



VI Simpósio Nacional de HISTÓRIA CULTURAL

Escritas da História: Ver - Sentir - Narrar

RISOS DO CARCARÁ: A ANIMAÇÃO DE ARNALDO ALBUQUERQUE, TRANSITO ENTRE A CRÍTICA E O LÚDICO*

Cícero de Brito Nogueira**

Este trabalho se dispõe a analisar o trabalho de Arnaldo Albuquerque, utilizando a sua animação *Carcará pega mata e come*, produzida no final da década de 1970, para referenciar, o momento histórico através da arte, onde se busca compreender suas dores e significações através do audiovisual, fazendo referencias com o seu conteúdo e instrumentalizando o seu contexto social e suas sociabilidades. A metodologia é a análise de conteúdo, que busca chaves de leitura, como os conceitos de Humor, Modernidade e Subjetivação.

Reportando-se aos estudos sobre os significados entrelaçados no trabalho de Arnaldo Albuquerque, deve-se levantar algumas considerações, sobre o que é modernidade em seu tempo e quais são as ferramentas por ele utilizada para dar razão e sentido ao cotidiano e de como sua mensagem foi instituída dentro de sua criação artística para primeiro chegar a complexidade do tempo e espaço que esse estudo é fruto. Tomamos como ponto de partida sua produção no campo da animação¹, onde na

** Mestre em História do Brasil pela Universidade Federal do Piauí, Especialista em História Cultural, pelo Programa de Pós-Graduação em História da Universidade Federal do Piauí, Professor do Bacharelado em Design de Moda e Estilismo da Universidade Federal do Piauí.

¹ Segundo Charles Solomon no livro *The Art of the Animated Image*, a palavra “animação”, e outras a ela relacionadas, deriva do verbo latino *animare* (“dar vida a”) e só veio a ser utilizada para descrever

década de 1970, Arnaldo Albuquerque foi no Brasil um dos primeiros a produzir tal materialidade, também teve reconhecimento entre seus iguais, sendo premiado em festivais no Brasil, América Latina e Japão.

Iniciamos pelo pano de fundo e condutor de toda subjetividade, do trabalho de Arnaldo Albuquerque, pois a animação é um teatro de sombras e fantasias, onde suas imagens fantasmagóricas se põem em um jogo de mimeses que vão transpor as fronteiras do imaginário. Há uma constante dicotomia entre o que mostrar e como representar seres e fatos, se pontuando pelo riso e o cômico, para conduzir a mensagem e concretizar o “disfarce” da obra em uma mensagem que busca chegar e sua subjetividade através do lúdico.

O riso e o jogo são amplamente difundidos nas formas de vida social do homem, que podemos considera-los como fatos primários de seu comportamento, tanto é assim que nos inclinamos a encarar como anormais aqueles que deles se abstêm. Entretanto, sempre que nos defrontamos com fenômenos primários da realidade humana como, o lúdico e o cômico, constatamos de imediato a enorme dificuldade de apoiá-los dentro de uma definição ou de categorizar sua variedade de tipos numa classificação adequada e operatória. Naturalmente, multiplicam-se as teorias e interpretações. De fato, tais fenômenos tem sido as tendências de pensamento através dos séculos. Serão sempre diversamente julgados conforme o ponto de vista em que se coloca quem o examina. A quase impossibilidade de defini-los ou apreciá-los sistematicamente afirma, sobretudo, no fato de que tais fenômenos atravessam simultaneamente os domínios da arte, da filosofia, da história, da fisiologia, da psicologia etc. Dai que tem sido relativamente infrutíferas as tentativas de construir modelos teóricos que sejam ao mesmo tempo suficientemente amplos para abranger as suas principais latitudes e bastantes precisos para fornecer-lhes uma explicação e uma compreensão aceitável.

O RISO E O CÔMICO E SUA NATUREZA

É natural que a maioria dos autores estude conjuntamente o cômico e o riso (ou “o riso e o humor”, como preferem os estudiosos de língua inglesa) uma vez que ambos representam apenas aspectos de um mesmo fato comportamental. Alias, é cômico justamente tudo aquilo que pode divertir e suscitar o riso por alguma razão é que se situa a explicação do fenômeno. No começo de seu conhecido ensaio, indaga Bergson (1978): “Que significa o riso? Que existe no fundo do risível? Que encontramos de comum entre uma careta de palhaço, um jogo de palavras, um quiproquó de vaudeville, uma cena de comédia? (...) Os maiores pensadores, desde Aristóteles, defrontaram-se com este pequeno problema, que sempre se subtrai do esforço, desliza, escapa, ergue-se outra vez”. Nossa desculpa para reexaminá-lo está em que não visaremos a encerrar a fantasia cômica numa definição, já que vamos nela antes de tudo algo vivo. Nós a trataremos com o respeito de que se deve a vida.

O riso na Animação *Carcará pega mata e come*, tem na piada, no jogo, na comicidade suas várias formas uma ligação, onde o escárnio fala de uma mensagem em uma realidade, a ideologia de Arnaldo Albuquerque com seriedade, como qualquer ideologia. O riso nesta animação está a serviço da ideologia se valendo do cômico.

As inúmeras respostas dadas à questão constituíram um conjunto de teorias tão variado que parece mais confundir do que esclarecer o interessado. No começo, o problema despertou, sobretudo, as preocupações especulativas de todos os grandes filósofos e estava circunscrito ao campo da Estética. Posteriormente, ou mais precisamente na segunda metade do século XIX é considerado o volume de trabalhos de psicólogos sobre o riso, examinando particularmente numa perspectiva fisiológica e descritiva. Nota-se nas últimas décadas que os trabalhos sobre o assunto são de tipo acentuadamente experimental.

Entretanto o riso é um fenômeno que, por serem muito frequentes parecem ao observador superficial como de fácil explicação. Tal ilusão de saber imediato é bastante generalizada em relação a diversos fatos do comportamento humano. “Que coisa seja o riso – dizia Cícero (De Oratore, livro 2, nº 58), de que maneira é suscitado, onde esteja, como existia (...) não me envergonharia de não saber aquilo que nem sequer

alcançariam aqueles que pretendem sabê-lo”. Essa dificuldade confessada pelo orador latino é talvez o único ponto comum à maioria dos especialistas que se detiveram sobre o assunto.

Vamos tecer uma síntese para transpor acerca dos determinantes e das características do cômico, deixando de lado, por enquanto, qualquer distinção entre o riso, cômico e humor. Suas causas são numerosas e variadas, mas comumente, porém é induzido pelo conteúdo informacional de padrões de estímulos (externos e internos) ou de pensamentos. Uma definição do tipo “o cômico é o efeito do contraste entre o real e o inverossímil” peca por ser incompleta, pois que, se destaca corretamente um de seus efeitos, não chega aos fatores que o produzem. Aristóteles (arte Poética. c. V) sustenta que o risível consiste “num defeito e numa deformação que não apresentam caráter doloroso ou destrutivo”. E acrescenta a título de exemplo: “Tal é o caso da máscara cômica feia e disforme que não é causa de sofrimento. A opinião do filósofo não parece ter sido superada por outros que estudaram a questão de um ponto de vista estético, o seu fim era mostrar que o ridículo é elemento essencial da comédia, observação correta, porém não aplicável a toda classe de comicidade ou riso. Também Hobbes é pessimista em sua interpretação e se inclui na categoria chamada de teoria da superioridade, no seu entender “o riso é um orgulho que nasce da súbita percepção de uma superioridade nossa (sudden glory), comparada às enfermidades dos outros ou a nossa fraqueza anterior (Human Nature, c IX, § 13). Bain (1865, p. 90) retoma de modo mais sistemático a opinião de Hobbes e insiste na noção de degradação, segundo ele, o riso se produz quando algo, que antes respeitávamos, aparece de repente como medíocre ou vil, ou em suas palavras. “A ocasião do ridículo é a degradação de alguma pessoa ou sua dignidade possui um interesse, em circunstâncias como nenhuma outra forte emoção.” A tese central de Bergson (1978, p. 29), segundo a qual o cômico seria “mecanismos incrustados da vida”, pode ser encarada como uma variante dessa teoria. Para os teóricos do conflito da contradição ou da incongruência (Lucke, Kant, Schopenhauer etc), o cômico deriva da percepção de um contraste entre elementos da situação, o qual pode ser racional, natural ou social. Segundo Kant, a causa do riso está “na súbita redução de uma expectativa intensa a nada”(Crítica do juízo: discussão sobre o belo e o gosto – apêndice).

Já para Schopenhauer o risível é a contradição no conceito, isto é ele nasce da subsunção paradoxal de uma coisa particular num conceito (Mundo com verdade e representação p13). Enquanto Spencer (1860), em seu folheto *Physiology of Laughter*, completa essas ideias com a observação de que a eficácia do riso é maior se a incongruência é “descendente”, o que propicia uma redução da tensão e conseqüentemente, uma sensação de prazer. Mas essa opinião não é mais do que um caso particular da explicação geral que ele fornece para todas as emoções. Autores mais recentes, porém filiados à mesma classe de teoria, acentuam antes o efeito do insólito, do imprevisível ou da surpresa das situações risíveis, o cômico derivaria assim do prazer que nos ocasiona o contraste entre o real e verossímil e o inesperado ou impróprio. Willman (1940), por exemplo parte do postulado de que “riso ocorre quando uma situação causa surpresa total, choque ou alarme, e ao mesmo tempo induz a uma atitude antagonista de brincadeira ou indiferença”². Acrescenta-se a isto o fato de que, muitas vezes a condenação e a justaposição contidas nos processos cognitivos das situações cômicas dependem de alusões temporais ou locais, a saber referências a alguma coisa, pessoa, evento etc., não mencionada diretamente. Além disso, o contraste só por si não constitui o fator principal que determina em nós o efeito cômico, pois existem muitos casos em que não é risível.

Em uma análise final o riso como elemento fundante do trabalho de Arnaldo Albuquerque não devem ser visto como envoltos em inconseqüências, momentâneas, irrelevantes, a seriedade de *Carcará pega mata e come* seria o inverso. O riso não deve ser levado a sério. A ideologia de Arnaldo Albuquerque que só quer permitir que riamos do que é cômico e que nos esqueçamos dele em seguida, exerce, de fato, uma repressão sobre formas mais ou menos veladas de análise e de crítica social.

UM POUCO DE MODERNIDADE

Para dizer o que é modernidade talvez bastasse abrir a janela dos olhos e convidar o espírito a olhar o que há ao nosso redor. O mundo que se nos apresenta circunstante, atapetado de fábricas, se enchendo de novidades e conceitos atravessados e

² “laughter occurs when a total situation causes surprise, shock, or alarm, and at the same time induces an antagonistic attitude of playfulness or indifference” página 73 tradução própria.

povoando mentes de teorias. A compreensão desse mundo que bate festivo, em uma “idade média” cultural na qual a produção cultural do Piauí era resultante de uma compulsão juvenil, de muitas que buscava resistir à repressão e a seus atenuantes impostos pelos aparelhos repressivos da ditadura militar pós-1964 e pós-1968, que tiveram como contrapartida econômica o crescimento e o impulso modernizador do tão proclamado milagre econômico.

Esse modo de ser e, conseqüentemente, esse modo de ver e sentir o meio, tenta romper definitivamente o universo medieval e busca outro. Essa busca de uma obra moderna é, por sua vez, onde o homem conquista efetivamente seu universo e funda o mundo de sua liberdade, se resumindo no ofício. A modernidade vive no fazer, na diferença, o propósito de integração universal. A natureza, interpelada pela ciência e pela técnica, deve ser integrada no universo de máquinas. A máquina tem a missão de construir o habitáculo do homem e de colocar a seus pés a posse definitiva da natureza. Essa modernidade foi incorporada, retratada na produção visual de modo a pensar, de sentir e de imaginar dos jovens representados.

Esse momento foi regido por contradições entre anos festivos e repressivos. A nossa mente histórica abarca os processos de tradição e modernidade. Ditos como extremos, a tradição se manifesta como fator do passado, da memória; a modernidade é o presente, a contemporaneidade. Essa dicotomia, tradição e modernidade, não é um fator natural, ela não existiu sempre, mas é resultado da construção e da remodelação histórica.

O passado é sempre revivido e renovado cada vez que é trazido ao presente. Toda vez que voltamos ao passado, de algum modo, fazemo-lo a partir do presente. Assim, a tradição pode se caracterizar como uma forma de encontrar no passado um ponto de partida que explica e justifica a ordem do mundo na contemporaneidade presente, o que aconteceria se os ideais tradicionais deixassem de existir, se fossem completamente substituídos pelos da modernidade, na medida em que esta se define como ruptura para aquele?

É no sentido de preservação que consideramos a Animação de Arnaldo Albuquerque como fiel representante do passado na construção desse “mundo novo”. A obra marcou a racionalização do processo de produção, a impessoalidade nas relações, a

dominação das elites que busca moldar o mundo ao seu pensamento, por meio da conquista de novos mercados pela organização do comércio. “Tudo é passageiro”: eis o resumo da contemporaneidade. No lugar da segurança, da coesão social, ela (a contemporaneidade) impõe insegurança, crise dos parâmetros e desarmonia. Nas palavras de Berman, “o homem moderno vive sob o redemoinho de permanente mudança e renovação, de luta e contradição, de ambiguidade e angústia” (BERMAN, 1986, p. 15). Contudo, o estudo do seu trabalho delimita essa modernidade que se apresenta como um novo alento à humanidade. Associa-se à ilusão de que os homens caminham em direção à felicidade e à liberdade. Nesse sentido, as Histórias em Quadrinhos de Arnaldo Albuquerque resgatam do passado (da tradição) os valores morais para a modernidade como uma alegoria do passado. Os personagens buscam na tradição realizar uma procura e um encontro com o conhecido, o que permite que nos reconheçamos como pertencentes à mesma origem.

SOFRIMENTO NA ANIMAÇÃO

7

“Carcará” é uma história em quadrinhos que Arnaldo Albuquerque posteriormente transformaria na animação “*Carcará Pega, Mata e Come*” de 1976, premiado no mesmo ano no Festival pela Embaixada Brasileira na Argentina e em 1981 no Japão. Feito de forma artesanal, pintado e desenhado em papel manteiga, que depois fora capturado pelo gatilho nervoso de uma câmera Super 8. É uma narrativa carregada de simbolismo, que traz reviravoltas e ironias tão presentes na sua obra.

No Quadrinho, o autor mostra uma cegonha levando uma criança no bico, que logo é interceptada por uma águia de cabeça branca (ave símbolo dos EUA), um carcará que mutila a criança, comendo suas entranhas. O narrador justifica que tal ação seria um ato humanitário, pois este Carcará está livrando esta alma da “xitose, verminose, tuberculose, retardamento mental, fome, etc”. Logo depois, o pássaro se metamorfoseia em um Super-Herói (o Capitão América), símbolo onipresente do imperialismo norte-americano, e força repressora a todo o mal, que ameaça ao “Tio Sam”. Em terra de homens fortes, castigados pela seca e pela fome. Os retirantes dessa terra estranham tal figura a passear por suas savanas, e logo o filho mais novo da família lhe atira uma

“baladeada” bem no meio da frente, revertendo a sua transformação de “herói” em água, e agora vai ser servido de comida para os famintos sertanejos.

Arnaldo Albuquerque usa como recurso narrativo colocando a juventude como problema e a violência como fator de resistência, acaba (talvez inadvertidamente) revelando que o embate de forças entre os dois heróis corresponde a uma simbólica oposição. Senão outra, a oposição entre os racionalistas revolucionários e os evangelistas messiânicos. Enquanto o herói de fé cega é incapaz de questionar seus superiores, outro desafia toda autoridade que impeça sua jornada, seu objetivo principal e de validade institucional: a segurança nas cidades. Não se parece tratar de um caso de herói/anti-herói. Desvela-se que no caso os heróis sertanejos como sujeitos ideais detêm uma contradição implícita. Se nas Histórias em quadrinhos os heróis se apresentam como expoentes dos valores e virtudes típicos, o Autor auxilia em mostrar que entre eles existe um tipo de antagonismo intrínseco: fé e razão, conservação e revolução. Ao que se observa, esse antagonismo mostra mais sobre a síntese da cultura e a função da história.

8

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Na animação de Arnaldo Albuquerque tem-se uma valorização do povo, que implica em um retorno ao passado, num ato romântico de buscar na história as bases para construir o futuro de uma revolução modernizante. Em sua especificidade autoritária e excludente, a cultura brasileira se vê no imperialismo que nega, mas admira. Nos exemplos do passado estariam as chaves para o futuro, ainda que este não se apresentasse mais na forma utópica do paraíso terreno com que muitas vezes foi pintada a imagem do Brasil.

O imperialismo capitalista (representado na animação) seria combatido pelo retorno aos valores positivos que se opunham ao espírito do lucro e propunha-se uma autocrítica, já que a reação era formulada de dentro da própria modernidade, ao perceber que o presente carece de certos valores humanos essenciais que foram alienados pela dominação da razão sobre o homem. O anti-capitalismo modernizador instauraria um futuro novo, mas o caminho seria o passado. Era nele que se buscariam

os elementos que iriam permitir uma alternativa de modernização que não implicasse o consumismo, o reinado da técnica e a desumanização.

A identidade piauiense estava em conflito de transição. Em sua especificidade autoritária e dependente, apresentava-se ainda como uma sociedade desigual, em que o atraso é indissociável do progresso, a modernização da tradição.

Pensando a linguagem e seus limites, a função social e a destinação pública da comunicação, Carcara pega mata e come revela as faces aliteradas de uma preocupação criativa na qual se embrenha a cultura piauiense na tentativa de encontrar-se consigo mesma, desmascarando estereótipos e iluminando-se no colorido que descobre nela própria, revelando-se não numa identidade fixa, mas construída das nuances que formam a sociedade.

Unindo palavras e imagem, o cômico e a seriedade, o real e a ficção, mesclam-se no quadrinho os conflitos da sociedade, extraindo dos contrastes coexistentes a criatividade, adaptando o diferente e criando o novo, na intenção de modificar todo um projeto de vida, incluindo a percepção de mundo e da relação com o outro.

Em Carcara pega mata e come relê-se uma postura modernizadora, capaz de atualizar a nossa cultura, tanto no sentido de sua autoconsciência como na relação com a cultura dita de “primeiro mundo”, transformando um dramático momento de ruptura com o impulso que gera novas direções de pensamento, orientadas a partir de posturas de vanguarda, consolidando um corte em relação às formas tradicionais de representação de uma realidade.

Desmistificadora por excelência, a atitude humorística que se encontra em Carcara pega mata e come desmascara as formas lógicas e técnicas que tentam deter e paralisar o fluxo da vida. Por isso, tenta apreender todos os lados possíveis da realidade, levando ao limite a sua percepção e sentimento do contrário, acreditando estar no conflito as bases de toda a criação ou transformação.

Trabalhando questões do folclore ao comportamental, Arnaldo Albuquerque representa sua sociedade e cultura, a partir de uma metáfora com o caráter teatral que existe na representação do poder, entendido além da esfera política, em suas diversas formas de manifestação.

Além de ser dominação e repressão, a política é representada numa personalidade criada, fictícia, modificando assim a ideia de engajamento, transferida da ação política direta às inúmeras formas de intervenção, a partir do pensamento de que:

Os condicionamentos sociais são regidos por leis, pertencem ao campo da necessidade, a ação da arte, como toda ação transformadora, por exemplo, a política; procura ir além das leis, está condicionada pela necessidade, mas trata de abrir nela um lugar para o possível (CANCLINI, 1994, p. 33).

Assim, a política estaria condicionada pela necessidade, mas trata de abrir nela um lugar para o possível. A representação que cada um faz de si e que faz de um corpo social seria a essência desta noção de política.

A consolidação dessa perspectiva se daria a partir do poder obtido pela mídia nos tempos modernos, produzindo mais do que nunca representações da realidade que passa a substituí-la, ao serem impostas pela comunicação de massa. Carcara pega mata e come pode ter sido uma das formas de interceptar e modificar este falseamento do real, demonstrando de forma crítica as alternativas existentes ao consumo desenfreado que imperava na cultura, na medida em que criava os instrumentos de intervenção de que se utilizava a partir da adaptação daquilo que seria necessário superar.

Este trabalho não deve ser considerado como uma pesquisa encerrada ou como um trabalho definitivo, ele tenta ser um esboço de uma tarefa de maior fôlego, e em curso, que pretendeu discutir à luz da História, e com o máximo rigor metodológico possível, uma importante manifestação da cultura de massa na sociedade teresinense da década de 1970.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABEL, Richard. Os perigos da Pathé ou a americanização dos primórdios do cinema americano. In: CHARNEY, Leo e SCHUWARTZ, Vanessa R. **O cinema e a invenção da vida moderna**. São Paulo: Cosac e Naify, 2004. p. 215-258

ANDERSON, Benedict. **Comunidades imaginadas**: reflexões sobre a origem e a difusão do nacionalismo. São Paulo: Companhia das letras, 2008

BAIR, Alexander. **The emotions and the Will**. 3ª Edição, London: Longmans Green, 1865.

VI Simpósio Nacional de História Cultural
Escritas da História: Ver - Sentir - Narrar
Universidade Federal do Piauí - UFPI
Teresina-PI
ISBN: 978-85-98711-10-2

BERMAN, M. **Tudo o que é sólido desmancha no ar**. São Paulo: Cia das Letras, 1986, p. 15.

CANCLINI, Néstor García. **O Patrimônio Cultural e a construção imaginária do nacional**. Revista do Patrimônio Histórico e Artístico, Rio de Janeiro: IPHAN, nº 23, 1994.

SOLOMON, Charles (org). **The Art of the Animated Image: an Anthology**. Los Angeles: The American Film Institute, 1987, p.10.

BERGSON, Henri. **O Riso: ensaio sobre a significação do cômico**. 2º ed. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1978.

WILLMAN, John M. **An Analysis of humor and laughter**. American Journal of Psychology, nº 53, 70-85, 1940.

SPENCER, Herbert. **The Physiology of Laughter**. London: Macmillan, 1860.