianças brasileiras. O sucesso foi tanto que a *Turma da Mônica* virou filme, desenho e seriado. Maurício de Souza ainda fez a adaptação da trama ao mundo adolescente com a edição *Jovem*.

Ilustração 5- Tirinha da Turma da Mônica



Fonte: <https://blogcapucine.files.wordpress.com/2014/05/monica-cebolinha.png>

O jornal semanal O Pasquim, criado em 1969, teve papel importante na luta contra à ditadura no país. As tiras, em sua maioria, eram satíricas e provocativas. Motivo pela qual recebia cada vez mais o interesse dos leitores e curiosos. Os cartunistas Henfil (Henrique de Souza Filho), Jaguar e Ziraldo mantiveram acesa à chama anti-ditatorial através de suas produções artísticas e intelectuais. Corroborava Souza (p.51,2014) ao dizer que “Ao lado de textos sérios escritos por colunistas contrários à ditadura, o Pasquim abria suas páginas para charges e quadrinhos, que davam o tom de deboche em um momento marcado pela sisudez dos governantes e militares.”

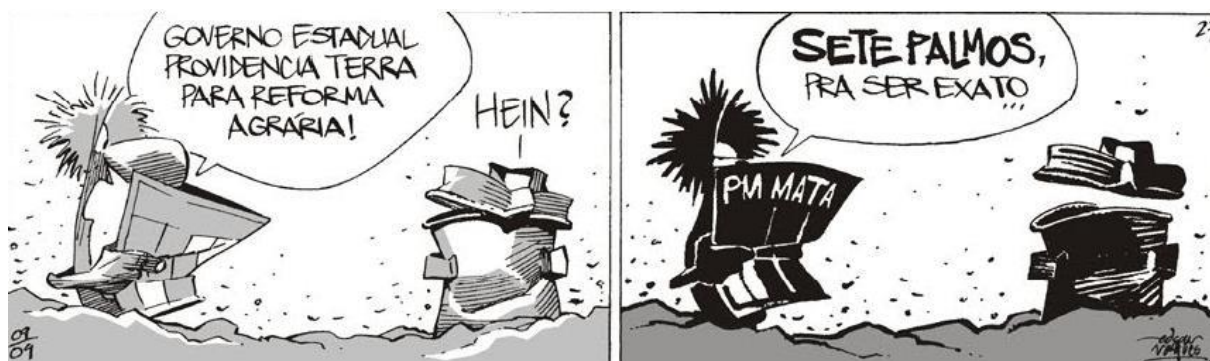
Ilustração 6- Tirinha política do cartunista Henfil



Fonte: [s-media-cache ak0.pinning.com/736x/d5/87/79/d587794d9de93e0201526c3457878b86.jpg](https://s-media-cache.ak0.pinning.com/736x/d5/87/79/d587794d9de93e0201526c3457878b86.jpg)

Entre as produções regionais de tirinha, além de Iotti e o personagem *Radicali*, se destaca *Rango*, de Edgar Vasques. A criação gaúcha trata-se de um miserável que vive em busca de comida e vive dentro de uma lata de lixo. Conforme Santos (2015), Vasques aborda questões raciais, ambientais, econômicas e políticas referentes às classes sociais baixas.

Ilustração 7- Tira da personagem Rango do cartunista Edgar Vasques.



Fonte: revistaogrito.ne10.uol.com.br/page/wp-content/uploads/2013/04/Rango_by_Edgar_Vasques.jpg

Os quadrinhos tem a tradição de acompanhar as tendências sócio-políticas do local em que estão inseridas. Na onda da era pós-moderna, de intensa interação e fluxo de informação, o cartunista André Dahmer tirou subsídio para criar suas histórias da série *Malvados*. As tiras, em sua maioria, são de cunho existencialista e crítica ao frenético ritmo informacional atual do mundo. As suas criações abalam os hábitos que cultuam o espetáculo social e, se pode dizer, que é uma caricatura do sujeito contemporâneo.

Ilustração 8- Tirinha da personagem Terêncio Horto do cartunista André Dahmer.



Fonte: Arquivo digital pessoal.

Desde o século XIX, o Brasil tem um rica e eclética produção de quadrinhos. Nota-se que, desde o início da determinada arte, foi usada como ferramenta política e, se pode dizer,

que é um termômetro social. As tirinhas são uma produção artística que não requisita traços meramente elaborados e, por vezes, é o desequilíbrio e robustez do traço que dá identidade e consistência às histórias. Não se deve perder a ideia de que as tiras são uma representação simbólica da sociedade e, um traço grosseiro, pode ser a representação visual do mundo utilizado pelo cartunista. Quer dizer, é a plasticidade visual materializando-se na narrativa e identificação do autor.

(...) Os quadrinhos não constituem um ópio literário: porque as suas vertentes criativas- ou probabilidades de- superam os desvios sociais passíveis de eclodir, porque- através dos tempos- a cultura popular têm-se formado a partir de manifestações tidas no início como sublitterárias; porque problemas políticos jamais foram ou serão solucionados por qualquer espécie de arte, que, no máximo, só poderá apreende-los ao nível da linguagem. (CIRNE, 1974, p. 19)

Independentemente do viés ideológico, as tiras adultas acompanham o fluxo da sociedade, em suas mudanças políticas, econômicas e culturais. Os quadrinhos têm o poder de eternizar uma época ou fase, pois suas criações são atemporais e, de forma tão simples e contextualizada, que se pode ter a mesma compreensão que recebeu na data de sua publicação.

1.3 COMO E POR QUE RIMOS?

Estudar humor é contar com raras fontes teóricas que expliquem o riso. Entre os poucos autores que dedicaram suas pesquisas ao fenômeno, existem ideias conflitantes que excluem ou renegam umas às outras. O humor é abordado por diferentes perspectivas teóricas como medicina, sociologia, psicologia, filosofia e comunicação. A divergência mais forte é entre a teoria de que o riso é apenas um mecanismo físico de estímulos puramente fisiológicos e a ideia de que o riso é uma reação consciente que denota a inteligência e a diferenciação do humano entre os outros animais. Apesar de todas as divergências, há um ponto em comum, o homem é o único animal capaz de rir.

O humor é coletivo, necessita ser reconhecido pelo grupo para que provoque o riso. Rir é um ato social simbólico. Para que uma piada seja engraçada deverá ter representação na realidade de todos, pois, ao contrário, não fará sentido. Bergson (1978) afirma que quanto

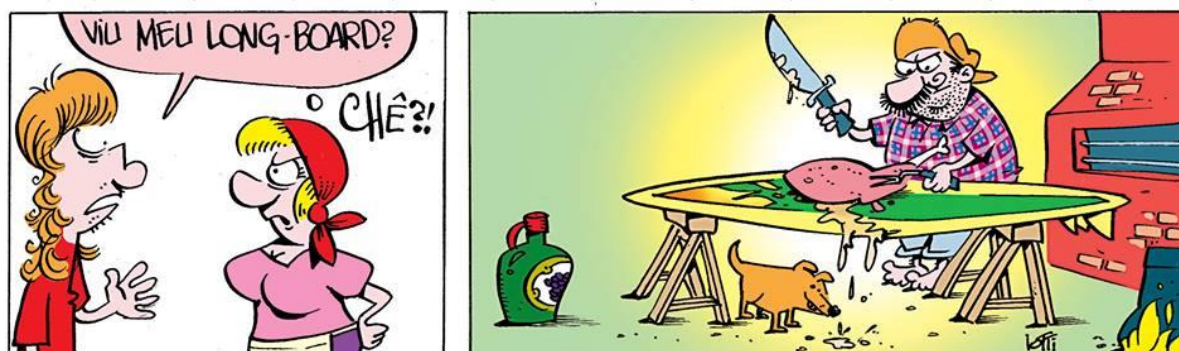
maior a plateia de um teatro ou cinema, mais altas e longas são as gargalhadas. O riso é contagiante.

Segundo Figueiredo (2012), dentre todos os estudos sobre o riso, existem quatro teorias que são melhores aceitas. Porém, no que cabe a essa pesquisa, abordaremos três delas: a teoria da superioridade, alívio e incongruência. A teoria da superioridade é basicamente calcada na máxima de que rimos porque nos sentimos soberanos àqueles que nos são motivos de riso. O humor seria um subterfúgio para tornar aceitável o sentimento de superioridade sobre algo ou alguém. A gargalhada é a fantasia que mascara a maldade, rir traz leveza a um assunto pesado, principalmente, quando tratado com descaso. Na teoria da superioridade, rimos porque não fazemos parte daqueles que estão sendo o alvo da gargalhada. A risada irá manter-se até que não se tenha mais nenhum sentimento a respeito da situação. Ao nos preocuparmos, sentirmos pena, o riso não fará sentido e o sentimento será tomado pelo remorso, pela culpa.

A teoria do alívio é concebida na tensão do diálogo, no desenrolar da conversação entre os interlocutores. Para Figueiredo (2012, p. 183), “o riso será proporcional à tensão gerada e ao inesperado da solução”, ou seja, quanto mais inusitado for o desfecho de uma história, mais engraçado será. Uma pessoa poderá provocar riso em alguém ao contar um fato trivial do cotidiano que acabou em algo inesperado. Por exemplo, o dilema de alguém que quer poupar tempo nas tarefas domésticas e, para solucionar o problema, preferiu não almoçar para não ter de lavar a louça que sujaria durante a refeição.

A teoria da incongruência se dá pela quebra do raciocínio. Conforme Figueiredo (2012, p. 186), “essa linha teórica está baseada na surpresa, na quebra de expectativa; e essa surpresa, em geral visual, é de rápida apreensão, por isso amplamente usada no universo da comunicação (...)”. Os trabalhos do cartunista Iotti remetem ao riso, especialmente, pelo uso da tática do inesperado. As personagens Radicci ou Guilhermino, em seus embates, frequentemente, têm uma resposta inesperada às ações de um para com o outro. Um exemplo é a tira abaixo onde Guilhermino procura sua prancha de surf enquanto seu pai, em sua ignorância e desconhecimento do objeto, a utiliza como tábua de cortar carne para a preparação do churrasco.

Ilustração 9- Tira Radicci do cartunista Iotti.



Fonte: Iotti (2015)

De volta à teoria da superioridade, sentimento de soberania advindo do humor é uma manifestação de poder. Nos períodos de repressão política, no Brasil, as charges e tiras utilizavam exatamente o poder das autoridades de forma satírica para atingirem a população. Atualmente, devido, especialmente, aos grupos ideológicos pós-modernos, a conduta do "politicamente correto"² está podando piadas que tentam abordar assuntos ligados à raça, religião, opção sexual e de classe social.

A explicação para a patrulha contra a abordagem nas piadas se deve à superestima e a aproximação com várias causas e lutas. O ambiente propício para o riso é a indiferença, conseqüentemente, se ri porque não há afligimento com a situação. O humor é uma arma discursiva de grande poder de deslegitimação, e funciona melhor nas mãos de quem é oposição, independente da ideologia política do momento. Como foi discorrido anteriormente, as tiras tinham o poder de crítica ao governo vigente, colonizadores ou militares. Atualmente, os grupos sociais fragmentados por seções da sociedade adotam o discurso de que o humor tornou-se agressivo e semeador de preconceitos. Nota-se um paradoxo quanto a percepção humorística nas críticas do poder e domínio social. O humor ora é libertador, ora repressor.

O riso anda de mãos dadas com o desapego. "O maior inimigo do riso é a emoção", afirma Bergson (1978, p.07). Quanto maior a preocupação com o outro, quanto mais culpa, quanto mais emoção sentirmos, quanto mais pensarmos nas conseqüências, menos iremos achar graça da má sorte do outro. Um exemplo, é o misto de emoções ao ver alguém cair. Inicialmente, nos preocupamos com a saúde e o bem-estar do indivíduo, depois de certificarmos-nos que está tudo bem, podemos cair, de consciência tranquila, na gargalhada.

² É um código de conduta que pressupõe a instalação de um novo modo de tratamento via linguagem, em que se almeja apagar sentidos pejorativos que caracterizem raça, religião, classe, sexualidade.

Bergson (1978, p. 08) conclui, “Portanto, o cômico exige algo como certa anestesia momentânea do coração para produzir todo o seu efeito. Ele se destina à inteligência pura.”

Rir em momentos de tensão ou diante de uma situação caótica pode ser uma alternativa de fuga da situação. É a maneira do cérebro e corpo expressarem “vamos rir, nada disso é real”. É muito comum reagir com riso de nervosismo à notícia de falecimento de alguém. É o “eu” do indivíduo negando a situação, se abstendo da circunstância.

Outra notável característica do humor é a de que rimos apenas daquilo que nos remete ao humano. Por exemplo, rimos de um cão caminhando sobre apenas duas patas porque nos recorda o andar de uma pessoa. É bem humorado aquilo que foi feito pelas mãos de uma pessoa. Se um bolo feio torna-se engraçado é porque nele foi detectado um erro, um descuido humano. Uma atividade cerebral que cabe bem como elucidação se chama *pareidolia*. A pareidolia pode ser explicada como um fenômeno psicológico que cria, a partir de estímulos vagos e aleatórios, imagens com significados. Por exemplo, ver figuras perfeitas em nuvens, janelas embaçadas, enxergar rostos de pessoas e formas animais em tomadas elétricas e em outros lugares improváveis.

Ilustração 10- Exemplo do conceito de pareidolia.



Fonte: <http://www.mondieviaggi.eu/wp-content/uploads/2015/09/Lavandino.jpg>

A deformidade também tem a competência de provocar o riso, especialmente se esse defeito puder ser imitado. Por exemplo, o andar já estereotipado de um idoso de bengala. O

defeituoso pode ser utilizado com tom humorístico em caricaturas. A deformidade e o esquisito são cômicos apenas quando os movimentos, traços e características tornam-se mecânicas. O mecânico, automático, não faz parte da personalidade individual da pessoa, então, conseqüentemente, se pode fazer imitação. O que não é pessoal é coletivo e, se faz parte do todo, tem capacidade suficiente para causar riso naqueles que por ventura vierem a parodiar. Assim explica BERGSON (1978, p. 20):

Portanto, só começamos a ser imitáveis quando deixamos de ser nós mesmos. Isto é, só se pode imitar dos nossos gestos o que eles têm de mecanicamente uniforme e, por isso mesmo, de estranho à nossa personalidade viva. Imitar alguém é destacar a parte do automatismo que ele deixou introduzir-se em sua pessoa. É pois, por definição mesmo, torná-lo cômico. Não surpreende, portanto, que a imitação cause riso.

Uma técnica muito utilizada para o despertar do riso é o estereótipo que utiliza a caracterização generalizada sobre comportamentos ou características de outros. A estereotipia vem do grego *stereós*, sólido + *typos*, tipo, ou seja, tipos sólidos. O termo foi cunhado pela primeira vez, em 1922, pelo escritor e jornalista estadunidense Walter Lippmann. O jornalista escreveu seu artigo *Public Opinion* para explicar como a criação de estereótipos sociais auxiliava na construção e seleção das notícias.

Estereótipos são imagens mentais criadas pelo indivíduo a partir da abstração de traços comuns a um evento previamente vivido. A partir da experiência com alguma pessoa ou ambiente constrói-se um estereótipo ou representação que permite identificar situações semelhantes- e aplicar a elas a representação anterior. (MARTINO, 2014, p. 25)

Um estereótipo quando utilizado por um grande número de pessoas ganha uma esfera de veracidade. Toda vez que uma dada situação parecida ocorrer, vamos remeter à sua representação, e essa repetição cria condições para o surgimento da estereotipia. Segundo MARTINO (2014, p. 25), “os estereótipos explicam o que está diante dos nossos olhos, permitindo a formulação rápida e estratégica de ação em uma situação. A ausência de estereótipos implicaria um gasto considerável de tempo até a compreensão dos acontecimentos.”

A utilização de representações estereotipadas em personagens facilita o processo de criação da personalidade da figura. É mais fácil para o ator interpretar, pois não tem nada de inédito. É mais simples para a compreensão do público, pois a personagem é menos

elaborada. O estereótipo também facilita a aproximação do objeto com o público, pois é há mais chances de identificação entre a vida particular com o ser representado pelo artista.

Tendo em vista os estudos realizados sobre humor, se conclui que o riso gira em torno do homem e suas ações. Assim como só o ser humano é capaz de rir, é apenas do ser humano que é possível achar graça. Até mesmo do reino animal, vegetal e inanimado o riso só vem à tona se recordar, em algum instante, a criação humana. Faz-se necessário observar cada situação e constatar quais foram os artifícios utilizados para a criação do cômico pelo artista. Para fazer rir é imprescindível, antes de mais nada, conhecer o público e as ferramentas que possui para tornar a situação engraçada, pois há uma linha tênue entre o cômico e o ofensivo.

1.4 A IMAGEM COMO LINGUAGEM

A imagem é um objeto de estudo na qual é difícil de encontrar uma definição exata e assertiva. O estudo dos conceitos da imagem é volátil e as teorias chocam-se umas contra as outras devido ao ponto de vista divergente dos autores. Esse, então, é o motivo de dedicar o seguinte subcapítulo, dentro deste trabalho, exclusivamente, para tentar jogar um pouco de luz sobre a questão. Para uma melhor compreensão do que é a imagem e encontrar um equilíbrio teórico para a sua explicação.

A imagem foi registrada como linguagem nas pinturas rupestres e está fortemente ligada à comunicação, essencialmente, nos dias de hoje. A publicidade utiliza fortemente elementos visuais para conquistar e cativar o público, o jornalismo tem a imagem como um atrativo e complemento à informação, as empresas que utilizam o termo de “imagem institucional” para construir uma imagem mental e simbólica para o imaginário da sociedade. Vale lembrar que estão sendo definidas e estudadas apenas as imagens estáticas. As imagens dinâmicas, ou em vídeo, por exemplo, aparecem em explosões de cores e formas na televisão, comerciais, cinema. Os elementos visuais são utilizados nas maneiras mais sutis até as mais apelativas, tudo para preencher os olhos dos espectadores e criar inúmeras emoções.

O falso conceito de que a imagem é mais fácil de compreender que o texto é umas das explicações para os elementos plásticos terem conquistado tamanha importância na publicidade e produção audiovisual. Complementa Joly (2000, p. 118) ao dizer que a imagem não é mais fácil de ler, é apenas mais atrativa para os olhos. Pode-se dizer também que a

imagem é o método mais democrático de comunicação, pois não necessita saber ler, apenas, como já foi citado, ter o sentido da visão em sua plena função.

A imagem, primeiramente, pode ser mental e/ou real. A imagem mental é aquela que surge em nossos pensamentos e pode ser tão vívida e condizente com a realidade quanto uma representação material. A imagem real é um elemento visual que pode ser percebido e captado por qualquer espécie dotada do sentido da visão. Ela é composta por cores, formas, tamanhos e texturas que produzem em nossa mente sentidos e significações.

Para Barthes (1984), a imagem é composta por 3 camadas. A primeira delas é sintática na qual contém nomeações, legendas e texto (modo verbal ou mental). No instante em que vemos um elemento visual, se pensarmos “isso definitivamente é uma imagem”, já estamos a nomear. A segunda é de natureza icônica que, nada mais são, seus elementos visuais denotativos. E, por fim, a terceira camada é a representação simbólica e conotativa. É a interpretação atribuída ao conjunto de camadas e itens que compõem a imagem.

Estudar a imagem é analisar as partes e a maneira como complementam-se para a construção de um todo. A imagem pode ser definida como o resultado da soma de todos ou uma parcela dos elementos morfológicos, dinâmicos e escalares que é explicado no próximo capítulo.

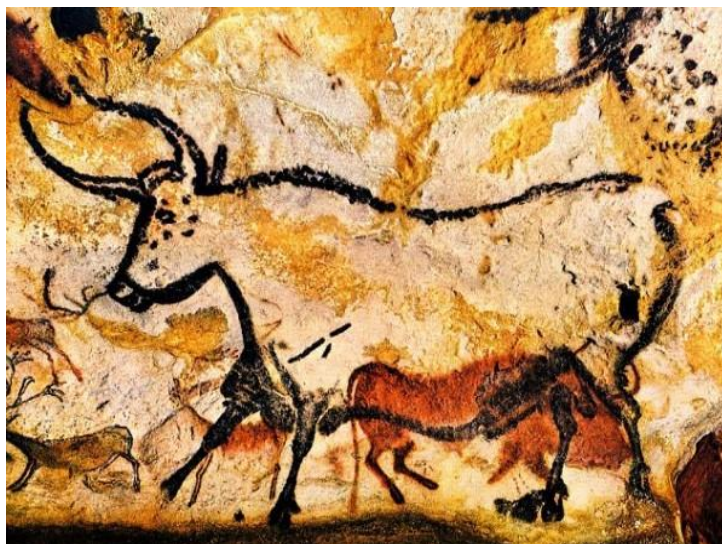
Geralmente, a imagem aparece na vida da criança antes da escrita. Nos primeiros anos de existência, são representadas, através do desenho, cenas do cotidiano e seus elementos mais presentes e importantes como os pais, a casa, a escola, os animais. Apesar de os desenhos de crianças não condizerem com a realidade em suas proporções, elas são uma imitação do real. A imagem torna-se atrativa aos pequenos porque é a maneira mais fácil de exprimir a realidade que os rodeia.

Comunicar através de palavras exige que enunciator e receptor saibam o significado exato de seus sentidos para que haja entendimento. Enquanto o desenho não carece de exatidão no traço para que haja compreensão. Por exemplo, um grande e irregular círculo representando uma cabeça não interfere que subentenda-se que se trata da parte do corpo de uma pessoa, por mais que fuja dos padrões reais da estrutura anatômica humana.

Joly (2000) afirma que a imagem é capaz de mobilizar todas as áreas cerebrais, desde nossos ancestrais até as crianças de hoje. Isso explica o porquê de os hominídeos, do período paleolítico, iniciaram a comunicação através da arte rupestre na representação do mundo em que estavam inseridos. A autora Joly (2000, p. 70) complementa ao dizer, “Apercebemo-nos que a imagem para os latinos não é só visual e que ainda aí o seu aspecto indiciário domina: a

imagem é um traço e a máscara mortuária lembra-nos a pré-história da imagem e o contorno das mãos traçadas na parede (...).”

Ilustração 11- Pintura rupestre.



Fonte: http://static.klix.ba/media/images/vijesti/b_121208065.jpg

O termo latino *imago* quer dizer *imitar* e são pinturas, esculturas, retratos, reproduções em várias plataformas, até artesanato, utilizado em funerais para criar um elo entre o terreno e o eterno. A arte de representação dos dois mundo, céu e terra, sagrado e profano, bom e mau existe há séculos e foi especialmente difundida pela igreja. A representação de criaturas celestiais como anjos, deuses e santos é o método mais antigo e, mais utilizado até hoje, para o acercamento entre o homem e uma entidade superior. Para Joly (2000, p.76) “(...) Desde os tempos mais antigos considera-se a imagem boa se ela for justa, se conduzir à verdade, se for verdadeira; pelo contrário, a imagem é má se for falsa, se engana, se ilude.”

As imagens podem ser divididas em quatro categorias de acordo com o seu grau de materialidade: imagens mentais, naturais, criadas e registradas. A imagem mental possui um conteúdo sensorial e altamente abstrato, é de natureza psíquica e não necessita de estímulo físico para surgir. Pode-se dizer que são imagens do pensamento. A imagem natural é a imagem captada pela retina e que necessita, obrigatoriamente, da presença de luz. A imagem natural possui identidade total em seu referente na realidade, ou seja, é produto do real que é visto. A imagem criada necessita de novos mecanismos para existir, como por exemplo, a pintura. Para um novo quadro surgir são necessários, pelo menos, a tinta e o pincel. A imagem registrada é a mais complexa. Necessita de sua cópia exatamente igual ao original para existir. Um exemplo é a cópia de fotografias através do negativo.

Devemos ter em mente que a imagem é comunicação, antes de ser uma técnica, uma fotografia, um quadro, um filme, ela serve para comunicar algo para alguém. Desde os primórdios, através da pintura rupestre, nossos ancestrais estavam comunicando muito antes da fala e escrita. A arte rupestre surgiu da necessidade de comunicar, de maneira natural, pois não lhes foi ensinado como e porque copiar as figuras que compunham o dia-a-dia no passado.

A imagem é tão rica em informação que, mesmo depois de eras, pudemos ter contato com a cultura e as experiências dos “homens das cavernas”. É entender a imagem como comunicação que a torna tão complexa e fascinante, pois estamos em contato com o mundo visual desde o nosso nascimento e, por vezes, a imagem fica de lado junto com a infância quando se trata de comunicação.

Expandir nuestra capacidad de ver significa expandir nuestra capacidad de comprender un mensaje visual y, lo que es aún más importante, de elaborar un mensaje visual. La visión incluye algo más que el hecho físico de ver o de que se nos muestre algo. Es parte integrante del proceso de comunicación que engloba todas las consideraciones de las bellas artes, las artes aplicadas, la expresión subjetiva y la respuesta a un propósito funcional. (DONDIS, 1995, p. 20)

A imagem, mesmo com sua complexidade, não existe por si só. Ela necessita de uma enunciação, ao menos mental, para que se alcance o seu entendimento maior. A linguística é um campo de estudo que abriga toda a forma de linguagem, inclusive, a comunicação visual. Ao pôr-se em interlocução gráfica, são despertados nossos sentidos e, para a apreensão de significados, é necessária a intitulação, porque ao compreender passamos a nomear. Compreende-se a figura de um sol porque conhece-se o sol, caso contrário, a figura não faria o menor sentido, ou então, se compreenderia como algo que se aproximasse daquela representação.

Em suma, seja oral ou escrita, a linguagem verbal acompanha frequentemente a imagem, interage com ela para produzir uma mensagem global e isto de forma tão constante que uma mensagem visual sem comentário verbal necessita muitas vezes de se explicitar “sem legendas”, “sem título”, o que não deixa de ser paradoxal. (JOLY, 200, p. 30)

Toda imagem é indiscutivelmente polissêmica, ou seja, tem a capacidade de conter múltiplas significações e, conseqüentemente, muitas interpretações. A imagem, assim como a palavra, pode ter inúmeros significados dependendo dos contextos em que for inserida e da capacidade de leitura do observador. Talvez seja a complexidade e mutabilidade dos sentidos que atraíam e estigmatizam os conceitos de imagem, pois aprende-se observando-as e deduz-

se muitos mais significados em relação ao texto escrito. Um conjunto de traços pode representar diversas significações, enquanto uma palavra, muitas vezes, é restrita a apenas um único sentido. Joly (2000, p. 109) reafirma o que foi dito ao colocar que “Um dos lugares comuns mais habituais a propósito da imagem foi o de a declarar polissêmica. Com efeito, a polissemia da imagem depressa foi considerada a especificidade da comunicação pela imagem(...).”

Pode-se dizer que a imagem é um método de comunicação é uma forma de linguagem abrangente, pois tem a capacidade de alcance muito grande por ser muito mais chamativa e elucidativa aos olhos que as palavras. Apesar de conter incontáveis significados, uma imagem é capaz de exprimir informações, sentimentos e emoções e, talvez, seja este o motivo de vivermos em uma sociedade obcecada pelo uso plástico e recurso visual.

2 O MODERNO E PÓS-MODERNO PLÁSTICO

Neste capítulo é abordada a metodologia e marco teórico da mesma, além, da teoria de criação de sentidos através da linguagem, descrita por Peruzzolo (2015). A modernidade e a pós-modernidade são contempladas nesta seção e, neste capítulo, é descrito o surgimento, adaptação e as principais mudanças que esses dois períodos implicaram no seio da vida em sociedade. O moderno e o pós-moderno são explicados a partir das ideias dos autores Kumar (2006), Hall (2011), Giddens (2002) e Bauman (1999). Por último, a Teoria da Imagem, e seu método de abordagem, é explanada a partir dos conceitos elaborados por Villafañe (2006).

2.1 O PROCESSO DE ELABORAÇÃO DOS SENTIDOS

Nesse trabalho, é imprescindível entender o lugar do significado na narrativa de humor. O significado se apresenta e faz despertar, no interpretante da narrativa, sentidos. Mas, que lugar ocupa o sentido na dimensão comunicacional do homem?

Ao se colocar em comunicação, o ser humano busca identificar na mensagem partilhada com outro (s) algo que lhe sirva de valor, com o qual se identifique, que faça algum sentido. O sentido é fruto da essência do homem e não existe por si só, ele necessita da linguagem para existir, pois este é o meio pelo qual se manifesta. A raiz do sentido é a intenção do enunciador. Toda e qualquer forma de comunicação é dotada de intencionalidade, pois apenas o ato de querer comunicar já é a manifestação de desejo, fantasias e sonhos do ser.

Segundo PERUZZOLO (2015), viver em sociedade é fazer parte dos processos de significação que estão construídos, constantemente, nas relações de comunicação. Nossa vida diária é movida pela interpretação da realidade. Nós lemos placas, fachadas, vemos ações, interpretamos emoções, seguimos e damos ordens e tudo isso só é possível porque estamos persistentemente atribuindo significados ao que nos rodeia. Entretanto, é necessário que os sentidos sejam universais para que possam ser compreendidos. A realidade de uma pessoa passa a ser visível através de elementos sígnicos.

Peruzzolo (2015) divide os sentidos em cinco tópicos: o fundamento do sentido, sentido e significado, sentido e valor, sentido e discurso e, por fim, efeitos de sentido.

O fundamento do sentido nasce nas paixões do indivíduo, as finalidades do homem são guiadas pelo seu estado de desejo. Para SEMPRINI (apud PERUZZOLO, 2015), o sentido

pode ser considerado uma reserva de armazenamento das experiências, histórias, sonhos, valores e crenças. As vivências do homem são o subsídio para a interpretação das significações do real, emocional e imaginário. A comunicação necessita do sentido para fazer parte de relações subjetivas entre os indivíduos, pois é na intersubjetividade que os discursos são elaborados. O homem está à frente da linguagem, é nele que são fundados os sentidos e são os sentidos que dão vida à comunicação.

O segundo aspecto do sentido é o seu significado. O significado é a interpretação da linguagem e ela é a manifestação do sentido. Os sentidos não têm vida própria, ele existe na mente de quem os criam e recebem. Os interpretadores das significações criam os sentidos.

O significado (...) É a unidade cultural de representação do objeto, evento e estados emocionais, circulantes numa comunidade comunicativa. São as comunidades comunicativas que estabelecem os significados como respostas socioculturais aos sentidos buscados para a sobrevivência e majoração do existir. Os significados nascem, para um elemento dado, no interior da comunidade usuária falante, formando campos semânticos. (PERUZZOLO, p. 172, 2015)

Os significados são dados pelas pessoas e, portanto, para que possam comunicar-se, é necessário que todos os interlocutores tenham conhecimento dos signos, ou seja, eles devem ser convencionados.

O terceiro aspecto do sentido é o valor, ou seja, a importância e estima que algo tem em relação ao sujeito. A valoração, primeiramente, está ligada à sobrevivência e preservação da vida. Animais e humanos estão, constantemente, avaliando o local para terem certeza de que o mesmo não apresenta riscos. É a interpretação do ambiente que garante a sobrevivência, na vida selvagem ou socialmente organizada. Pode-se dizer que os valores são mecanismos de interpretar o mundo. O valor determina a sua consciência e guia sua conduta. Os valores pessoais, ideais, conduzem nossas ações, interpretações e relações com o real. Algo só nos prende a atenção se nele forem detectados nossos valores individuais.

O quarto aspecto do sentido é o discurso. A enunciação é externa ao homem, ela permite por pra fora os sentidos em forma de alguma linguagem. Como dito, anteriormente, os sentidos não residem na linguagem e sim nas relações entre os sujeitos. O homem, quando fala, se comunica através das suas experiências e interpretações subjetivas próprias que criou da realidade. A linguagem e o indivíduo estão sempre atrelados ao social e cultural, pois o processo de interação entre os indivíduos perpassa, incessantemente, esses dois segmentos da vida em sociedade.

Por fim, o quinto aspecto são os efeitos produzidos pelos sentidos. Os sentidos não estão na superfície da comunicação, é necessário buscar e compreender os seus significados. Para Peruzzolo (2015), os efeitos de sentido são fenômenos sociais que não são explicáveis sem levar em consideração as condições socioculturais do ambiente em que vivem. O efeito de sentido se manifesta em três instâncias: sujeito, objeto e texto. Os sentidos podem ter ressignificações de acordo com as interpretações, efeitos que o emissor e interlocutor designarem para o discurso.

O processo de produção do sentido é, entretanto, sempre um fenômeno social e vital. O que funciona, nos processos discursivos, é a série de formações imaginárias-representações- que designa os lugares, que os sujeitos falantes se atribuem mutuamente nas trocas linguísticas, e o que, nelas, eles se tornam enquanto sujeitos. (PERUZZOLO, p. 180, 2015)

Pois bem, é nesse aspecto do sentido, dos seus efeitos, que se centra o objeto de estudo escolhido neste trabalho. As relações sociais reais representadas na mídia impressa expressam conflitos e interesses que refletem as condições nas quais foram extraídas do cotidiano e transformadas em discursos. Os efeitos de sentido são os indícios da intencionalidade do enunciador, que procura enunciar visando sempre um alvo, seu enunciatário, e sua aceitação da mensagem.

Ilustração 12- Tira Radicci do cartunista Iotti



Fonte: Arquivo digital pessoal.

As tiras do cartunista Radicci trazem muito, em seu conteúdo, mensagens que possuem significações veladas e são esses efeitos de sentido que agregam valor humorístico à relação de Radicci e Guilhermino. Ao dizer que irá “fechar um negócio”, primeiramente, a fala de Guilhermino remete ao trabalho para tranquilizar o pai que o manda fazer algo útil.

Em contrapartida, e em duplo sentido, o “negócio” que a personagem refere-se é ao linguajar coloquial dos usuários de maconha para montar um cigarro da erva.

A mensagem criada, como já citado, deverá conter signos reconhecíveis pelo receptor para que o seu sentido seja apreendido. Para um grupo que pertença uma cultura conservadora, a gíria “fechar um baseado” talvez não faça o menor sentido devido à falta de contato entre a maconha e a sua realidade. Guilhermino, ao dizer ao pai que irá “fechar um negócio” conota a inocência do pai conservador frente à cultura alternativa do seu filho. É desta maneira que o efeito de sentido é apropriado à mensagem, no embate de diferentes ideias, de diferentes pessoas, referentes a um único signo.

Pode-se encontrar diversos significados a uma mesma tirinha. O cartunista pode estar dando visibilidade às drogas ilícitas, estar reprimindo a cultura conservadora e proibicionista ao conotar ideias engessadas ao personagem Radicci, mostrar o lado desinteressado da juventude liberal que prefere à mordomia às responsabilidades, assim como tantas outras possíveis significações que possam surgir.

As tirinhas e as charges tem o poder de conter diversas significações que dependem do sentido que será atribuído por cada leitor. O trabalho de Iotti, como de qualquer outro enunciador, já contém os seus sentidos pessoais embutidos em suas criações e, a cada leitura, ambiente e realidade a tira ganhará outras conotações. O efeito de sentido não é intrínseco à mensagem e sim a construção da realidade particular de cada um.

Posteriormente, as tiras Radicci serão analisadas pela ótica da plasticidade para a verificação de quais valores são extraídos do campo visual e que constroem os sentidos que compõem as tirinhas. O seguinte trabalho, aborda a construção de sentidos no campo visual e sintático, pois os mesmos são elaborados e combinados em conjunto para expressar as significações atribuídas pelo cartunista Iotti.

2.2 A MODERNIDADE

Daremos início, então, pela diferenciação entre modernidade e modernismo. À primeira vista, se pode entender apenas como uma diferença de nomenclatura, porém, são distintos conceitos. A modernidade pode ser entendida como um sistema abrangente de mudanças políticas, sociais, intelectuais e econômicas, pois com ela houve uma ruptura do regime político cristão e, conseqüentemente, Deus não estava mais no centro de tudo. O

modernismo, diferentemente, se refere a um movimento cultural que surgiu em meados do século XX e tinha como princípio a crítica à modernidade.

A modernidade surgiu no período da Renascença no século XVII e, inicialmente, não se diferenciava muito da Idade Média, exceto pela esperança de que algo novo e “renascido” estava por vir.

Ideias clássicas e cristãs de tempo e história continuaram a dominar a mente ocidental até a segunda metade do século XVIII. Enquanto persiste essa situação não poderia haver um autêntico conceito de modernidade. O século XVII presenciou um poderoso ressurgimento do pensamento apocalíptico e milenarista (...). (KUMAR, 2006, p. 90)

O cientificismo deu à modernidade um aspecto progressista e graças às inovações tecnológicas a modernização teve um papel revolucionário no cenário mundial. Conforme KUMAR (2012, p. 120-122) a Revolução Francesa deu à modernidade sua característica principal: o uso da razão, porém foi apenas com a Revolução Industrial britânica, no fim do século XVIII, que a modernidade tornou-se palpável. A aceleração econômica através da industrialização mudou mundialmente a civilização ocidental na esfera política, social e intelectual e, foi nesta época, que o moderno virou sinônimo de indústrias. Não se pode esquecer que industrialismo não é apenas o grande crescimento econômico e tecnológico, mas foi um movimento que desencadeou um estado permanente de crise e renovação e uma nova maneira da sociedade relacionar-se com o mundo.

O modernismo, em contrapartida, foi um movimento que criticava e negava os avanços e modificações provocadas pela industrialização. Enquanto a modernidade era guiada à luz da razão, os modernistas questionavam a falta de sentimentos e uso da imaginação. Para o modernismo, a era industrial padronizou as técnicas de produção cultural e as artes e a literatura estavam cada vez mais distantes das emoções. Para os modernistas a razão deveria ser combatida pela emoção, a objetividade pela subjetividade, o racional pelo espontâneo. E foi no passado, que o movimento cultural encontrou suas respostas:

Se a modernidade significava um rompimento brutal com o passado e uma orientação decisiva para o futuro, o romantismo parecia inclinado a encontrar no passado os recursos com os quais poderia criticar o presente inumano e não-criativo. (KUMAR, 2006, p. 97)

A pesar da crítica à modernidade, não se pode ignorar que um movimento tão expressivo quanto o modernismo só teve sua origem devido a todo o processo de mudanças políticas e econômicas em que as nações estavam inseridas. Essa ambivalência é refletida em

manifestações literárias, artísticas e arquitetônicas, pois o modernismo não apenas rejeita o moderno, como também cria uma resposta crítica através da arte criativa, subjetiva, apaixonada e emotiva.

A modernidade é diferente de todas as eras anteriores devido ao seu dinamismo que afeta os setores sociais em escala global. A modernidade modificou energicamente as instituições públicas, pessoais e seu sentido de existência. As inovações tecnológicas alteraram o modo de interação com o mundo e nossa percepção do mesmo. O autor Anthony Giddens (2002) denomina a modernidade como a cultura do risco. A tecnologia deu ao homem moderno muitas soluções a problemas antigos, porém criou diversas outras dificuldades.

As antigas civilizações lutavam com armas artesanais até que surgiram as armas de fogo para auxiliar as batalhas, mas, conseqüentemente, também surgiram armas nucleares. O homem moderno descobriu inúmeras inovações de captação de recursos naturais para facilitar a vida cotidiana, mas colocou a natureza em colapso. O risco é toda esta gama de problemas “novos” que não eram conhecidos e sequer existiam em outros tempos.

O autor Bauman (1999, p. 250) complementa essa característica da modernidade como cultura de risco ao criar e solucionar novos problemas. “A modernidade poderia desprezar sua própria incerteza como uma aflição temporária. Cada incerteza veio acompanhada da receita para curá-la: apenas mais um problema e os problemas eram definidos por suas soluções”.

Giddens (2002) corrobora Stuart Hall (2011) e Krishan Kumar (2006) ao afirmar que a modernidade extinguiu o espaço e o tempo, para ele a modernidade é o controle das relações sociais em espaço e tempo indeterminados. Para o autor, o que confere o aspecto dinâmico da modernidade são três elementos: a separação espaço e tempo, o desencaixe das instituições sociais e a reflexividade.

A separação espaço e tempo é o desenvolvimento da sensação de vazio. As antigas sociedades situavam-se através do local, do onde. A modernidade desenraizou os indivíduos tornando-os de qualquer lugar, em contraponto, ao mesmo tempo, de lugar nenhum. Essa possibilidade de flutuar em diversos campos sociais trouxe ao homem moderno o esvaziamento existencial. Para Giddens (2002, p. 23) o esvaziamento “fornece a própria base para a sua recombinação de maneira que coordenam as atividades sociais sem necessariamente fazer referência às particularidades do local”.

O desencaixe das instituições sociais é o descolamento das relações em âmbito local para contextos de espaço e tempo indeterminados. Giddens (2002) chama esse descolamento de fichas simbólicas que compõe os sistemas abstratos. A metáfora utilizada pelo autor é a do

dinheiro. Agora, pela web, podemos comprar mercadorias com pagamento a crédito nos cartões. Essas transações monetárias estariam pondo de lado o espaço e o tempo, pois entramos em contato com vendedor, loja e produto sem a presença física e real, o que, em outras épocas, seria inimaginável.

A reflexividade é o acúmulo de conhecimento com o intuito de construção de identidade, organização e transformação do eu em relação ao mundo. As ciências sociais são um exemplo de reflexividade na medida em que estuda as mudanças do homem e da sociedade. BAUMAN (1999, p.250) complementa a reflexividade ao dizer que “a passagem da incerteza para a certeza, da ambivalência para a transparência, parecia uma questão de tempo, de determinação, de recursos, de conhecimento”.

Esses três elementos ratificam a teoria de Giddens (2002) ao dizer que a modernidade é a era do risco. Para que a era moderna entrasse nesse sistema dinâmico de interação são necessários dois requisitos humanos: a confiança e a segurança. Para comprar virtualmente, é necessário que o cliente tenha confiança no vendedor, entretanto, haverá sempre insegurança de alguma parte, o que fará com que sejam criadas novas técnicas que, conseqüentemente, seguirão exigindo mais confiança/desconfiança, segurança/insegurança.

A personagem Radicci vive imerso em uma cultura tradicionalista, inerte às grandes transformações modernas e apegado aos costumes típicos da colônia de imigrantes italianos. Os costumes culturais dos colonos, atualmente, seguem praticamente os mesmos de outrora. Um exemplo é o dialeto das colônias que não sofreram significativas modificações, como se ainda vivessem na Itália do final do século XIX.

As colônias, localizadas no interior do Rio Grande do Sul, parecem abrigar típicos “Radiccis”, com sotaque forte, pensamento conservador, hábitos alimentares característicos e filosofias de vida representativas do século passado. Guilhermino, apesar de ser criado nesse ambiente à parte da modernidade, parece viver em outro espaço e ritmo de vida. A juventude, no interior, foi atingida pelo moderno, enquanto os adultos permaneceram inabalados, protegidos por um escudo. Guilhermino e Radicci são a personificação da fluidez do pós-moderno e a rigidez da modernidade. O exemplo, como será visto posteriormente, de que dois períodos culturais podem habitar um mesmo local e dele extrair as características específicas que condigam com o seu modo de vida.

2.3 A PÓS-MODERNIDADE

A Pós-Modernidade surgiu com o rompimento dos sistemas construídos na modernidade. A rigidez que foi imposta ao homem moderno entra em colapso na era pós-moderna. É de comum acordo, entre diversos autores, que este novo período tem como característica a fragmentação do espaço social. Antes de adentrar nos conceitos teóricos, é importante esclarecer que a pós-modernidade é a salvação da humanidade para alguns autores e a destruição para outros. Destaco que não é o objetivo desta pesquisa criar juízo de valor acerca dos conceitos, apenas será feita uma análise de como os diferentes setores sociais são afetados por esse período transitório que é a modernidade e pós-modernidade.

As raízes da teoria pós-moderna são difusas e é justamente esta inconstância que dificulta a sua análise crítica, mas é também, por esse mesmo motivo, que fascina muitos estudiosos e, por consequência, é justificada a sua grande popularidade. Para Kumar (2006), no período pós-moderno não há qualquer força controladora que dê a sociedade uma forma e significado, nem mesmo na economia, política, cultura. Há um fluxo de informação sem direção que perpassa todos os setores sociais e, conseqüentemente, as fronteiras são desfeitas resultando numa condição pós-moderna de fragmentação.

A maioria dos teóricos afirma que as sociedades contemporâneas demonstram um novo ou reforçado grau de fragmentação, pluralismo e individualismo. Isso se relacionaria em parte com as mudanças ocorridas na organização do trabalho e na tecnologia(...). (KUMAR, 2006, p. 128)

O período pós-moderno tem sua origem no fim do século XIX e seu surgimento está intimamente ligado às culturas de massa. A autoridade da modernidade foi combatida pelo anarquismo e negação dos propósitos modernos. A pós-modernidade surge como um movimento de descontinuação da arquitetura, da música, das artes plásticas, dos estilos modernos de vida que foram atacados pela contracultura que considerava a era elitista e autocrática.

A cultura e a sociedade têm o mesmo peso na balança pós-moderna e isso se deve à crítica ao capitalismo tardio. O que resta, após a robotização do homem, é o intento de reavivar a capacidade humana de sentir através de manifestações culturais inseridas no núcleo da sociedade. O que era visto apenas como aspecto cultural virou a sociedade pós-moderna em seu sentido mais amplo, pois a cultura não é separada do político e econômico, eles se

retroalimentam constantemente e isso pode ser observado nas culturas de massa e os meios de comunicação. O entretenimento, jornalismo, televisão, rádio, publicidade, etc.... São fontes de diversão e informação, entretanto, não podem ser desvinculados do setor político-econômico.

Para Kumar (2006), a sociedade pós-moderna associa tipicamente o local e o global. Os acontecimentos globais- a internacionalização da economia e da cultura- são refletidos para as sociedades nacionais, minando as estruturas nacionais e promovendo as locais. A etnicidade recebe um impulso renovado. Ocorre o ressurgimento do regionalismo e nacionalismo.

A identidade dos sujeitos na pós-modernidade não é fixa e o sistema político é baseado nas políticas das diferenças ocorrendo reivindicações segmentadas por setores como para mulheres, gays, negros. Esses novos movimentos sociais são baseados nas identidades coletivas e os sujeitos podem estar em diversos setores políticos, pois todos são somados à sua construção identitária. Esse processo está abalando as estruturas das sociedades modernas e a estabilidade dos indivíduos.

Isso está fragmentando as paisagens culturais de classe, gênero, sexualidade, etnia raça e nacionalidade, que, no passado, nos tinham fornecido sólidas localizações como indivíduos sociais. Estas transformações estão mudando nossas identidades pessoais, abalando a ideia que temos de nós próprios como sujeitos integrados. (HALL, 2011, p. 9)

O mundo digital é um reflexo da importância que o espaço, e não mais o tempo, tem para a pós-modernidade, pois estar privado de uma realidade, seja ela virtual ou real, é estar excluído da vida contemporânea. Para Kumar (2006) o self é descentrado e multiplicado em uma instabilidade contínua. Nas comunicações virtuais, os sujeitos flutuam entre diversos espaços, sendo reconstruídos em diferentes configurações. O self pós-moderno é considerada uma entidade descontínua, constantemente construída em tempo neutro.

O sujeito pós-moderno, conceptualizado como não tendo uma identidade fixa, essencial ou permanente. A identidade torna-se uma “celebração móvel” formada e transformada continuamente em relação às pelas quais somos representados ou interpelados nos sistemas culturais que nos rodeiam. (HALL, 2011, p. 13)

Os sujeitos sociais não possuem uma identidade fixa, pois as mesmas são formadas pela soma das experiências vividas e do ambiente em que estão inseridas. Tal diversidade identitária pode ser contraditória e configurar uma crise de identidade, porém, personalidades únicas são utópicas devido à variedade de momentos e experimentações ao

longo da vida. A construção de personalidade também se deve a fatores externos como o rumo das sociedades em geral.

Uma sociedade, especialmente a pós-moderna, de mudança constante abriga indivíduos que vivenciam mudanças permanentes, muitas vezes, sem perceberem que estão por trocar seus hábitos. Complementa Hall (2011) quando diz que a identidade muda de acordo com a forma como o sujeito é representado, a identificação não é automática, mas pode ser ganha ou perdida. Esse processo é descrito como uma mudança política de identidade.

A globalização é uma das grandes marcas da era moderna e diz respeito à criação de relações, eventos e interações sociais virtuais ou à distância em âmbito local. A globalização afeta as pessoas de regiões tradicionais e distantes de grandes campos tecnológicos. A tecnologia informacional é uma das fortes responsáveis por essa interligação do local e mundial mediado pelo entretenimento, notícias, publicidade, internet, eventos de escala mundial e etc.... A modernidade está intimamente ligada à mídia, pois essas novas formas de interação são uma grande mediação de experiências.

A reorganização de tempo e espaço, os mecanismos de desencalhe e a reflexividade da modernidade supõem propriedades universalizantes que explicam a natureza fulgurante e expansionista da vida social moderna em seus encontros com práticas tradicionalmente estabelecidas. (GIDDENS, 2002, p. 27)

Giddens (2002) afirma que as sensações de vazio do tempo e do espaço estabeleceram um mundo unificado. O indivíduo e a sociedade, pela primeira vez, são um só e não há como separar os aspectos íntimos e individuais da vida de cada um das relações globais de grande amplitude.

A pós-modernidade é a era das fragmentações e das diferenças, tal heterogeneidade de escolhas, esse cardápio disponibilizado pela globalização, é um agente causador da ansiedade por uma identificação pertinente e progressista. A extinção de raízes que assegurem os indivíduos de sua existência e identidade são um dos principais motivadores da sensação de esvaziamento. A pós-modernidade acaba por virar a era do paradoxo, pois a busca intensa por essas bases comunitárias resulta em mais fragmentação e dissipação. A busca por pertencimento a algum lugar isola os indivíduos do todo.

Para Bauman (1999) compartilhar uma ideia comum é encontrar o abrigo entre aqueles que pensam igual. É notável a necessidade pós-moderna de encontrar uma fraternidade ideológica. Essa tentação pelo coletivo é detectada desde a formação do movimento hippie, da

expansão da ideologia feminista, das lutas das classes raciais e de diversidade sexual, preocupações ambientalistas que perduram e estão fortemente engajadas até os dias de hoje.

O grupo étnico fornece refúgio contra um mundo hostil, de desprezo. A comunidade-étnica, religiosa, política ou de outro tipo- é vista como uma mistura incomum de diferença e companhia, como singularidade que não é retribuída com a solidão, como contingência com raízes, liberdade dotada de certeza; sua imagem e sedução são tão incongruentes como aquele mundo de ambivalência universal contra o qual espera-se- forneceria abrigo. (BAUMAN, 1999, p. 261)

Essa busca por um meio comum, de uma tribo, fica bem demarcada, pelo cartunista Iotti, na personagem Guilhermino. Um jovem sonhador, vegetariano, esquerdista, de consciência ambiental, admirador de culturas e religiões orientais, demonstra como a juventude carece de referências. Guilhermino não optou por apenas uma identidade, mas por diversas que convergiam e o abrigavam de maneira mais consistente e verdadeira. Entretanto, essas comunidades e ideologias afastam-no do meio em que vive, na colônia, no interior de estado do Rio Grande do Sul, em uma comunidade com costumes tradicionalistas e faz com que, conseqüentemente, se afaste do seu pai, Radicci, que é o oposto do jovem progressista.

As tribos contemporâneas são formadas pela multiplicidade individual e, por decorrência disso, a permanência nesses grupos é muito rápida, apenas enquanto durar a identificação ou até que surja outra comunidade mais adequada àquele momento da vida do indivíduo. Bauman (1999) afirma que “as tribos existem apenas por decisões individuais de ostentar os traços simbólicos da fidelidade tribal”.

A pós-modernidade, devido a sua diversidade, a sua mobilidade e constante reconfiguração, aceita culturas, tribos e lutas convergentes e divergentes, porém essa tolerância acaba por distanciar, isolar e, até mesmo, anular os grupos do que mais procuram: a identificação. Boulez citado por Bauman diz: “A reticência atual de em tomar uma posição, a aceitação incondicional do pluralismo e certa generosidade liberal que caracterizam o nosso tempo criam uma situação em que tudo é bom, nada é ruim; não há quaisquer valores, mas todos são felizes”. (BOULEZ apud BAUMAN, 1998, p. 131)

O sujeito que antes tinha seus ideais bem estabelecidos está tornando-se cada vez mais fragmentado e distante de encontrar o “o seu lugar”, pois adere não apenas uma, mas várias identidades que por vezes são contraditórias e divergentes. Hall (2011, p. 12) explica que:

O fato de projetar a nós próprios nessas identidades culturais, aos mesmo que internalizamos os seus significados e valores, tornando-os parte de nós, contribui para alinhar nossos sentimentos subjetivos com lugares objetivos que ocupamos no mundo social e cultural. A identidade, então, costura o sujeito à estrutura.

A pós-modernidade pode ser caracterizada pela busca incessante de um lugar que agregue todos os valores que cada indivíduo encare como essencial para a sua existência. Entretanto, se pode afirmar, com base nos estudos teóricos, que a intensa procura por uma identidade esvazia, fragmenta e afasta os sujeitos do mundo como um todo e, paralelamente, passam a habitar subgrupos sociais que são denominados de tribos. O pós-moderno e o individualismo andam juntos. Nesse período, vivemos diversos ambientes, procuramos encontrar algo em comum com o todo, porém, nos isolamos com nossos gostos e virtudes e passamos a viver, exclusivamente, para nós mesmos.

2.4 DESVENDANDO A TEORIA DA IMAGEM

A imagem é um objeto de estudo difícil de ser definido, pois é concebida por processos de pensamento, percepção, memória e produções psíquicas individuais. Devido à dificuldade de conceptualização, a Teoria da Imagem é responsável pelo estudo desse fenômeno visual. Desde os primórdios, filósofos e pensadores pretendem compreender a complexa relação entre imagem e realidade e suas definições. “Pocos fenómenos humanos poseen la variedad que el universo de la imagen presenta. La multiplicidad de sus usos, de los medios que la producen, de las funciones que satisface, hacen de la imagen un macrocosmos difícilmente abordable desde una exclusiva perspectiva científica.” (VILLAFANE, 2006, p. 27)

Segundo a Teoria da Imagem de Villafañe (2006), a imagem não pode ser reduzida em menos de três partes: a seleção de realidade (toda imagem possui um referente na realidade, independente do meio em que é produzida, até mesmo em nível imaginário), os elementos configurantes (a memória tentará encontrar significações para explicar a imagem) e sintaxe (entendida como manifestação de ordem). Este é o mecanismo básico que faz funcionar a teoria da imagem proposta pelo autor em questão.

Após a divisão nas partes citadas a cima (seleção da realidade, elementos configurantes e sintaxe), a imagem deve ser reduzida em dois processos: o de percepção e o de representação. A percepção é a organização pré-icônica dos elementos, uma espécie de esboço da realidade. A representação é o resultado entre a realidade e a organização mental. Por exemplo, ao ver uma cadeira de apenas três pernas, são observados todos os seus elementos no nível da percepção, e a constatação de que é realmente uma cadeira, mesmo não

tendo a mesma aparência visual e estrutural da cadeira da sua casa, pertence ao nível da representação.

De su análisis visual de la realidad, el emisor extrae um esquema preicónico que recoge los rasgos estructurales mas relevantes del objeto de la representación. Esto es posible gracias a los mecanismos mentales de la percepción capaces de llevar a cabo operaciones de selección, abstracción y síntesis que permiten extraer de la realidad los elementos o rasgos pertinentes de acuerdo con la intencionalidad de dicho emisor. (VILAFÑE, 2006, p. 31)

A Teoria da Imagem propõe-se a analisar a imagem através dos elementos morfológicos que são o ponto, linha, plano, textura, cor e forma, os elementos dinâmicos que são o movimento, a tensão e ritmo e, por fim, os elementos escalares que são dimensão, o formato, a escala e proporção.

Tabela 1- Divisão dos elementos

| GRUPO | COMPONENTES |
|------------------------|--|
| ELEMENTOS MORFOLÓGICOS | Ponto, linha, plano, textura, cor e forma; |
| ELEMENTOS DINÂMICOS | Tensão e ritmo; |
| ELEMENTOS ESCALARES | Dimensão, formato, escala e proporção; |

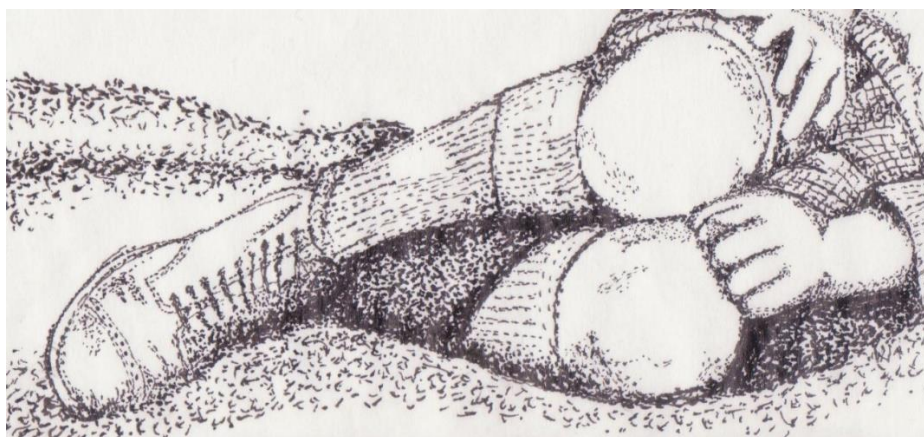
Fonte: o autor (2015)

O ponto é a unidade mais simples, a forma mínima da comunicação visual, pois qualquer ponto tem grande força visual sobre o olhar. Conforme Villafañe (2006), o ponto não necessita estar representado graficamente para que seja percebido, ele transcende a matéria, além disso, o ponto pode cumprir qualquer função plástica sem a necessidade de outro elemento.

A natureza dinâmica do ponto é sua característica mais importante. Este elemento possui uma natureza plástica polivalente, pois é capaz de inúmeras formas de variação, mesmo ao trabalhar com suas simples propriedades. O ponto, além de sua natureza gráfica de composição visual, é considerando um dos principais elementos direcionadores de imagem, pois tem a capacidade de direcionar o olhar do espectador, construir vetores e dar movimento

à imagem fixa. Segundo Villafañe (2006), o elemento também tem a faculdade de trabalhar com cores e, ainda que seja um ponto preto em um espaço branco, se tem a possibilidade de criar alterações de cor. Por exemplo, a técnica do pontilhismo tem a capacidade de mudar a tonalidade da cor da pintura variando de preto, cinza e branco apenas utilizando pontos de diferentes tamanhos e aproveitando o espaço branco.

Ilustração 13- Exemplo de pintura pontilhista.



Fonte: isadoracaz.files.wordpress.com/2011/08/001.jpg

Dentro dos elementos morfológicos, a linha é um dos elementos mais dinâmicos, nunca é estática. É a maneira de tornar palpável aquilo que existia só na imaginação. Para DONDIS (1995), a linha é um ponto em movimento ou quando os pontos estão tão próximos que não podem ser vistos isoladamente.

O elemento linha pode ser empregado de diversas formas, a principal deles é a de dar direção à imagem, a criação de vetores. Os vetores condicionam a direção de leitura da imagem. O elemento também pode ser utilizado para separar dois planos, através da linha de contorno e do contraste de cor. A linha é a unidade mais eficaz na separação de superfícies. O componente também pode ser utilizado para dar volume aos objetos e especialmente, vida aos esboços.

Na construção plástica das tirinhas, é um dos elementos mais utilizados para a construção de sentido. A linha pode ser detectada facilmente, nas cenas de conflito, ao dar um movimento brusco e curvado às sobrancelhas, direcionando o olhar e os cabelos para cima representando brabeza ou indignação. Os olhos dos personagens dizem muito sobre o seu estado de espírito. Radicci, na maior parte das tiras, apresenta ira ou repulsa em seus diálogos

com Guilhermino. Os olhos recebem um contorno mais forte, o globo ocular saliente e as sobrancelhas curvadas em diagonal ao nariz. Além de outros aspectos que serão analisados no próximo capítulo.

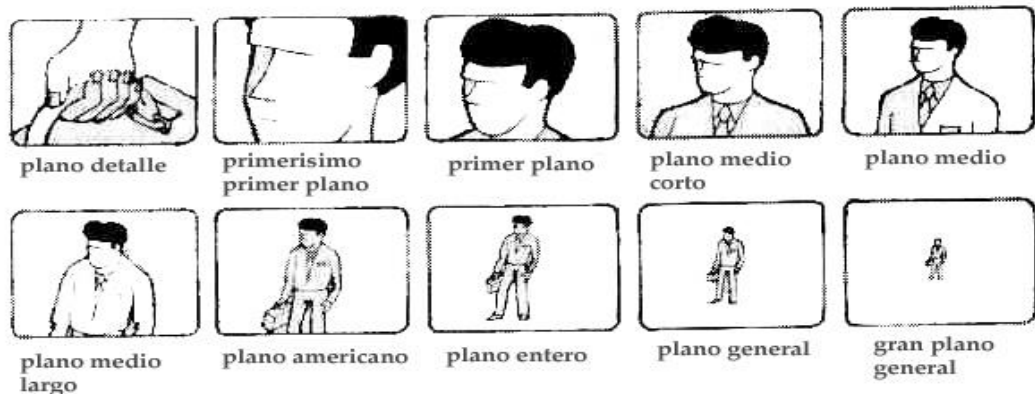
Ilustração 14- Tira Radicci do cartunista Iotti.



Fonte: Iotti (2015)

O plano constrói o espaço plástico da imagem, é o suporte dos elementos graficamente representados. VILLAFANE (2006) afirma que o plano é de natureza inteiramente espacial e graças a este elemento é possível representar múltiplas realidades, ainda afirma que o enquadramento, quadro e formato são utilizados para deferir o espaço a ser utilizado visualmente.

Ilustração 15- Exemplo de planos visuais.



Fonte: ralucamartinez9.files.wordpress.com/2013/01/000587140.jpg

Os planos são muito utilizados pelo Iotti para representar o embate entre pai e filho, geralmente, utilizando contraste no contorno do quadro e o rosto dos personagens em plano fechado. Os planos são adotados também para a transição entre o ambiente de Guilhermino e o do Radicci, como se fossem cenas de filmes mostrando diferentes cômodos da casa. Este elemento viabiliza a interação de diferentes ambientes em um único ato, como por exemplo, uma personagem em cada quadro olhando-se diretamente.

Outro elemento morfológico a ser utilizado neste trabalho é a textura. Ela pode ser tátil ou ótica, pode afetar apenas a visão como também outros sentidos como o tato. Para Villafañe (2006), a textura tátil mais fácil de ser percebida é da pintura, uma pincelada mais grossa pode ser percebida além da composição do desenho, pode ser vista de forma isolada. A textura ótica pode ser percebida facilmente em fotografias, um exemplo é a fotografia tirada em ambientes com pouca luz que sairá granulada. A textura ajuda na criação de superfícies e planos.

Ilustração 16- Obra “A Noite Estrelada” do artista Van Gogh.



Fonte: sguardiepercorsi.files.wordpress.com/2013/07/image1.jpg?w=300

A cor é o elemento mais complexo da natureza plástica e antes de ser um elemento visual, nada mais é que a luz refletida sobre uma superfície recebida pela retina. Existem duas modalidades de cor: a cor pigmento e a cor luz. Na retina há três receptores correspondentes a cada comprimento de onda, ou seja, as cores primárias vermelho, verde e azul. As cores primárias de natureza pigmentária são vermelho, azul e amarelo.

Para Villafañe (2006), a cor é uma experiência sensorial e requer três elementos para ser captada: um emissor energético (a luz), o meio para modular a energia (objeto atingido pela luz) e um sistema receptor (fotorreceptores da retina).

La luz rodea las cosas, se refleja em las superficies brillantes, cae sobre objetos que ya poseen una claridade o una oscuridad relativas. Las variaciones de luz, o sea el tono, contituyen el medio com el que distinguimos ópticamente la complicada información visual del entorno. (DONDIS, 1995, p. 60)

A cor é definida pelo matiz, brilho e saturação. O matiz é o comprimento da onda, o brilho é a intensidade da luz e depende da sensibilidade da retina e a saturação corresponde à pureza da cor.

A cor possui diversas funções plásticas, entre elas a de criar espaço plástico, ordenação de múltiplos planos, criação de ritmo e, o principal, o contraste. Se não houvesse o contraste entre as cores, o ser humano perderia a capacidade de distinção espacial. A dinâmica da imagem, através do contraste, aumenta com a saturação, nas zonas azuis, com a proximidade das cores e ausência de linhas contorno.

A cor nas tirinhas é muito utilizada para representar a tensão entre as personagens e diferenciar os ambientes. Majoritariamente, a cor vermelha, laranja e amarela, em nuances fortes e gritantes, podem ser percebidas nos planos de confronto ideológico entre pai e filho.

A forma é o aspecto visual do objeto ou de sua imagem. VILLAFANE (2006, p. 134) diz que “estructura y forma son dos aspectos de um mismo elemento del cual dependen, respectivamente, la identidad visual del objeto y la significación plástica que su representación implica. Em la imagen, forma y estructura son tan indisolubles como en la realidad”.

Seguindo a descrição dos componentes da Teoria da Imagem, partimos para os elementos dinâmicos, como ditos anteriormente, são três: movimento, tensão e ritmo. Os elementos dinâmicos estão intimamente ligados à temporalidade, enquanto os morfológicos têm a capacidade de criação de espaço. São utilizados nessa pesquisa apenas tensão e ritmo, pois os mesmos correspondem às imagens fixas que são o objeto deste estudo.

Deve-se ter em mente que a temporalidade é a modelização do tempo real na imagem. Existem dois tipos de imagens, as sequenciais e as isoladas. As imagens isoladas são, por exemplo, as tiras do Radicci que, mesmo estáticas, tem a capacidade de produzir dinamicidade através dos elementos morfológicos, e as sequenciais são os *frames* de um vídeo. A temporalidade em imagens fixas pode ser obtida, por exemplo, através das cores com o contraste ou com a utilização das linhas que criam vetores direcionadores do olhar. Para que se consiga o movimento nas imagens isoladas é necessário trabalhar simultaneamente com elementos temporais e espaciais em um espaço único e isolado.

A tensão é a variável dinâmica das imagens fixas e é produzida pelos próprios elementos plásticos que compõem a imagem. Dentre esses elementos plásticos, se destacam alguns: A proporção, quando sofrer alguma deformação, produzirá maior tensão nos pontos em que a deformação for mais acentuada. As formas também são grandes produtoras de tensão, quando são representadas irregularmente a dinâmica da imagem é maior. A obliquidade é a mais dinâmica das representações visuais e sempre está presente em imagens tridimensionais. Outro grande produtor de tensão é a cor, como visto anteriormente, é o elemento morfológico mais complexo de grande dinamicidade.

A tensão é o elemento dinâmico mais utilizado pelo cartunista Iotti, pois é ela que dá movimento às histórias. A tensão, como já foi descrito, é obtida nas tiras através do uso de linhas bruscas e oblíquas, cores vibrantes e contrastes nos planos. Abaixo, a figura do Homem-Aranha é um exemplo de utilização dos elementos para conferirem dinamicidade visual.

Ilustração 17- Imagem do super-herói Homem-Aranha.



Fonte: i.ytimg.com/vi/0TiD8-z2WMQ/maxresdefault.jpg

O ritmo, assim como a tensão, está intimamente ligado a capacidade de observação. Para a criação do ritmo é necessária a cadência, ou seja, a repetição de elementos para que se alcance o movimento na imagem. O ritmo depende de periodicidade e estruturação. A periodicidade é a repetição de elementos idênticos para que se consiga uma cadência. A estruturação que nada mais é que a estrutura como um todo da imagem.

Após a explicação dos elementos morfológicos e dinâmicos, passa-se aos escalares que são responsáveis pela noção de tamanho dos objetos em relação ao espaço visual em que estão representados. Os elementos escalares dividem-se em quatro: A escala, a dimensão, o

formato e a proporção. Na seguinte pesquisa, será válida apenas a aplicação de dois desses elementos.

A escala tem por objetivo organizar de maneira harmônica os elementos plásticos em relação ao espaço delimitado para representação. A proporção é a distribuição de elementos plásticos de forma equilibrada e, como visto anteriormente nos elementos dinâmicos, a desproporção ou traços em desequilíbrio quebram a harmonia e criam maior tensão nas imagens fixas, conseqüentemente, as tornando mais dinâmicas.

O desequilíbrio é fundamental nas historietas de Radicci, pois o mesmo agrega energia e movimento aos quadros. Ele é utilizado nas feições das personagens e na divisão entre os quadros, através de traços fortes, desproporcionais e irregulares.

Segundo Villafañe (2006), há uma estratégia de narrativa visual que se chama *ratio*. O *ratio* é a imagem fixa em relação à horizontalidade e verticalidade. Imagens com maior *ratio*, ou horizontalidade, tem uma narrativa com mais fluidez. Imagens com *ratio* curto, ou seja, mais altas que largas, são mais descritivas.

Depois de passarmos pela estrutura elementar da teoria da imagem de Villafañe (2006), foi possível elencar, dentre os elementos descritos por ele, os que irão colaborar mais nesta pesquisa por serem mais evidentes nos quadrinhos analisados

Os principais componentes utilizados na construção plástica das tiras Radicci são a linha, o ponto, a cor, o quadro, o ritmo, a tensão e o desequilíbrio. O restante dos elementos elencados, acima, também é utilizado na elaboração do desenho, porém são detectados em menor escala. A verificação completa da plasticidade das tiras se dá no próximo capítulo que é dedicado exclusivamente à análise visual e sintática de Radicci e Gulhermino.

3 TIRINHA RADICCI PELA ANÁLISE ICÔNICA

Este capítulo é destinado à análise do objeto empírico. A análise dar-se-á por meio da divisão em 4 grupos de sentidos: Sentidos que envolvem a diferença etária, sentidos que abarcam as diferenças ideológicas, sentidos relativos ao velho e o novo e sentidos do campo e da cidade. Os grupos de sentido têm o objetivo de agrupar, em média, 1 ou 2 tirinhas em cada categoria para que a investigação seja objetiva e de fácil entendimento ao leitor.

A escolha pela verificação do objeto empírico em agrupamentos de sentido deu-se pelo fato de que, após a verificação dos significados plásticos dados pelas imagens, estes grupos de sentidos serem os mais evidentes e recorrentes na obra de Iotti. Também é claro, pelo fato de que os grupos de sentidos acabam por firmar o elo direto entre os significados vindos do plástico e a interpretação dos discursos pretendidos nas tirinhas.

Primeiramente, são analisados os componentes plásticos pela Teoria da Imagem de Villafañe, em que os elementos visuais constroem os primeiros significados no texto visual, dando assim condições para a elaboração dos discursos que ele suporta. Em seguida, a carga semântica da narrativa é desenvolvida refletindo em seu enredo aspectos da modernidade/pós-modernidade.

A Teoria da Imagem, pelo autor Justo Villafañe, permite analisar uma imagem a partir de cada elemento que a compõe, como linhas, pontos, cores, formas, proporções. A investigação de cada componente individualmente auxilia na compreensão do todo. As imagens são tipos comunicacionais e, como toda forma de comunicação, não estão isentas de discurso que carrega intencionalidade. Por isso, após a análise puramente plástica, será possível descrever quais efeitos de sentido foram produzidos e qual a intenção de utilizar determinado elemento para a composição visual do objeto.

Após a detecção dos efeitos de sentido poderemos compreender mais claramente as personalidades. Como foi proposto para este trabalho, as personagens carregam visões de mundo e atitudes díspares que representam um resultado condicionado e mediado pelos campos sociais na qual fazem parte. Portanto, é averiguado em qual contexto da modernidade e após-modernidade as tirinhas estão inseridas através das teorias de Anthony Giddens, Stuart Hall, Krishan Kumar e Zygmunt Bauman.

3.1 CONFLITO ENTRE GERAÇÕES

Iremos iniciar pelas tiras que despertem sentidos através da diferença de idade para compreender de que forma o cartunista Iotti representa as personagens quando estão em um conflito de gerações, as suas diferentes concepções de mundo devido às distintas idades de ambos. Para a análise deste subcapítulo foram escolhidas duas tirinhas que, a priori, são historietas que apresentam este conflito etário em sua trama.

Ilustração 18- Guilhermino “Into the Wild”



Fonte: Iotti (2013)

A seguinte tira traz as três personagens principais: Guilhermino, Genoveva e, no último quadro, Radicci. A historietta apresenta Guilhermino em suas divagações ao imaginar-se vivendo como no filme *Into de Wild*. O longa-metragem, referenciado pelo cartunista Iotti, se trata de uma trama em que um jovem de classe média, recém graduado, decide largar todo o estilo de vida que tinha até então e viver completamente isolado e, sem recursos tecnológicos e financeiros, no Alasca.

Guilhermino, na primeira sequência de quadros, demonstra o seu desejo de deixar para traz a sua vida na colônia, com seus pais, e partir para uma aventura em existir em meio à natureza e valendo-se apenas dos recursos que a mesma dispõe. Porém, esse fluxo de pensamento é cortado enquanto assiste ao filme, pois sua mãe oferece-lhe um copo de leite com achocolatado, diálogo que contraria completamente a vida independente e realoca a personagem novamente na casa dos pais, com todos recursos financeiros, tecnológicos e familiares que o seu lar pode oferecer.

A história é representada visualmente em 3 quadros, o primeiro em plano americano que dá ao leitor a possibilidade de compreender que a personagem está em meio à natureza, com montanhas de gelo ao fundo. Guilhermino está com uma grande mochila e os cabelos longos soltos ao vento, proporcionando a ideia de que está desbravando o local. Os planos, segundo Villafañe (2006), são o suporte para a representação plástica, através desse elemento é possível representar diferentes realidades em uma imagem só, como podemos verificar na tirinha.

A representação gráfica dos olhos de Guilhermino demonstra olhos abertos e atentos ao ambiente, às sobrancelhas são compostas por uma única linha grossa que tangencia os dois olhos, desta forma, remete-lhe um aspecto de severidade e de tensão à imagem. A utilização da linha como elemento plástico nessa situação é explicada por Villafañe (2006, p. 105) “La línea es un elemento plástico con fuerza suficiente para vehicularlas características estructurales (forma, proporción, etc.) de cualquier objeto”.

As linhas componentes da sobrancelha geram tensão no olhar, pois contrastam com o suave contorno do globo ocular de Guilhermino. A íris dos olhos é representada apenas por dois pontos muito discretos que criam vetores de direção do olhar para o horizonte, distante àquele espaço-tempo contido no quadro. Os elementos devem ser utilizados corretamente e obedecendo suas características e funções tem a capacidade de elaborar, visualmente, um Guilhermino desbravador, sonhador e destemido, determinado a aproveitar a seiva que uma vida selvagem lhe proporciona.

O segundo quadro é completamente desproporcional em relação ao primeiro e o último, é construído por linhas pretas, grossas e irregulares. Guilhermino ainda está “Na Natureza Selvagem” se alimentando de alguma fruta típica do local. Este quadro, além de ser menor, está sobre os outros dois. A irregularidade constrói a ideia de quebra visual, de fluxo e de narratividade da história. Villafañe (2006), afirma que a simetria e precisão são elementos estabilizadores, ou seja, a assimetria e inconstância provocam movimento simbólico e plástico na imagem. Essa ruptura plástica prepara o leitor para a mudança drástica de ambiente que está contida no último quadro. A quebra visual dada pelo quadro do meio se dá plasticamente pelo falto da grossura e acabamento da linha de contorno dele. Ela é rústica e recorta o quadro dos demais da narrativa, lhe conferindo mais dramaticidade e evidência na cena. Sua posição inclinada, também sugere mais tensão pois foge da posição simétrica e horizontal dos demais quadros representados.

Uma mudança drástica de ambiente e narrativa acontece no terceiro, representado em plano aberto que permite verificar que Guilhermino está sentado, provavelmente, no sofá da

sala, assistindo ao filme e recebe em mãos o agrado de Genevieve para que seu filho sintasse confortável. A expressão do jovem destemido e aventureiro muda completamente. Partindo da análise geral, o plano cumpriu o seu papel descrito por Villafañe (2006) na qual afirma que graças a natureza espacial do elemento, o mesmo viabilizou o leitor a localizar-se após a referida alteração total de ambiência. No plano foi possível descrever plasticamente o local em que as personagens estavam atuando na história.

A íris do olho é desenhada com apenas meio ponto, quase coberta pelas pálpebras baixas, os olhos semicerrados condicionam um olhar apático representado plasticamente. Guilhermino retorna à vida confortável do lar, acompanhado de seus pais, se alimentando de produtos processados, recebendo atenção e ajuda da mãe o que contrasta drasticamente com a idealização nos dois primeiros quadros. Nota-se que o último quadro é como se fosse o despertar de um sonho, o retorno realidade. Efeito esse conseguido pelo jogo dos planos plásticos, em que a narrativa sai da evidência criada pelo plano central, oblíquo e contornado com linha espessa, para a normatividade do último quadro da narrativa.

Ao terminar a tirinha com a personagem assistindo o filme do sofá da casa o leitor pode concluir que os sentidos despertados pela indústria cinematográfica foram momentâneos. Guilhermino diferencia-se dos seus pais, pois, ao menos, as ilusões simbólicas de um filme despertam o desejo de mudança, ao contrário dos pais que vivem isolados na colônia com o mesmo ritmo de vida ao longo dos anos.

A diferença etária é identificada devido às conclusões que a representação visual da tirinha proporciona-nos. Estas representações plásticas, contidas na tirinha, despertam o sentido do jovem pós-moderno, sonhador, que deseja modificar o mundo em que vive ou desviar completamente o rumo de sua vida em relação ao cotidiano dos pais. Em contraste com a vida dos pais, a personagem é levada pelas emoções despertadas pelo cinema, de aventurar-se, sair da zona de conforto. Guilhermino está apaixonado pela liberdade simbólica apresentada no filme, uma liberdade fictícia, construída especialmente com o intuito de despertar esses sentimentos no espectador. Hall (2011, p. 75) corrobora ao afirmar:

Quanto mais a vida social se torna mediada pelo mercado global de estilos, lugares e imagens, pelas viagens internacionais, pelas imagens da mídia e pelos sistemas de comunicação globalmente interligados, mas as identidades se tornam desvinculadas-desalojadas- de tempos, lugares, histórias e tradições específicas e parecem “flutuar livremente”.

Ilustração 19- Guilhermino “Into the Wild”



Fonte: Iotti (2015)

A segunda tirinha é uma continuação da primeira e contém, igualmente, 3 quadros. O primeiro quadro é em plano americano e traz, novamente, Guilhermino sonhando com a vida no Alasca. Agora, não mais com a fisionomia desafiadora, mas a representação de um momento de redenção à imensidão e beleza que o lugar possui.

A personagem está de costas para o leitor, de braços abertos, olhos fechados representados com uma linha em forma de meia lua, a boca está desenhada em uma espécie de sorriso, com linhas levemente curvadas para cima que conota um aspecto de sintonia entre o sujeito e o ambiente. As linhas curvas são mais tensivas e conjugadas com as feições da face humana, enaltecem um sentimento, que no caso de satisfação e felicidade. O quadrinho, devido a sua capacidade de criar significado de profundidade, parece querer passar a sensação, que Guilhermino está sentido, ao leitor, pois possibilita que nós também observemos a paz da paisagem inóspita, coberta por gelo, vegetação típica e correnteza do rio.

O segundo quadrinho, novamente, é desproporcional em relação aos outros. É representado por linhas grossas, irregulares, com cor preta em contraste com o restante da tirinha. Como já foi descrito anteriormente, a desproporcionalidade dinamiza, ou seja, cria movimento, especialmente, neste quadrinho que representa a transição entre dois ambientes.

Nesse momento, o plano é aberto e enxergamos Guilhermino, na mesma pose de braços abertos em uma montanha, como se fosse uma espécie de fotografia. Agora, não mais, temos detalhes do ambiente. Segundo Villafañe (2006), a proporção dos lados de uma imagem é chamada de *ratio*. Os planos mais abertos e horizontais- *ratio* curto- são mais narrativos e contemplativos, por isso o desenho lembra uma foto panorâmica.

O que eram montes bem desenhados, agora são apenas riscos diagonais que preenchem a imagem, porém, não definem o que estão de fato representando. O traço deste

quadro é minimalista e reforça a silhueta da paisagem, a linha tem essa capacidade de sintetizar elementos da forma fazendo o leitor lembrar do objeto apenas pela sua estrutura básica. Guilhermino, por exemplo, está reproduzido em traços semelhantes a um esboço, no entanto, ainda é possível identificá-lo.

Este quadro também tem o objetivo de dar uma pausa na narrativa para que o corte inesperado de ambiente cause riso e surpresa no leitor. A teoria de que a surpresa incita o humor é explicada por Bergson (1978, p.23) no seguinte trecho:

A continuidade do uso abrandou-lhes a virtude cômica. E preciso uma brusca interrupção, uma ruptura com a moda, para que essa virtude re-desperte. Acredita-se então que essa ruptura faz nascer o cômico, quando de fato ela se limita a nos fazer observá-la. Haverá quem explique o riso pela surpresa, pelo contraste etc.

O último quadrinho muda completamente sua ambientação, agora se passa no pátio da casa das personagens. O plano aberto permite visualizar o pai, Radicci, no chão, enfurecido com Guilhermino que está sonhando em cima do telhado, na mesma posição dos outros quadros. Radicci ao gritar “Desce daí, gurri!” dá uma quebra na narrativa e expectativa do leitor, pois além de fazer Guilhermino despertar é uma resposta à legenda do quadro anterior que diz “Ouvindo somente o vento...”. Esta quebra também remete à técnica do riso causado pelo corte de fluxo narrativo.

Radicci está no chão com a mão e a cabeça erguidas, em contato visual com seu filho. As linhas em forma de aspas próxima a sua mão no ar dão movimento ao ato, pois segundo Villafañe (2006), linhas curvas em diagonal ao objeto causam dinamicidade e, por isso, é como se pudéssemos ver o gesto da personagem em ação. A boca de Radicci é representada aberta e é composta por linhas que, em conjunto com os demais elementos do rosto, remetem à feições que estão em movimento. O contraste também pode ser utilizado para dinamizador, conforme da Teoria da Imagem, na parte inferior da boca, a cor preta utilizada é causadora de ação, pois o mesmo se dá a partir da contraposição com a cor do rosto da personagem.

O olhos de Radicci, em geral, são muito expressivos. Nesta história, a parte frontal do olho não possui contorno, há apenas um ponto gráfico que exerce a função de direcionar o olhar o leitor para cima, em direção ao telhado. O olhar de Radicci cria vetores de direção na imagem, na medida em que as personagens estão em contato visual, é criado um cenário de tensão causada por essa comunicação combativa estabelecida entre ambos. Iotti consegue fazer o público interagir com a tirinha, pois ao criar direções o observador acompanha exatamente o percurso visual desejado pelo autor.

O balão de diálogo sai da boca da personagem com formas retas e irregulares transforma-se em uma nuvem de formas arredondadas. A linha, neste caso, é utilizada como contorno e vai de encontro ao que afirma Villafañe (2006, p. 106) que o elemento proporciona-lhe “a garantia de que la masa cromática no se iba a escapar del lugar donde debía estar”. A cor amarela, que está dentro do balão, tem a função de criar ação plástica, pois ajuda a aumentar a tensão do que é encenado no quadrinho, potencializando o texto verbal da personagem. A cor tem poder dinamizador especialmente por estar condensada dentro de um espaço relativamente pequeno, além de compor a caixa de diálogo que por si só é um ato de comunicação.

Um detalhe importante a notar é que, mesmo vivendo em um local rodeado por natureza- longe da agitação urbana, como mostra o último quadro -Guilhermino ainda está encantado com a possibilidade de viver isolado em um local silvestre que não seja o de sua casa. A personagem Guilhermino, não gosta do local em que vive, briga com Radicci por ser “atrasado” devido ao seu pensamento e modo de vida do interior, porém, está em busca de uma vida com ainda menos recursos. Hall (2011, p. 75) explica o raciocínio de Guilhermino no seguinte trecho:

Somos confrontados por uma gama de diferentes identidades (...) dentre as quais parece possível fazer uma escolha. Foi a difusão do consumismo, seja como realidade, seja como sonho, que contribui para esse efeito de “supermercado global”. (...) Esse fenômeno é conhecido como “homogeneização cultural”.

As tirinhas despertam o sentido de que o jovem atual está mais suscetível aos encantos da mídia, à vitrine de sensações que a televisão possibilitou às pessoas. Radicci, mesmo tendo contato com plataformas midiáticas, parece não deixar-se levar pelos sentimentos vendidos ao público. A diferença etária pode ser percebida no modo como o jovem, Guilhermino, é afetado em relação aos atos simbólicos oferecidos pelos filmes. Radicci é representado pelo estereótipo do pai racional, sem muitas ilusões e sonhos, que tem os pés no chão, enquanto Guilhermino representada a juventude repleta de aspirações e anseios induzidas e mediadas pelos produtos da indústria cultural que o rodeia.

Radicci parece ter um escudo que o protege das seduções do mundo moderno, distante do universo em que vive, este filtro pode ser chamado de tradição.

A vida cotidiana nas sociedades tradicionais é rotinizada segundo os padrões tradicionais; não há necessidade de defender ou justificar estes padrões tradicionais, simplesmente porque, para a maioria dos indivíduos, não há outras alternativas na agenda. Os indivíduos nestas sociedades não se preocupam com assunto que não lhe afetam diretamente a vida diária. (THOMPSON, 2011, p. 243)

Guilhermino, mesmo vivendo com seus pais em uma região de costumes tradicionais da cultura italiana, não é atraído pelo hábitos locais e procura no mundo externo uma filosofia de vida diferente da dos seus pais. Há um conflito de geração evidenciado na seguinte tirinha que se dá plasticamente pelo jogo de planos em que ocorre a quebra narrativa. Thompson (2011, p. 259) explica essa relação da personagem quando afirma que “uma pessoa pode sentir alguma atração ou simpatia pelos laços ou tradições com os lugares de origem, e ainda assim sentir que estas tradições importam muito pouco nas atuais circunstâncias de sua vida”.

3.2 CONFLITO IDEOLÓGICO

As imagens que compõem este grupo de sentidos são tirinhas que, dentro de seu enredo, apresentam um conflito ideológico entre Radicci e Guilhermino. A análise partirá, como anteriormente, da investigação da plasticidade para detectar quais sentidos são despertados e, posteriormente, averiguar a relação entre o embate de ideias condiz com os conceitos de modernidade e pós-modernidade.

Ilustração 20- Radicci e a Perdiz



Fonte: Iotti (2015)

A seguinte tirinha é composta por 3 quadros e a história traz como protagonistas pai e filho. Radicci é apaixonado por caça enquanto Guilhermino é vegetariano e a favor das causas

ambientais. No primeiro quadro, Radicci tira a ave perdiz da panela e ergue-a em seu garfo como se fosse um troféu. A cor, como todo elemento morfológico, contribui para a construção do espaço visual e neste quadrinho tem importante atuação plástica. A cor amarela de fundo é uma cor quente que, simultaneamente, faz analogia ao ambiente da cozinha em que as personagens estão atuando. Segundo Villafãne (2006), a cor quente, como o amarelo, tem a faculdade de criar sensação de aproximação.

Radicci está com seus olhos salientes, o globo ocular ultrapassa os limites do rosto, fator que trabalha em conjunto com a íris do olho que é representada por um ponto gráfico avantajado. O ponto cria vetores de direção, elaborando uma linha implícita e invisível que movimenta a imagem, além oferecer uma fisionomia de redenção à ave. A boca da personagem é representada por uma linha sutil e levemente curvada para cima. As linhas curvas, para cima, em conjunto com toda a construção do rosto, conotam uma expressão facial de encantamento.

O segundo quadro está no meio e localizado sobre os outros dois, o formato irregular é criado por linhas bruscas. Quando as linhas estão em desequilíbrio, quebram o fluxo de narratividade, esta estratégia é utilizada pra tensionar a imagem e causar dinamicidade à história. O enquadramento é em plano fechado no rosto de Guilhermino, nesses quadrinhos repete-se o fator dos arranjos dos planos que influencia muito sobre a narrativa. Há um plano vertical que é tipicamente mais descritivo- ratio curto. A natureza de ratio curto permite maior detalhamento do objeto, como pode-se observar exclusivamente os detalhes do rosto da personagem. A cor vermelha vivo, é uma cor quente, impõe tensão visual à tirinha e complementa o estado de fúria de Guilhermino. Os elementos utilizados neste quadrinho, em conjunto, são extremamente tensivos e, por consequência, resultam em um quadro que dinamiza a história e lhe proporciona diferentes fluxos de narrativos.

Ao contrário de Radicci, Guilhermino está histérico por seu pai ter caçado em época proibida, além de reprovar o sentimento de felicidade que está contido no primeiro quadrinho. O rosto da personagem está esboçado de maneira brusca. Seus olhos são os principais responsáveis pelo aspecto de fúria. O globo ocular está sobressaliente ao rosto e, a pesar da personagem estar em um quadro isolado, o ponto que representa a íris cria um vetor de direção aos olhos de Radicci no primeiro quadrinho. Como Radicci está olhando para a ave, não há correspondência no olhar. As sobrancelhas são compostas por uma linha curvada em forma da letra “v”. Linhas curvadas para cima, na região dos olhos, atribui uma fisionomia raivosa ao rosto.

A boca de Guilhermino lembra a representação do ato de rugir de um leão, pois está incrivelmente aberta e abrupta e com a língua para fora. O contorno da boca é feito por uma linha curvada para baixo que remete um aspecto de desgosto e desaprovação. Próximo à língua, gotas são desenhadas para a dramatização da cena, pois dá à história dinamicidade ao conotar que são pingos de saliva por falar gritando e demonstrando ira. Guilhermino é representado por cores claras que contrastam com a cor vermelha do fundo, o contraste cromático salienta as feições criadas pelo cartunista. Villafañe (2006, p. 120) explica que “En la yuxtaposición de dos colores, que es la fuente primária del contraste, la superficie que actúa de fondo asume un color complementário al de la superficie.”

No terceiro quadro, o cartunista retoma ao ambiente da cozinha, agora, em plano aberto, com uma mesa e uma panela entre Radicci e Guilhermino. A cor azul de fundo, por ser uma cor extremamente fria, atenua a tensão dos quadros anteriores. As cores consideradas frias causam distanciamento plástico, esse distanciamento refere-se também a um possível congelamento do conflito gerado no início da história.

Radicci que tenta aliviar a situação ao afirmar que a ave parou na panela não pela caça e sim porque a mesma teria cometido suicídio. Radicci, por sua vez, perdeu a fisionomia anterior e agora está fingindo estar surpreso com a morte da perdiz.

Os olhos de Radicci estão arregalados, compostos por um círculo fechado e quase perfeito. A íris do olho cria um vetor de direção invisível que dirige o olhar diretamente para Guilhermino que está do outro lado da mesa. A mão aberta e esticada para trás do corpo remete ao movimento que complementa sua expressão facial. A boca está aberta, na lateral do rosto, composta por duas linhas retas paralelas e dão a impressão de que a personagem grita com indignação que foi suicídio.

Guilhermino demonstra não estar satisfeito com a resposta, entretanto, seu rosto está mais suave e ganha expressão de descrença. Seus olhos estão representados em forma da letra “u” sobre eles há a sobrancelha desenhada em linha reta, a boca está curvada para baixo o que remete a sensação de insatisfação à resposta do pai. Os braços de Guilhermino estão cruzados, expressão corporal que reforça a insatisfação à atitude do pai.

Iotti, através de sua criação plástica das tirinhas, produz efeitos de sentidos que estão muito além da pura visualidade. É possível constatar que Guilhermino, mesmo vivendo no interior e com seus pais, não aceita sua realidade e adotou ideologias para sentir-se pertencente ao mundo. Soa, por vezes, contraditório o mesmo ter vivido na mesma cultura colonial e rural de seus pais e ter encontrado nas atitudes progressistas o seu lugar que, até então, não teve contato.

Retomando a citação do autor Giddens (2002, p. 23) afirma que o esvaziamento de referências e pertencimento “fornece a própria base para a sua recombinação de maneira que coordenam as atividades sociais sem necessariamente fazer referência às particularidades do local”. A necessidade de encontrar uma tribo, fez Guilhermino negar suas origens e tradição familiar em busca da identificação social.

Após a análise plástica, os efeitos de sentido gerados remetem a existência de conflitos entre pai e filho e estes embates são criados devido às diferentes ideologias. Guilhermino não aceita as atitudes do pai, pois tem ideais alternativos e Radicci acredita que só o seu ponto de vista é o correto, qualquer pensamento que fuja dos seus costumes tradicionais é digno de discussão.

Radicci tem sua visão de mundo baseada nas suas experiências locais, há uma ausência de interesse e curiosidade sobre acontecimentos externos à sua vivência. A sua vida gira em torno do que a região oferece e não há busca por atividades que não pertençam aos costumes típicos da sua localidade.

As sociedades tradicionais se fragmentam em comunidades isoladas umas das outras e nas quais as relações de parentesco têm um papel predominante. Os horizontes das pessoas são limitados pelo contexto geográfico, e suas interações com os outros são restritas ao conhecimento de pessoas com quem compartilham o ambiente comum. (THOMPSON, 2011, p. 243)

Ilustração 21- Guilhermino Vegetariano



Fonte: Iotti (2015)

Assim como nas tirinhas anteriores, esta é dividida em 3 quadros que se encontram, respectivamente, nos seguintes enquadramentos, plano médio, primeiro plano e plano médio novamente. A dinâmica da análise segue a mesma, primeiramente, a plasticidade será analisada para detectar quais sentidos são despertados e, por último, os resultados serão investigados a partir dos conceitos dos Estudos Culturais.

O primeiro quadrinho traz as personagens Radicci e Guilhermino, um de frente para o outro enquanto o pai pergunta “Yoga! Meditação! Budismo! O que falta!? O que ?!” Radicci está com as mãos sinalizando o número três, referente aos três novos estilos de vida alternativos adotados pelo filho. A utilização visual da mão, em concordância com o diálogo, traz vida e dinamicidade ao desenho, pois é possível imaginar a interação entre a fala e a expressão corporal.

O cartunista Iotti deixa claro no rosto de Radicci a insatisfação com a adoção dos novos estilos de vida. A sua boca é representada por apenas duas linhas paralelas em diagonal ao rosto. Villafañe (2006, p. 104) afirma que “la línea es, en si misma, un elemento dinamizador, cuando se aloja sobre la diagonal”. Este traço, por sua vez, acaba dando uma aparência de severidade.

Os olhos da personagem estão arregalados e, o ponto gráfico que representa a íris, está direcionando o olhar diretamente para Guilhermino. As sobrancelhas de Radicci são duas linhas bruscas, em diagonal e rente ao globo ocular. Como foi descrito, anteriormente, linhas retas ou curvadas para cima sobre os olhos contribuem para um semblante severo.

O quadro, como espaço de representação gráfica, tem como fundo a cor amarelo-creme que, a pesar de ser uma cor quente, não é a principal responsável por criar tensão na imagem. Atrás de Radicci, linhas pretas são utilizadas como preenchimento do espaço, como explica Villafañe (2006, p. 105) “la línea de sombreado (...) sirve para dar volumen a los objetos y aportar profundidad al plano de la representación”. As linhas também compõem dinamismo ao gesto de Radicci ao criar tensão proveniente do contraste de sobreposição da cor preta sobre o amarelo.

No segundo quadro, Iotti valeu-se, novamente, da irregularidade e desequilíbrio das linhas de contorno. A assimetria é utilizada para tensionar o espaço de representação plástica para conotar movimento à tira, quebra da narrativa e mudança de expectativa no leitor, o preparando para o desfecho do último quadro. As linhas bruscas, pretas e desconexas formam o quadro e abrigam o rosto de Guilhermino. É possível identificar uma tendência do cartunista em criar os quadros do meio, com base na instabilidade, com a finalidade de expressão visual dos conflitos existentes entre pai e filho.

A personagem está com os olhos incrivelmente abertos que são representados por dois círculos de proporções distintas. A pesar da diferença de tamanho dos olhos, as íris são compostas por pontos iguais e estão alocadas próximas a lateral do olho que, por sua vez, demonstram levemente um aspecto estrábico.

Os olhos de Guilhermino cria um vetor de direção latente que parece lançar o olhar para além do quadro, como se ultrapassasse as linhas de contorno e confrontasse a expressão de insatisfação do pai, no primeiro quadrinho, ao responder que também deseja ser vegetariano. À esquerda do quadro, linhas assimétricas, em forma de xadrez, preenchem o quadro. As mesmas são utilizadas para complementar o espaço e para dar tensão à imagem, pois a cor preta das linhas contrasta com a cor amarela de fundo que, por si só, é um elemento dinâmico. A tensão herdada pelo contraste de cores convém à adicionar movimento junto à fisionomia da personagem.

O terceiro quadro é o desfecho da história, uma continuação da expressão, de Radicci, exposta no primeiro quadro e a reação à resposta dada pelo filho. Começando com a análise do quadro, a cor de preenchimento é laranja, a mesma é mais vívida e quente que amarelo, por consequência causa mais tensão ao desfecho da tira.

A personagem está com os olhos abertos e vívidos. O olho direito é maior que o esquerdo e, é esta assimetria, que remete à personagem a expressão de pavor em relação a opção de filosofia vegetariana do filho. A sua boca é representada apenas por uma pequena linha, levemente curvada para baixo e quase coberta pela barba de Radicci. Linhas curvas para baixo representando a boca, como visto anteriormente, significam semblante de descontentamento.

A parte inferior do quadro corta a metade das pernas da personagem, fato que viabiliza ao leitor imaginar o que há, e se há, algo embaixo dos seus pés. Radicci aparece “enforcando-se”, pois não está morto, a pesar de estar com a corda envolta ao pescoço e o desenho possa despertar o entendimento de que o mesmo está a realizar o ato.

O quadrinho todo, em suas laterais, possui linhas diagonais que parecem surgir do Radicci e irradiar-se pelo espaço. As linhas “pulsantes” preenchem o espaço, além de contrastar com a cor de fundo. Para Villafañe (2006, p. 119) “si no existien sem esas diferencias de luz o color, el individuo perderia toda capacidad de discriminación espacial.” Esses elementos foram utilizados para despertar tensão plástica devido, especialmente, a falta de legenda ou diálogo, pois o cartunista consegue agrupar na imagem todas expectativas, geradas durante a tirinha, potencializando a capacidade visual da comunicação.

É notável a constante utilização nas tirinhas Radicci da estratégia da incongruência, proposta por Bergson (1978), que consiste em afirmar que o riso é despertado pelo inesperado. As reações imprevisíveis de Radicci e Guilhermino, nos desfechos das histórias, são engraçadas justamente por serem ações que refutam as ideias um do outro. E são

plasticamente construídas para que o suspense e tensão criado na tira resultem em riso ao final da tirinha.

A tirinha demonstra claramente o confronto ideológico existente entre as personagens, o embate é explícito e materializado visualmente. É notável a insatisfação do pai às novas escolhas do filho, pois, além de demonstrar ser uma mudança repentina de identidade, está completamente fora da realidade em que Radicci vive e criou Guilhermino. Essa procura incessante, da personagem, por uma tribo, reflete aspectos culturais surgidos pela década de 1960, quando a juventude estava na incessante negação da realidade, do passado de guerras, do preconceito, das lideranças governamentais e, encontra em pequenos grupos étnicos, um lugar para pertencer e sentirem-se acolhidos.

O grupo étnico fornece refúgio contra um mundo hostil, de desprezo. A comunidade- étnica, religiosa, política ou de outro tipo, é vista como uma mistura incomum de diferença e companhia, como singularidade que não é retribuída com solidão, como contingência com raízes, liberdade dotada de certezas; sua imagem e sedução são tão incongruentes como aquele mundo de ambivalência universal contra qual- espera-se –forneceria abrigo. (BAUMAN, 1999, p.261)

A pós-modernidade pode ser compreendida como a quebra do fluxo de costumes estabelecidos por gerações. Ela tem a pretensão de modificar o espaço cultural e ideológico, mesmo que represente a adoção de costumes completamente distintos do local, como no caso de Guilhermino. Giddens (2002, p. 25) afirma que essa prática é “essencialmente uma ordem pós-tradicional. A transformação do tempo e do espaço, em conjunto com mecanismos de desencaixe, afasta a vida social da influência de práticas e preceitos estabelecidos”.

3.3 CONFLITO ENTRE O NOVO E O ANTIGO

Adentramos agora em um novo grupo de sentido referente ao conflito gerado quando algo novo é proposto por Guilhermino e entra em contato com os costumes antigos e já enraizados do pai. Radicci não compreende seu filho e, por vezes, parecem falar uma língua diferente, como pode-se notar na tirinha a cima. Esse choque de gerações acontece devido às divergências culturais causadas pelo tempo e espaço. Radicci, ao contrário de Guilhermino, está estagnado em determinada época e, como já foi descrito por Thompson (2011), as

sociedades tradicionais não têm interesse nem disposição em conhecer novas práticas além das que já praticam.

Ilustração 22- Radicci e o Croc



Fonte: Iotti (2012)

A seguinte tirinha é composta por 3 quadros, os dois primeiros são em plano médio e, o último, em plano aberto para maior riqueza de elementos. O primeiro quadrinho apresenta Guilhermino pedindo um calçado “Croc” para o seu pai Radicci. O fundo do quadro está preenchido com a cor azul, lembremos que o azul é uma cor fria o que pode conotar um distanciamento entre as ideias das personagens e, também, um congelamento da expressão de Radicci.

Guilhermino está representado com a boca extremamente aberta, a curvatura de abertura da boca é voltada para cima, efeito que conota felicidade e êxtase. Os olhos estão arregalados e composto de um círculo aberto que complementa o sentido de alegria na feição da personagem. A íris direciona o olhar de Guilhermino diretamente para o pai.

Radicci, ao ouvir o pedido do filho, está com os olhos muito abertos que representa surpresa e pavor. O ponto gráfico representante da íris cria um vetor de direção diretamente para Guilhermino, os dois olham-se fixamente. O contato visual cria tensão à imagem e cria expectativas no leitor sobre o seguinte quadrinho. A boca é singelamente representada por uma linha quase reta, estratégia que deixa a cargo dos olhos representar o estado de espírito de surpresa e pavor.

É interessante destacar que, se isolarmos os olhos das personagens do resto da imagem, o olhar de ambos é igual. A diferença que há entre o êxtase de um e o pavor de outro é o conjunto de feições faciais de cada personagem.

O segundo quadro traz a representação plástica típica das histórias em quadrinho de humor infantil. Iniciaremos analisando o fundo do quadro que é preenchido pela cor amarela. A mesma, é por natureza quente e dinâmica, e foi utilizada para destacar-se e criar contraste entre os elementos visuais. Este quadrinho, em especial, apresenta um explosão de cores que auxiliam na composição de movimento e dinamicidade. O contraste e a sobreposição de cores, como explica Villafañe (2006), servem para dar movimento à imagem estática.

Para criar tensão e dinamicidade, Iotti utilizou elementos visuais dos *Comics* que são identificados como a palavra “CRÓC!”. A expressão é uma representação gráfica do somido do soco que Guilhermino recebe na cabeça. Onomatopeias escritas em fontes grandes, gritantes, assimétricas e com cores vivas são vastamente utilizadas nas histórias em quadrinhos. O objetivo das mesmas é complementar a ação de uma personagem e ter a representação visual sonora, visto que, em desenho é impossível a utilização do som, a não ser pela dimensão plástica.

Há vários pontos de exclamação que preenchem as laterais do quadro. Os pontos são compostos por linhas e tem a função de contrastar com a cor de fundo e trazer mais dinâmica e tensão à história. As exclamações parecem complementar a expressão de dor de Guilhermino, como potencializadoras do grito ao sentir o golpe dado por Radicci e irradiar, por todo o quadrinho, a sensação que a personagem está sentindo. A cima da cabeça de Guilhermino, há uma nuvem laranja, de traços arredondados e irregulares. O laranja é uma cor quente e, em conjunto com a sua localização gráfica, é a representação do impacto da mão de Radicci em impacto com a cabeça de Guilhermino.

Radicci está com o punho cerrado, com o corpo virado para a direita e a cabeça para esquerda, posição desarmoniosa que confere movimento ao deferir um soco em Guilhermino. Os olhos da personagem são compostos por dois círculos, um maior que o outro, a íris está alocada na parte frontal de cada olho e criam vetores de direção diretamente para Guilhermino. As sobrancelhas de Radicci estão em diagonal aos olhos, ambas têm a parte inferior direcionadas ao nariz, elemento que atribui a fisionomia intransigente à personagem. Mais uma vez, a boca é discretamente desenhada e coberta pela barba, estratégia que deixa os olhos responsáveis pela fisionomia austera.

O último quadro ambienta as personagens e o leitor, agora, eles estão em uma loja de sapatos e, não mais, isolados em seus quadros. Radicci surge explicando-se que o filho deveria ter pedido um “Kychute³” e, ao fundo, alguns calçados “cros” são representados. O

³ Kichute foi uma marca de tênis e chuteiras muito utilizada no Brasil nas décadas de 1970 e 1980. O produto ficou conhecido por ter uma preço acessível.

desenho de Guilhermino traz sua boca composta por uma linha curvada para baixo atribuindo-lhe insatisfação com a atitude do pai. Ele têm os olhos semicerrados representados com linhas forma de “u”, as sobrancelhas em linha reta e horizontal, rente ao globo ocular. A testa parece estar franzida devido a uma linha acima da sobrancelha. Em direção à cabeça, há um estrela vermelha que representa a agressão sofrida por Guilhermino no quadrinho anterior. O conjunto de elementos plásticos remetem um semblante de fúria para Guilhermino que, por um erro de comunicação, acabou por apanhar do seu pai.

Radicci está em frente a Guilhermino e em meio às caixas de calçados “Cros”. Os olhos da personagem estão abertos e as sobrancelhas compostas por linhas rentes ao globo ocular. Como foi descrito anteriormente, as linhas que tangenciam os olhos produzem um efeito negativo e um semblante rígido à personagem. A boca está aberta e composta por linhas sinuosas que conferem ação à fala, quando Radicci diz “Perché non disse que era unKychute!?”. As mãos da personagem estão estendidas à frente do corpo e, ao redor delas, há linhas discretas que conotam movimento. O gesto estereotipado do italiano falando com as mãos é representado na tirinha e contribui para o dinamismo da imagem estática.

A tirinha, em conjunto com os elementos plásticos, desperta-nos sentidos da diferença de realidades existentes entre uma cultura tradicional e a juventude que é muito mais próxima às inovações. Radicci, isolado em sua cultura interiorana, acredita que o filho queria ganhar um soco, pois entre os colonos a palavra “cróc” é sinônimo do golpe. A personagem também acredita que todos os calçados, até hoje, se chamam “Kychute”, pois o mesmo foi um item de consumo muito apreciado em sua juventude. Iotti consegue, através do estereótipo de colono, representar a ideologia e cultura regional, tradicional de Radicci que, ao contrário do filho pós-moderno, é preso às raízes e costumes convencionados localmente.

O advento da modernidade proporcionou a criação de produtos que até hoje são fortemente cultuados em sociedades que são presas às culturas passadas. O processo de inovação constante não faz parte dos grupos tradicionais. Ao apropriarem-se de um objeto, este será lembrado mesmo que não exista mais. Kumar (2006, p. 119) corrobora ao dizer que “O passado é, na verdade, um outro país, diferente. A história muda a natureza humana, bem como as formas de vida social. Quanto mais recente no tempo, maior é a mudança”. Ao contrário da juventude pós-moderna que, além de estar acostumada, busca por vontade própria a mudança constante, Radicci está preso ao passado e nega-se reconhecer as inovações que a indústria moderna possibilitou.

3.4 CONFLITO ENTRE O CAMPO E A CIDADE

Este grupo de sentido é representado pela tirinha acima, pois sua história baseia-se numa divergência entre produtos urbanos e típicos do interior. Assim como o tema proposto, este é o último subcapítulo desta análise que se põe a investigar o choque cultural existente entre Radicci e Guilhermino.

Ilustração 23- Radicci e a “Paleta”



Fonte: Iotti (2015)

A seguinte tirinha apresenta um aspecto de charge e não mais de história em quadrinhos, os quadros não contém um delimitador gráfico no contorno dos quadros, no entanto, são divididos por um desenho em forma de raio. O mesmo é composto por linhas que são bruscamente desviadas para formar as curvas. O desenho em forma de raio irrompe a imagem, a partindo em duas e dividindo os ambientes da história. A linha é o principal elemento que tem a faculdade de separar dois planos. Conforme Villafãne (2006, p. 103) uma linha viabiliza a separação de planos, especialmente, pela sua capacidade de discriminação visual. Além da divisão de quadrinhos, a narratividade é curta e as linhas em forma de raio são tensionadoras e dinamizadoras da imagem devido ao seu traço rude e oscilante.

No primeiro quadro, Guilhermino apresenta ao seu pai o seu picolé de paleta mexicana. ⁴O fundo do quadrinho é na cor verde e não há mais nenhum elemento que possibilite identificar o ambiente em que estão. A cor verde remete o verão, época de calor e de comer alimentos gelados. Outra utilidade da cor no quadro foi a delimitação espacial e gráfica que a mesma criou na ausência de linhas de contorno. Na parte superior do quadro, há uma caveira mexicana desenhada para situar o leitor em que tipo de “Paleta” a legenda se trata. A palavra solta no quadro também contém elementos que remetem à sua significação na história, cada letra está em uma cor, assim como as caveiras mexicanas que são ricas em cores.

Guilhermino está com a boca aberta e a mesma é composta por linhas que formam uma abertura voltada pra cima. Como já foi descrito, é notável uma tendência em representar a alegria e contentamento com esse aspecto plástico. A personagem olha diretamente para o seu pai que está a sua frente graças a faculdade que o elemento ponto tem de criar vetores latentes de direção.

Os olhos de Radicci falam sobre seu estado de espírito, os mesmos estão semicerrados, com as pálpebras caídas e a íris do olho, um ponto negro e forte, direciona o olhar diretamente para os olhos do filho. Há um contato visual entre as personagens e essa comunicação de olhares cria tensão à imagem, pois há um embate entre os dois. A boca da personagem está sob a barba e é composta por uma discreta linha reta em diagonal. Lembremos que linhas em diagonal causam movimento plástico. Conforme a sua fisionomia e a postura corporal com as mãos no bolso, se subentende que Radicci está desinteressado pelo picolé do filho e lança um olhar desafiador.

O segundo quadro, diferentemente do primeiro, é rico em elementos. Neste, é possível identificar o ambiente em que estão. Radicci aparece atrás de uma churrasqueira, segurando, no alto, um espeto com um pedaço de carne de ovelha. Essa é a representação plástica do fala da personagem quando diz “Paleta é di ovelha!”. Ao lado de Radicci, há uma garrafa de vinho e, em sua outra mão, também no alto, está um copo.

O cartunista Iotti utilizou elementos plásticos para a construção da fisionomia de embriaguez de Radicci. O mesmo apresenta uma boca assimétrica que está desenhada por uma linha na lateral do rosto e os dentes e a língua estão desconexos. Os olhos são desarmônicos, são utilizados círculos de tamanhos diferentes para a sua composição.

⁴ Picolé de frutas com recheio cremoso. Apesar do nome, o sorvete não foi produzido no México e não há comprovações sobre sua origem.

As pálpebras estão caídas, há uma linha que perpassa a metade do olho e confere o aspecto de olho semicerrado. A pupila do olho esquerdo é composta por dois círculos concêntricos que dá uma aparência de estar dilatada. A sobrancelha sobressai o espaço corporal e é representada por um linha curvada para baixo, acima da cabeça de Radicci. A construção plástica do semblante da personagem é desarmoniosa e, conseqüentemente, segundo a teoria de Villafañe (2006), a instabilidade é responsável pela tensão da imagem. Todos esses elementos constroem o sentido de que Radicci está bêbado, pois estão dissonantes no todo, assim como o cérebro apresenta perda de sentidos sob efeitos do álcool.

Guilhermino, por sua vez, tem a boca está aberta, agora, composta por linhas curvadas para baixo. Os olhos salientes são composto por círculos sem contorno frontal, e sua íris é representada por dois pontos muito suaves, quase imperceptíveis. Os ponto direcionam o olhar para Radicci que está a sua frente. A construção visual, a partir da utilização dos elementos descritos pela Teoria da Imagem, desperta o sentido de que Guilhermino está assustado com a situação em que seu pai se encontra. A personagem está assustada com a reação de Radicci, pois é representado na ponta dos calcanhares e com sua mão esticada na lateral do corpo. A reação de pavor de Guilhermino funciona como um conjunto de elementos que provocam tensão na imagem. A imagem estática necessita que elementos visuais criem dinamicidade no desenho e pode ser feito a partir de cores, traços bruscos ou a, até mesmo, na construção corporal de uma personagem.

A construção plástica da tirinha provoca o despertar de sentidos que, neste caso, é a destoante apropriação cultural dos produtos disponibilizados pela modernidade. Para o vegetariano alternativo, Guilhermino, a “paleta” em questão refere-se ao picolé e para o pai tradicionalista, colono e do interior, o elemento representa a carne de ovelha, típica da cultura gaúcha e do churrasco. O campo e a cidade são estereotipados, pelo cartunista para melhor representação da diferença de apropriação cultural de um produto, objeto, ou uma palavra.

O sujeito pós-moderno, conceptualizado como não tendo uma identidade fixa, essencial ou permanente. A identidade torna-se uma “celebração móvel” formada e transformada continuamente em relação às pelas quais somos representados ou interpelados nos sistemas culturais que nos rodeiam. (HALL, 2011, p. 13)

Radicci, ao contrário do filho, cultua costumes tradicionais de sua região e não aceita novas tendências. Essa resistência em perceber e acolher o novo é o principal motivo de embate entre pai e filho, pois Guilhermino tenta ser multicultural e criar uma ideologia abrangente e diversificada. No entanto, Radicci nunca é receptivo às novas atitudes do filho

devido ao seu sistema rígido e tradicional do homem pertencente a uma colônia italiana localizada no interior do Rio Grande do Sul. Radicci não compreende que o filho vive em um espaço-tempo diferente do seu, em que mudança frequente é um dos aspectos mais fortes da pós-modernidade. Hall (2011) afirma que no mundo pós-moderno, as pessoas também são “pós”, além de qualquer identidade fixa.

O cartunista Iotti utilizou a criação do estereótipo do colono e do jovem alternativo para demonstrar às diferenças culturais existentes, atualmente, na era da convergência e globalização. Nem todas as pessoas estão abertas e dispostas a adentrar no ciclo quase vicioso que é a pós-modernidade, no tocante de apropriações de práticas distintas e distantes. Radicci está muito confortável na sua estagnação espaço-temporal e vê as atitudes do filho como “coisa da idade” e tenta, constantemente, lhe ensinar o que é cultura e felicidade de verdade, reproduzindo hábitos interioranos e antigos.

A construção de estereótipos auxilia a identificação das personagens e na construção do humor. Segundo Bergson (1978), rimos apenas do que é conhecido e humano. Conseqüentemente, o estereótipo aproxima o leitor da personagem e suas práticas, pois essa aproximação possibilita o mesmo encontrar graça nas tirinhas ao ver ações próprias ou de conhecidos refletidas em um objeto que é a tirinha.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo da pesquisa detectou-se a harmoniosa relação entre as distintas metodologias da Teoria da Imagem e alguns aspectos dos Estudos Culturais. A análise plástica possibilitou a identificação das estratégias utilizadas, pelo cartunista Iotti, para a elaboração de sentidos que são perfeitamente explicados pelas teorias de modernidade e pós-modernidade. Este estudo permitiu responder à pergunta norteadora, além de proporcionar detecção, no objeto empírico, os objetivos propostos para a compreensão teórica e científica das tirinhas.

O processo de elaboração do capítulo I proporcionou, primeiramente, um conhecimento pessoal acerca da história das tirinhas no Brasil, além da circulação, através deste trabalho, de informações sobre as histórias em quadrinho como gênero de literatura, arte e informação. No mesmo capítulo, a pesquisa científica sobre humor e riso ampliou a visão particular da autora a respeito do ato de rir e como produto neurológico, social e psicológico e, a sua utilização assertiva, tem o poder de mobilizar o leitor das tirinhas ou qualquer outro produto midiático. O estudo da imagem e seus conceitos favoreceu a pesquisa e maior entendimento do objeto analisado.

A construção do capítulo II foi puramente teórica e enriqueceu este estudo na medida em que os autores elucidavam, cientificamente, os pressupostos pretendidos no início da pesquisa. A compreensão dos conceitos de modernidade e pós-modernidade asseguraram os resultados da investigação e a Teoria da Imagem sustentou o estudo e entendimento dos recursos visuais para a construção de personagens e reflexão sobre suas identidades refletidas nos conceitos de moderno/pós-moderno.

É possível concluir, após a finalização da investigação da análise, que a personagem Guilhermino vale-se de diferentes ideologias e apropriações culturais para a criação de uma identidade sólida e abrangente que, inevitavelmente, se contradiz com o ambiente e hábitos com os quais foi criado. A busca por locais e grupos de pertencimento despertou um Guilhermino multifacetado que surpreende os pais a cada nova autodescoberta. Nota-se também, que a personagem não se apresenta duvidosa a seguir seu caminho alternativo e, possivelmente, é a rigidez e a tradição colonial dos pais que estimula o mesmo a modificar seus hábitos e construir uma história distante das práticas de sua família.

Radicci, por sua vez, não está nem um pouco interessado em modificar sua personalidade para agradar os desejos progressistas do filho. A personagem está calcada nas

raízes da tradição dos imigrantes italianos e sente-se frustrado e surpreso por não ter conseguido perpetuar, através de Guilhermino, os costumes típicos da colônia. Radicci orgulha-se do seu comportamento rude e inflexível, beberrão e debochado.

Portanto, se conclui, que Radicci e Guilhermino são representados, através dos desenhos de Iotti, como dois extremos. É determinante, nas tirinhas, a utilização estratégica e bem empregada dos elementos morfológicos, dinâmicos e escalares para a ilustração visual das divergências ideológicas existentes entre as personagens. Aparentemente, os conflitos irão continuar, pois ambos não estão dispostos a abrir mão de suas práticas e, é plausível, que os mesmos sintam uma espécie de prazer em manter aceso esse embate entre pai e filho em busca da legitimidade de suas personalidades.

REFERÊNCIAS

- BARTHES, Roland. Retórica da imagem. In: _____ **O óbvio e o obscuro**. Lisboa: Edições 70, 1984.
- BAUER, M. W.; GASKELL, G. **Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som: um manual prático**. 6. ed. Petropolis: Vozes, 2008.
- BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade e Ambivalência**. Rio de Janeiro: Zahar, 1999.
- BAUMAN, Zygmunt. **O Mal-Estar da Pós-Modernidade**. Rio de Janeiro: Zahar, 1998.
- BERGSON, Henri. **O Riso**. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1978.
- CARNEIRO, Viviane Gabriela Damasceno. **A MULHER DO PASQUIM: representação feminina em suas tiras, charges e cartuns**. 2011. 83 f. Monografia apresentada pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul para a obtenção do título de bacharel em Biblioteconomia.
- CIRNE, Moacy. **A Explosão Criativa dos Quadrinhos**. 4.ed. Petrópolis: Editora Vozes Ltda, 1974.
- DONDIS, D. A. **La Sintaxis de la Imagen**. 11. Ed. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, S. A., 1995.
- FIGUEIREDO, Celso. Porque rimos: um estudo do funcionamento do humor na publicidade. *Comunicação e Sociedade*, São Paulo, v. 33, n. 57, p. 171-198, jan./jun. 2012.
- GIDDENS, Anthony. **Modernidade e Identidade**. Rio de Janeiro: Zahar, 2002.
- HALL, Stuart. **A Identidade Cultural na Pós-Modernidade**. 11 ed. Rio de Janeiro: DP&A Editora, 2011.
- JOLY, Martine. **Introdução à Análise de Imagem**. Lisboa: Edições 70, 2012.
- JOLY, Martine. **A Imagem e os Signos**. Lisboa: Edições 70, 2005.

KUMAR, Krishan. **Da sociedade Pós-Industrial à Pós-Modernidade: Novas teorias sobre o mundo contemporâneo**. 2 ed. Rio de Janeiro: Zahar, 2006.

LIMA, Caroline Barros de. Encontro de Estudos da Linguagem, ed. 4, 2011, Pouso Alegre. A Análise Do Discurso Em “Um Sábado Qualquer”. São Paulo: **Anais do IV Encontro de Estudos da Linguagem**, 2011. 06 p.

MARTINO, Luís Mauro Sá. **Teoria da comunicação: ideias, conceitos e métodos**. 4ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013.

MOURA, Sergio Arruda de; BORGES, Eliana Maria. Discursos de identidades em tiras de humor: análise em duas vertentes críticas. **LOGOS 31 Comunicação e Filosofia**. Rio de Janeiro, v. 17, p. 95-105, jul./dez. 2009.

PERUZZOLO, Adair Caetano. **Elementos da Semiótica da Comunicação**. Jundiaí: Paco Editorial, 2015.

RODRIGUES, Adriano Duarte. **Estratégias da Comunicação**. Lisboa: Editorial Presença, 1997.

SANTOS, Roberto Elísio dos. **HQs de Humor no Brasil: variações da visão cômica dos quadrinhos brasileiros**.

THOMPSON, John. **A mídia e a modernidade: uma teoria social da mídia**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011.

VILLAFANE, Justo. **Introducción a La Teoria de la Imagem**. Pirâmide: Madrid, 2006.