

**UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DOS SINOS (UNISINOS)**  
**UNIDADE ACADÊMICA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO**  
**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM HISTÓRIA**  
**NÍVEL DOUTORADO**

**CÍCERO DE BRITO NOGUEIRA**

**VÃ-PIRAÇÕES: ARNALDO ALBUQUERQUE UM FAROL  
IDEOLÓGICO DA CONTRACULTURA EM TERESINA**

**SÃO LEOPOLDO**  
**2024**

**CÍCERO DE BRITO NOGUEIRA**

**VÃ-PIRAÇÕES: ARNALDO ALBUQUERQUE UM FAROL  
IDEÓLOGICO DA CONTRACULTURA EM TERESINA**

Qualificação apresentada como requisito parcial para obtenção do título de Doutor em História, pelo Programa de Pós-Graduação em História da Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS).

**Orientador:** Prof. Dr. Marcos Antonio Witt

**SÃO LEOPOLDO  
2024**



CÍCERO DE BRITO NOGUEIRA

**VÃ-PIRAÇÕES: ARNALDO ALBUQUERQUE UM FAROL  
IDEÓLOGICO DA CONTRACULTURA EM TERESINA**

Qualificação apresentada como requisito parcial para obtenção do título de Doutor em História, pelo Programa de Pós-Graduação e, História da Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS).

Aprovado em 21 em novembro de 2024.

**BANCA EXAMINADORA**

---

Prof. Dr. Marcos Antônio Witt – Orientador – IHSL

---

Profa. Dra. Marluza Marques Harres – IHSL

---

Prof. Dra. Maíra Ines Vendrame - UNISINOS

---

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Maria Cristina Bohn Martins - UNISINOS

---

Prof. Dr. Luiz Carlos Sales – UFPI

---

## FICHA CATALOGRÁFICA

N778v Nogueira, Cícero de Brito

Vã-pirações : Arnaldo Albuquerque um farol ideológico da contracultura em Teresina / por Cícero de Brito Nogueira. – 2024.

216 f. : il.; 30 cm.

Tese (doutorado) — Universidade do Vale do Rio dos Sinos, Programa de Pós-Graduação em História, 2024.  
Orientador: Prof. Dr. Marcos Antonio Witt.

1. Cotidiano. 2. Fronteiras culturais. 3. Contracultura.

4. Quadrinho. 5. Cinema. I. Título.

CDU 316.7

Catálogo na Fonte:

Bibliotecária Vanessa Borges Nunes - CRB 10/1556

## AGRADECIMENTOS

Ao longo desta jornada acadêmica, muitos foram os que contribuíram para que este trabalho se tornasse realidade, e a todos expresso minha profunda gratidão. Em primeiro lugar, agradeço à minha mãe, Antonia Rita de Cassia Brito Nogueira, cujo amor e apoio incondicional me sustentaram em todos os momentos, e ao meu pai, Aldimar de Meneses Nogueira, cuja memória continua a ser uma fonte inesgotável de inspiração e força. Minha irmã, Maria do P. Socorro Brito Nogueira, foi um alicerce constante, e seu incentivo sempre me impulsionou a ir além. Em especial, dedico este trabalho à minha esposa, Núbia de Andrade Viana, cuja paciência, compreensão e amor foram fundamentais para a conclusão desta etapa.

Agradeço imensamente ao meu orientador, professor Marcos Antonio Witt, cuja sabedoria, orientação e apoio foram cruciais para o desenvolvimento desta tese. Sua dedicação e compromisso com a excelência acadêmica são dignos de grande admiração e respeito.

Aos professores que compõem o corpo docente do doutorado em História da Universidade Unisinos, agradeço pela excelência das aulas, discussões e orientações que enriqueceram este percurso. Também estendo meus agradecimentos aos funcionários da universidade, que sempre ofereceram as melhores condições e apoio no processo de pesquisa, tanto nos meios físicos quanto intelectuais.

Reflico sobre a profundidade do pensamento de Santo Agostinho, que afirmou em suas *Confissões*: “A verdade é o que permanece; a falsidade, a sua aparência. O erro é a opinião errada de algo que, na verdade, não existe ou não é como se imagina.” Esta reflexão nos ensina sobre a importância da busca pela verdade histórica e o poder transformador dos processos culturais, elementos centrais para a compreensão das transformações que moldam a sociedade.

Concluo com um pensamento da vanguarda que ecoa em nossa realidade contemporânea: a linguagem e a cultura, quando compreendidas e cultivadas, têm o poder de transformar sociedades, oferecer novos caminhos e romper com o status quo. É nessa capacidade transformadora que reside a essência do nosso trabalho acadêmico, onde buscamos não apenas entender o passado, mas também contribuir para a construção de um futuro mais justo e equitativo.

## **RESUMO**

A pesquisa objetiva compreender as representações construídas a partir do trabalho do Arnaldo Albuquerque, em Teresina, e suas relações com essa cidade entre 1970 e 1980, presentes em três narrativas diferenciadas: quadrinho, cinema de animação e o super-8, produções autorais de vanguarda. Para tanto, é necessário entender como o trabalho de Arnaldo Albuquerque nos quadrinhos, no cinema de animação e super-8 refletem a história, a cultura e a política em Teresina, construindo uma contracultura em resistência à cultura de massa. A pesquisa conta com autores como Cirne (1971), Aumont (1993), Lucena Junior (2005), Chartier (1990) e outros que trataram de temas como quadrinhos, cinema, animação, semiótica, representação, cotidiano e contracultura. A metodologia utilizada consiste em um estudo de caso, com decupagem do material audiovisual. Dessa forma, pretende-se entender a produção audiovisual do artista como marcador histórico e vestígio de um cotidiano.

Palavras-chave: Cotidiano, Fronteiras Culturais, Contracultura, Quadrinho, Cinema

## **ABSTRACT**

The research aims to understand the representations built from the work of Arnaldo Albuquerque in Teresina and its relations with this capital, between 1970 and 1980, constant in three different narratives: Comics, Animation and the Super-8, avant-garde authorial productions. For this we need to understand how the work of Arnaldo Albuquerque in comics, animation and Super-8 cinema reflect the history, culture and politics in Teresina building a counterculture in resistance to mass culture. The research will rely on authors such as: Cirne (1971), Aumont (1993), Lucena Junior (2005), Chartier (1990), among others who dealt with issues such as comics, film, animation, semiotics, representation, everyday life and counterculture. The methodology used consist of a case study, with decoupage of the audio visual material. This way we intend to understand the audio visual production of the artist as a historical marker and trace of a daily life.

**Keywords:** Everyday life, Cultural Borders, Counterculture, Comic, Cinema.

## LISTA DE FIGURAS

|                                                                                                                                              |    |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Figura 1 – Fotografia de Albert Piauhy (sentado na cadeira) e Durvalino, retirada por Arnaldo Albuquerque discutindo o show Piauí, 1975..... | 31 |
| Figura 2 – Arnaldo Albuquerque como escoteiro (lado direito), em 1964.....                                                                   | 32 |
| Figura 3 –Foto de Arnaldo Albuquerque, parte integrante do jornal <i>Gramma</i> n. 1.....                                                    | 33 |
| Figura 4 – Maria das Graças e Arnaldo Albuquerque (antes da viagem para o RJ).....                                                           | 34 |
| Figura 5 – Ilustração desenvolvida por Arnaldo Albuquerque.....                                                                              | 35 |
| Figura 6 – Arnaldo faz pose em frente ao mandacaru da Praça da Liberdade.....                                                                | 36 |
| Figura 7 – Charge publicada em 1971, criticando o regime militar.....                                                                        | 37 |
| Figura 8 – Capa do jornal <i>Gramma</i> , n. 1.....                                                                                          | 42 |
| Figura 9 – Jornal <i>O Pasquim</i> , n. 118, de 11 de outubro de 1971, onde Arnaldo publica pela segunda vez.....                            | 43 |
| Figura 10 – Charge denominada “Aero-Silva”, publicada no jornal <i>O Dia</i> , em 21 de janeiro de 1972.....                                 | 44 |
| Figura 11 – Arnaldo Caracterizado para suas performances.....                                                                                | 46 |
| Figura 12 – Representação criada por Arnaldo Albuquerque.....                                                                                | 48 |
| Figura 13 – <i>Show Piauí</i> , organizado por Arnaldo Albuquerque.....                                                                      | 50 |
| Figura 14 – Arnaldo depois do acidente produzindo a animação <i>Carcará</i> .....                                                            | 51 |
| Figura 15 – Ilustrações produzidas para a música <i>Um Índio</i> , de Caetano Veloso.....                                                    | 52 |
| Figura 16 – Capa da 1ª edição da revista <i>Humor Sangrento</i> , em 1977.....                                                               | 53 |
| Figura 17 – Retrato feito por Arnaldo Albuquerque para Torquato Neto, em 1971.....                                                           | 55 |
| Figura 18 – Arnaldo na câmera super-8 durante as gravações de <i>Adão e Eva: do Paraíso ao Consumo</i> .....                                 | 56 |
| Figura 19 – Capa da obra <i>Ô de Casa!</i> , de 1977.....                                                                                    | 57 |
| Figura 20 – Charge publicada no <i>Diário do Piauí</i> , em 1978.....                                                                        | 58 |
| Figura 21 – Arnaldo Pintando a parada que vinha acompanhada de um poema de Mario Quintana.....                                               | 61 |
| Figura 22 – Registro da participação de Arnaldo Albuquerque ao lado do autor desta tese, no programa <i>Nossa Terra Nossa Gente</i> .....    | 62 |
| Figura 23 – Arnaldo Albuquerque aos 18 anos.....                                                                                             | 66 |
| Figura 24 – Componentes do Grupo Gramma.....                                                                                                 | 72 |
| Figura 25 – Charge publicada na página do <i>Pasquim</i> , 1970.....                                                                         | 73 |
| Figura 26 – Capa da primeira edição do jornal <i>Gramma</i> .....                                                                            | 74 |

|                                                                                                                                                   |     |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Figura 27 – Representação simulando recortes em xilogravura, detalhe da capa do Jornal <i>Gramma</i> .....                                        | 78  |
| Figura 28 – Grupo <i>Gramma</i> e sua proposta e missão, descrita por seus colaboradores.....                                                     | 79  |
| Figura 29 – Matéria opinativa do jornal <i>Gramma</i> , com a temática de análise do trabalho e vida do cantor Roberto Carlos.....                | 81  |
| Figura 30 – Diabo Existe? Matéria do <i>Gramma</i> .....                                                                                          | 83  |
| Figura 31 – Matéria reflexiva do jornal <i>Gramma</i> , sobre o papel da geração contracultural na determinação do moderno.....                   | 85  |
| Figura 32 – Capa da segunda edição do jornal <i>Gramma</i> .....                                                                                  | 86  |
| Figura 33 – Editorial da piauiensidade do jornal <i>Gramma</i> , segunda página da segunda edição.....                                            | 88  |
| Figura 34 – Avenida Frei Serafim com vista dos oitizeiros e a Igreja São Benedito ao fundo, na segunda metade do século XX.....                   | 107 |
| Figura 35 – Alberto Tavares Silva.....                                                                                                            | 110 |
| Figura 36 – Quadrinho de Arnaldo Albuquerque – Um Índio ( <i>Jornal do Leitor</i> ).....                                                          | 119 |
| Figura 37 – Quadrinho <i>Deduragem</i> , de Arnaldo Albuquerque, publicado em <i>Humor Sangrento</i> , p. 37.....                                 | 120 |
| Figura 38 – Historia <i>Hara-Kiri</i> , quadrinho de Arnaldo Albuquerque.....                                                                     | 122 |
| Figura 39 – <i>Parir sempre</i> , história de Arnaldo Albuquerque publicado na primeira revista <i>Humor Sangrento</i> .....                      | 124 |
| Figura 40 – Primeira página do quadrinho <i>De como meu Herói Matou o bandido</i> .....                                                           | 127 |
| Figura 41 – Segunda página da revista <i>De como meu herói matou o bandido</i> .....                                                              | 128 |
| Figura 42 – Caixa de luz utilizada para produzir a animação de Arnaldo Albuquerque.....                                                           | 134 |
| Figura 43 – Primeiro ato da animação <i>Carcará</i> .....                                                                                         | 137 |
| Figura 44 – Primeiro ato da animação <i>Carcará</i> .....                                                                                         | 138 |
| Figura 45 – Segundo ato da animação <i>Carcará</i> .....                                                                                          | 139 |
| Figura 46 – Primeiro ato da animação <i>Carcará</i> .....                                                                                         | 140 |
| Figura 47 – <i>Retirantes</i> , 1944, Candido Portinari.....                                                                                      | 141 |
| Figura 48 – Câmera Super-8 mm.....                                                                                                                | 147 |
| Foto 49 – Arnaldo Antes do começo das gravações de Adão e Eva.....                                                                                | 149 |
| Figura 50 – Arnaldo Albuquerque capturando imagem.....                                                                                            | 150 |
| Figura 51 – Foto tirada logo após sua saída do hospital <i>meduna</i> .....                                                                       | 151 |
| Figura 52 – Completar.....                                                                                                                        | 153 |
| Figura 53 – Marcação no chão para ajudar a definir o foco da câmera super-8, esse é o momento que Adão arranca a costela para dar vida a Eva..... | 154 |

|                                                                                 |     |
|---------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Figura 54 – Eva saindo do Rio Poty e se encontrando com Adão.....               | 155 |
| Figura 55 – Completar.....                                                      | 156 |
| Figura 56 – Começo das gravações no rio Poty.....                               | 157 |
| Figura 57 – Adão e Eva chegando ao centro de Teresina.....                      | 158 |
| Figura 58 – Adão e Eva em busca do consumo.....                                 | 160 |
| Figura 59 – Close em Adão, mostrando o estranhamento das pessoas no centro..... | 161 |
| Figura 60 – Cartaz criado por Arnaldo Albuquerque.....                          | 164 |



## SUMÁRIO

|                                                                                                                                                         |            |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| INTRODUÇÃO.....                                                                                                                                         | 11         |
| <b>1 A VIDA E A HISTÓRIA DO CARCARÁ, ARNALDO ALBUQUERQUE.....</b>                                                                                       | <b>29</b>  |
| 1.1 ARNALDO ALBUQUERQUE E O GRUPO GRAMMA: VANGUARDA, CONTRACULTURA E A CONSTRUÇÃO DA IDENTIDADE CULTURAL NO PIAUÍ DOS ANOS 1970 .....                   | 67         |
| 1.1.1 O jovem transviado: sobre a juventude da época e seu contato com a arte.....                                                                      | 68         |
| 1.1.2 O Grupo Gramma e as raízes de Arnaldo.....                                                                                                        | 73         |
| <b>2 HISTÓRIA E CONTRACULTURA EM PERSPECTIVA PROVINCIANA VS COSMOPOLITAS.....</b>                                                                       | <b>92</b>  |
| 2.1 HISTÓRIA CULTURAL E IDENTIDADE “UDIGRUDI” .....                                                                                                     | 97         |
| 2.2 CONTRACULTURA JUVENIL (PÓS-68) .....                                                                                                                | 100        |
| 2.3 MODERNIDADE E MODERNISMOS NOS “ANOS DE CHUMBO” .....                                                                                                | 104        |
| 2.4 COTIDIANO: UMA NOVA FAÍSCA NA CHAPADA DO CORISCO.....                                                                                               | 109        |
| <b>3 NA ESQUINA DA MODERNIDADE: TÁTICAS IMAGINÁRIAS DE UMA METODOLOGIA.....</b>                                                                         | <b>115</b> |
| 3.1 ANÁLISE DAS VÃ-PIRAÇÕES EM OBRAS DE ARNALDO ALBUQUERQUE.....                                                                                        | 119        |
| 3.1.1 Os quadrinhos de Arnaldo Albuquerque e suas pistas da história.....                                                                               | 119        |
| 3.1.2 O quadrinho <i>De como meu herói matou o bandido</i> .....                                                                                        | 127        |
| 3.1.3 As animações de Arnaldo Albuquerque e o enfrentamento cultural.....                                                                               | 135        |
| 3.1.4 O Cinema Super-8 de Arnaldo Albuquerque .....                                                                                                     | 147        |
| <b>4 CONSIDERAÇÕES FINAIS - O POUSO DO CARCARÁ .....</b>                                                                                                | <b>173</b> |
| REFERENCIAS E FONTES .....                                                                                                                              | 181        |
| ANEXO A – QUADRINHO “COMO MEU HERÓI MATOU O BANDIDO”..                                                                                                  | 191        |
| ANEXO B – QUADRINHO DO CARCARÁ – BASE DA ANIMAÇÃO HOMÔNIMA DE ARNALDO ALBUQUERQUE .....                                                                 | 193        |
| ANEXO C – ROTEIRO – FILME ADÃO E EVA DO PARAÍSO AO CONSUMO .....                                                                                        | 195        |
| ANEXO D – FICHA DE INSCRIÇÃO DE FESTIVAL ARGENTINO PREENCHIDA POR ARNALDO ALBUQUERQUE QUE INDICA A DATA DA ANIMAÇÃO COMO SENDO DE OUTUBRO DE 1977 ..... | 207        |

|                                                                                                                                                            |            |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| <b>ANEXO E – PROGRAMAÇÃO DA MOSTRA DE CINEMA ONDE AS ANIMAÇÕES DE ARNALDO ALBURQUERQUE FORAM EXIBIDAS OFICIALMENTE PELA PRIMEIRA VEZ EM TERESINA .....</b> | <b>208</b> |
| <b>ANEXO F – HOMENAGENS .....</b>                                                                                                                          | <b>212</b> |

## INTRODUÇÃO

O cenário cultural brasileiro propiciou o desenvolvimento de matrizes e construções da contracultura<sup>1</sup>, especialmente em Teresina, que estava em um processo de higienização através de um processo de Modernização, orientado pelo regime militar. Nesse contexto foi caracterizado por tensões políticas e culturais que refletiram os impactos do regime autoritário sobre a produção cultural e artística. Na Teresina da época, a contracultura e o “desbunde” foram formas de resistência e experimentação cultural, ainda que em uma escala menor em comparação com grandes centros como Rio de Janeiro e São Paulo. A vanguarda teresinense, muitas vezes invisibilizadas no panorama nacional, encontrou caminhos específicos para se expressar. Para evidenciar e recuperar esse contexto, passando pelo “desbunde” tropicalista, pretende-se estudar alguns movimentos e contextos que antecederam “o torpor” característico da geração denominada “pós-tropicalista”. No final da década de 1960 e início da de 1970 em Teresina, essa vanguarda veiculou, por meio da imprensa alternativa *underground*, um discurso “desviante”, de resistência ao regime militar e divulgação de informações e posturas que transcendiam o entendimento da maior parte da população brasileira.

Para entender a nascente da contracultura, seus caminhos e descaminhos no Brasil, vamos partir da produção de Arnaldo Albuquerque, seguindo os passos dos elementos de sua obra para marcar e delimitar os vestígios de seu tempo, que evidenciam as questões discutidas pelas elites culturais teresinense. Faremos ligações entre a fantasia e ideologia nas teias do cotidiano, vislumbrando sua sensibilidade de resistência, contra a cultura de massa e processos modernizantes impostos pelo governo — especificamente, as marcações da chamada vanguarda alternativa, de cunho *underground*.

Este estudo foi construído com o propósito de servir como suporte ao legado histórico da contracultura no Piauí, visando a uma tomada de sincronismo com o que estava sendo desenvolvido entre seus iguais, tanto no Brasil como no mundo. O quadrinho, o cinema (desenho animado e super-8) e a imprensa alternativa foram elementos constantes na obra desse contexto, tendo funcionado como veículo de transmissão ideológica, política e histórica.

---

<sup>1</sup> Do conceito de Luiz Carlos Maciel, “contracultura é a cultura marginal, independente do reconhecimento oficial. No sentido universitário do termo, é uma anticultura. Obedece a instintos desclassificados nos quadros acadêmicos. [...] A compreensão do fenômeno da contracultura depende da erradicação desse preconceito, introjetado em todos nós desde a infância: o de que nossa cultura particular e suas formas específicas e limitadas são, de alguma maneira, superiores, ou melhores, ou mais objetivas etc. do que quaisquer outras, pretéritas ou a inventar” (Maciel, 1981, p. 19).

Intensificaram os processos de resistência social, sendo capazes de incorporar atributos periféricos de uma — assim chamada — cultura popular.

Nesta pesquisa, desenvolvo a tese de que Arnaldo Albuquerque, como sujeito do seu tempo, compunha suas obras com o cenário histórico atravessado por sua subjetividade, resistindo, a partir dos mecanismos do *underground* e da contracultura, aos elementos culturais globalizados que interpenetram a cultura regional e seu cotidiano. O foco está em observar e coletar dados dentro do universo das fontes para compor um estudo detalhado, com análise e interpretação desses dados; portanto, o trabalho terá foco exploratório, descritivo e explicativo.

A pesquisa foi estruturada de acordo com a necessidade de mostrar a dualidade da produção artística de Arnaldo Albuquerque no seu entrelaçamento com a política, servindo como entremeio entre o cotidiano local e a estruturação da cultura de massa. O eixo da pesquisa se sustenta nas similaridades estéticas, na materialidade e na evolução do seu trabalho entre 1960 e 1990, mostrando a convergência, de sua arte com os acontecimentos sociais e históricos teresinense através da contracultura e o folclore local.

Fazer uma análise histórica é ir além da descrição de sentido dos textos, pois consiste em retomar seus mecanismos de construção sem se limitar à superfície textual do contexto e da vida dos seus personagens. É orientar o olhar analítico para além da aparência do que é dito, buscando onde está a imanência. É nela e com ela que se salta para a transcendência, ou seja, para a exterioridade, pois o sentido dos enunciados virá à luz por meio da observação dessa rede de relações estabelecidas nos textos, da qual se depreende um modo próprio de dizer.

Apresento aqui a proposta de um novo enfoque à obra de Arnaldo Albuquerque, saindo de uma perspectiva apenas artística — ou apenas histórica —, passando para uma perspectiva dialética entre história, política, cultura e arte. Dentre as correntes existentes no trabalho de Arnaldo Albuquerque, proponho fazer pontos de intersecção entre a consciência de uma cultura popular e uma contracultura. Essa mescla pode ser analisada nos mecanismos de cultura de massa, criados para disseminar uma ideologia, uma conversão de valores que culminaria em uma resistência ao próprio sistema que gerou essa mídia.

Outro desafio da pesquisa seria situar a mensagem da narrativa fantástica e artística na realidade. Acredito que o processo de evidenciar uma identidade leva a dificuldades da ordem de isolamento dos elementos; ademais, por se tratar de uma nova abordagem, existem associações com uma problemática transitória de estabelecer quais seriam os valores e os meios culturais predominantes em seus contextos históricos. O preconceito que o tema carrega é ironicamente justificado pela própria história da mídia, que vê, na sátira, de forma geral, algo

depreciativo e sem valor. Portanto, é necessário olhar a questão mais de perto e com atenção voltada para a construção de sua visão de mundo dessas elites envolvidas na cidade de Teresina.

O principal objetivo deste estudo é elucidar o modo como Arnaldo Albuquerque conseguia mesclar a linguagem dos quadrinhos, do cinema de animação e do super-8 com o cotidiano como testemunha das disputas culturais e históricas. A pesquisa também busca entender como ele utiliza a contracultura em oposição à cultura de massa, revelando o seu cotidiano histórico. Para isso, serão trabalhados, especificamente: os quadrinhos da década de 1970 publicados em *Pasquim* (1977), *Humor Sangrento* (1977) e *Reavista* (1970); as animações *Carcará* (1976), *Mergulho* (1980) e *Vã-Pirações*; e os curtas em super-8 *Terror na Vermelha* (1971) e *Adão e Eva do Paraíso ao Consumo* (1971).

O meu primeiro contato com o trabalho de Arnaldo Albuquerque foi pela revista *Zig-Zag*, publicada em 1995; suas histórias chamaram minha atenção pelo seu alto teor regionalista. Em seguida, reflexões mais profundas a respeito de suas características se puseram em meu caminho durante o mestrado em História do Brasil, realizado na Universidade Federal do Piauí (UFPI). A necessidade de estudar mais os aspectos de sua obra surgiu depois da conclusão do mestrado; desde então, fui em busca de mais materiais para dar continuidade aos estudos no doutorado.

Para que seja melhor entendida minha relação com os quadrinhos, explico um pouco da minha trajetória. Os quadrinhos sempre foram um ponto importante da minha vida. Fui uma criança solitária e deslocada, um menino acima do peso, que usava óculos “fundo de garrafa”. Meu pai passava até três meses viajando, e minha mãe sempre estava trabalhando em dois turnos. Eu tinha duas companhias sempre presentes: a TV e os quadrinhos. Nos quadrinhos, tive contato com um mundo de fantasias e possibilidades; já a TV me mostrou o mundo e a cultura de várias partes do planeta.

Após a morte de meu pai, acometido por um câncer, nos mudamos de Piracuruca, interior do Piauí, para Teresina, capital do estado. Eu tinha 12 anos de idade e fomos em busca de uma boa educação, e consegui passar na escola técnica para um curso de mecânica. Nessa época (1992-1996), o curso profissionalizante tinha a duração de 4 anos. Nos dois primeiros anos, eram ministradas somente as disciplinas do primeiro ano do ensino médio; os outros dois anos eram dedicados exclusivamente para oficinas e disciplinas técnicas.

Durante o período do curso de mecânica e as leituras de quadrinhos, fui me encantando pelo desenho em si e pela construção das narrativas, percebendo que elas podem ser fuga da realidade e alicerce para ela. Então, vi nas artes uma possibilidade de uma virada de caminho. Dessa forma, fiz o vestibular para Educação Artística na UFPI. Nesse período, tive que conciliar

a dinâmica do meu trabalho, no qual fui promovido para o cargo de consultor de tecnologia, com a vida acadêmica. Entre algumas fugas, como o início do curso de Direito na Universidade Estadual, e trabalhos ligados à fotografia e à publicidade na Sucesso Publicidade, empresa do Grupo Claudino, finalmente consegui me formar em Artes, em 2004. O tema do meu Trabalho Final do Curso foi os quadrinhos e sua produção de linguagem, utilizando os personagens dos super-heróis como objeto. Esse trabalho foi a base para o meu primeiro livro<sup>2</sup> publicado nos Estados Unidos, pela editora *Subia*, sediada no Novo México. Assim que me formei, tentei um concurso para professor substituto no curso de Artes e passei, ficando na instituição de 2004 a 2006.

Iniciei minha jornada acadêmica de pesquisador propriamente dita ao fazer a primeira especialização em História Cultural e Arquitetura, no Instituto Camilo Filho, em Piauí, no ano de 2006. Durante esse momento da vida, dediquei-me a estudar fotografia e me debrucei sobre o trabalho do fotógrafo piauiense Antonio Quaresma.

Em 2007, decidi fazer uma nova especialização em História Cultural, dessa vez a oferecida pela UFPI. Nesse momento, tive o meu segundo contato com metodologia da história, historiografia e poder das fontes. O corpo de professores foi fundamental para eu entender o processo de codificação processos de leitura dos vestígios, orientar-me na leitura e no cruzamento de dados, me estabelecendo dentro da oficina do historiador. Durante o processo de investigação nos arquivos públicos do estado, encontrei um personagem que despertou a nostalgia dos quadrinhos e combinou com a linha de investigação que eu buscava: era o trabalho de Arnaldo Albuquerque, deslocado em uma coletânea da *Revista Zig-Zag* (1995).

Os quadrinhos são produtos e arte, em discursão e dueto. Essa foi a base do tema do meu projeto, no qual a arte trazia pistas para dentro da pesquisa histórica. Ao me candidatar ao mestrado em História do Brasil na UFPI, em 2008, fui aprovado, inaugurando a abordagem dos quadrinhos como centro das fontes no curso e conseguindo recuperar esse personagem que, até então, estava esquecido a nível acadêmico e cultural. No mestrado, estudei os quadrinhos de forma mais aprofundada. Continuei esse caminho para entendê-los como uma construção social, um resumo complexo que funciona para dar sentido a um discurso e a um contexto. Meu objeto de estudo foi a produção de Arnaldo Albuquerque nos quadrinhos, um artista que transitou entre a banda desenhada, o cinema de animação e o cinema autoral. Nesse ponto, trabalhei com a perspectiva de que, na obra do artista, o quadrinho funciona como um tradutor

---

<sup>2</sup> NOGUEIRA, Cícero de Brito. *The Comics in the last 50 Years: The Evolution of Coloring of Drawings in Comics in the Last 50 Years*. Subia Publishing Company inc., Albuquerque, NM, 2007.

de um contexto e visão de mundo; não para impor uma realidade, mas codificá-la em sintaxes visuais, levando ao entendimento da sociedade vigente por meio da imagem.

Antes de terminar o mestrado, fui aprovado como professor efetivo no curso de Moda, Design e Estilismo, na UFPI, sendo classificado em primeiro lugar e fazendo parte dos primeiros professores que fundaram o curso na instituição. Depois do meu período probatório, lancei-me ao processo de doutoramento na Faculdade de Bela Artes, ligada a Universidade de Lisboa, na área de Ciências das Artes. Fui premiado com uma bolsa do Ciências sem Fronteiras, ligado ao Ministério da Educação (MEC) — uma das poucas dedicadas a áreas das humanas nesse período.

Em paralelo, mantive minhas ações voltadas a publicações, sempre nos temas quadrinhos e cinema. Apresentei alguns trabalhos nessa área, como “Cinema e Quadrinho: o surgimento de um novo gênero”, apresentado no Seminário Internacional de Pesquisa em Economia Política do Jornalismo (Teresina/BR, 2012). Foi o primeiro trabalho em que mencionei as bases que servirão para o desenvolvimento desta tese. No Encontro Nacional de Cultura (Teresina/BR, 2012), apresentei parte da minha dissertação, intitulada *Risos do Carcará: a animação de Arnaldo Albuquerque*, na qual trânsito entre a crítica e o lúdico na construção de quadrinhos a partir da visão histórico-social do artista. Tive oportunidade de demarcar o meu olhar a respeito dos quadrinhos no IV Simpósio Nacional de História Cultural, em que expus o texto “Por que Quadrinhos? História do quadrinho e suas representações” (Teresina/BR, 2012). Também tive um artigo publicado no periódico *Revista da Faculdade Santo Agostino* (Teresina, BR/2013), em que exponho as intenções da pesquisa que pretendia iniciar no doutoramento, com a temática da *Transposição do HQ para o Cinema*.

Como professor do curso de Moda da UFPI, tenho textos como: “A moda nos quadrinhos e no cinema: para além dos uniformes das super-heroínas”, publicado no livro *Convergência da moda: o intervalo do transitório* (2016). No texto em questão, foi feito um trabalho que consistia em evidenciar uma tomada historiográfica e transitória que os quadrinhos demonstram nas mídias, versando também sobre sua influência dentro da cultura. Em 2017, no II Encontro Nacional Discurso, Identidade e Subjetividade (ENDIS, Teresina, BR), apresentei o trabalho “O conflito político imagético: os super-heróis no cinema e nos quadrinhos”, explicitando como os super-heróis materializam um discurso através do cinema e como esse mesmo discurso pode ser conflitante. Durante o 14º Colóquio de Moda – 11ª Edição Internacional (Porto Alegre, BR), apresentei uma análise semiótica sobre o traje como formador de discurso, com o título de “*Outsider: uma análise semiótica*” (2018). Durante o Encontro com a Ciência e Tecnologia, realizado em Lisboa, apresentei o meu trabalho em forma de pôster a

convite da organização, o Centro de Estudo e de Investigação em Belas-Artes (CIEBA). Portanto, o percurso desta pesquisa foi intenso e permeado por desdobramentos. Em 2023, fui premiado no Seminário de Extensão e Cultura – SEMEX/ UFPI com o primeiro lugar em pesquisa e extensão, pelo trabalho intitulado “Memória, Cultura e Patrimônio – Fichamento da Indumentária e Têxtil do Museu Municipal de Arte Sacra Dom Paulo Libório”. Durante o doutorado, fiz uma publicação sobre minha pesquisa no V Simpósio Internacional e XII Fórum de Estudos Ítalo-Brasileiro, foi o trabalho “As narrativas visuais dentro da discussão territorial da identidade cultural subversiva de Arnaldo Albuquerque (2021)”. Uma das publicações mais relevantes no doutorado foi para o livro *História, narrativas e trajetórias sociais*, com o artigo intitulado “O quadrinho de Arnaldo Albuquerque como história do seu tempo” (2023).

Ao retornar às minhas atividades na UFPI, senti a necessidade de dar um fechamento à pesquisa iniciada no mestrado. Arnaldo Albuquerque faleceu em 2015 e eu não havia dado o fechamento ao seu arco histórico, uma dívida acadêmica e pessoal à história que me formou até então. Sendo assim, muito mais do que relatar esse percurso, preciso explicitar que cada trabalho reflete uma necessidade de pesquisador, historiador e artista que habita em mim e a vontade de compreender a criação e as maneiras de plasmar imagens que representem formas de ver o mundo. Nessa trajetória até o doutorado em História, busquei me aprofundar nas áreas que compõem a tese aqui apresentada, já iniciando pesquisas a partir de outras obras de Arnaldo Albuquerque. O que apresento aqui é um processo longo e complexo, mas a genuína intenção de compreender o todo de sua arte nos levará às particularidades cotidianas que o autor expõe.

A partir desse trajeto, fui construindo a problemática desta tese, na qual proponho uma leitura da época a partir da visão e dos questionamentos de Arnaldo Albuquerque: de que forma, por meio do seu trabalho, Arnaldo Albuquerque apresentou questões históricas, políticas e culturais importantes? Ele tratou de reavivar, na memória, traços de nossa história cultural, mesclando uma linguagem tradicional a uma contemporânea, conseguindo atingir um público amplo. Diante disso, é importante descobrir como suas obras de quadrinhos, cinema de animação e super-8 refletem a história, a cultura e a política em Teresina, construindo uma contracultura de resistência à cultura de massa.

O mundo atual se encontra impregnado de múltiplas culturas que, por causa da globalização, vêm se mesclando constantemente. Por tudo isso, a questão da identidade cultural relacionada à memória vem sendo debatida há algum tempo. Nesse contexto, estudar Arnaldo Albuquerque e sua produção artística como marcadores históricos, culturais e políticos, desde a década de 1960 até 1990, mostra-se pertinente e importante para a história do estado do Piauí. Nessa preparação para adentrar mais profundamente nos elementos da pesquisa, apresento um



Estado da Arte, que se inicia pelos estudos mais recentes sobre os temas abordados nesta tese trago autores cruciais para a pesquisa, com os quais dialogo bastante no decorrer dos capítulos.

As mais recentes pesquisas em História do Brasil disponíveis na plataforma Capes/Sucupira<sup>3</sup> dão acesso ao que há de mais relevante no cenário da pesquisa em História atualmente. Em pesquisa na plataforma, ao inserir as palavras-chaves “história do Brasil” e “contracultura”, descobrimos 12 dissertações e 6 teses de doutorado, dentre as quais apenas 2 teses são pesquisas mais atuais.

Inicialmente, destacamos as teses “*É impossível levar um barco sem temporais*”: os malditos da MPB durante as décadas de 1960 e 1970<sup>4</sup>, de 2020 e da autoria de Ulisses Monteiro Coli Diogo, e *Revista Animal: quadrinhos, legitimação e subversão (1988-1991)*<sup>5</sup>, de 2023 e fruto da pesquisa de Guilherme Caldas dos Santos.

A tese de Ulisses Monteiro Coli Diogo revela como músicos populares que surgiram nas décadas de 1960 e 1970 no Brasil, que tinham uma linguagem poética experimental, relacionavam-se de forma instável com o mercado musical e tinham comportamento transgressor, tendo sido denominados “malditos” à época (Diogo, 2020). Os principais artistas assim denominados foram Luis Melodia, Jards Macalé, Sergio Sampaio, Jorge Mautner, Walter Franco e Tom Zé. Esse posicionamento os levou a uma atuação marginal à MPB *mainstream*, deixando-os no quase esquecimento, mas unindo-os de forma a produzirem elementos estéticos que os levaram à construção de identidade própria (Diogo, 2020). A tese traz autores que discutem a música popular brasileira e a contracultura. Entre eles, Diogo (2020) versa a respeito de: Paulo Cesar de Araujo, que escreve sobre os contextos sociais que permeiam a música popular brasileira; Zuenir Ventura, que tem uma produção sobre os anos de ditadura e a contracultura no Brasil; e Rui Castro, que estuda a história da música brasileira, em especial a bossa nova e os movimentos alternativos. Uma contribuição que podemos destacar nesta tese é sobre como “Os Malditos” trouxeram a transgressão de seus comportamentos e cotidianos para o movimento de resistência cultural do Brasil durante o período de repressão e ditadura.

Já a pesquisa de Guilherme Caldas dos Santos tem como objeto a *Revista Animal*, de São Paulo, publicação da década de 1980 que foi ativa no cenário *underground* nos quadrinhos brasileiros. A revista apresentava uma estética diferenciada, abordando temas fora o comum

<sup>3</sup> Disponível em: <https://catalogodeteses.capes.gov.br/catalogo-teses/#/>, acessado em 12/04/2024

<sup>4</sup> Disponível em: [https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?ppopup=true&id\\_trabalho=9925051](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?ppopup=true&id_trabalho=9925051). Acesso em: 12 abr. 2024.

<sup>5</sup> Disponível em: [https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?ppopup=true&id\\_trabalho=14564815](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?ppopup=true&id_trabalho=14564815). Acesso em: 12 abr. 2024.

para os quadrinhos. A revista apresentava a subversão aos valores culturais e políticos da época por meio do humor, da sátira e do grotesco, características semelhantes ao trabalho que Arnaldo Albuquerque já desenvolvia na década de 1970, no Piauí, ao revelar os valores culturais, sociais e políticos do Piauí naquele período. Santos (2023) traz autores que discutem a contracultura, como Theodore Roszak e Stuart Hall, e destaca autores dos quadrinhos, como Scott McCloud e Will Eisner. A revisão teórica da tese ajuda a entender como a revista em questão contribuiu como uma forma de resistência e crítica social, sendo relevante para o cenário da contracultura do Brasil no período.

Em uma nova consulta na plataforma de teses e dissertações da Capes, a partir do termo “quadrinhos *underground*”, encontramos 4 dissertações, sendo 2 mais recentes: *Homens em quadrados: masculinidades nas HQ's de Angeli, na revista “Chiclete com banana” (1985-1990)*, de 2018 e autoria de Anne Caroline da Rocha de Moraes<sup>6</sup>, e *A construção poética da banda Freak Brotherz: Música e Quadrinhos Underground*, defendida em 2019 como fruto da pesquisa de Marcio Farias de Mello<sup>7</sup>.

A pesquisa de Moraes (2018) aborda as formas de masculinidade que as obras de Angeli apresentam. Funciona como um espaço de fala da juventude *underground* que trouxe representações de masculinidades marginais, diferentes das representações hegemônicas, contribuindo para os estudos de gênero em quadrinhos. Entendemos que o fenômeno *underground* aborda visões críticas e subversivas da sociedade; Angeli e outros quadrinistas, como Laerte, Glauco e Chico Caruso, construíram importantes obras com narrativas humorísticas sobre os costumes e comportamentos das grandes metrópoles, o que contribuiu para a construção de visões de masculinidades em suas obras. As contribuições dessa dissertação aos estudos de quadrinhos e cultura *underground* vão desde o cenário histórico, artístico e cultural do Brasil, tendo os quadrinhos como linguagem legítima de arte e expressão cultural, até sua intersecção com estudos de gênero, ampliando-os dentro dos quadrinhos, com destaque para os estudos da masculinidade, com a análise dos papéis de gênero.

Mello (2019), em sua pesquisa, aborda a relação entre música e quadrinhos, buscando entender, especificamente, como a banda Freak Brotherz constrói sua identidade a partir das artes visuais e dos quadrinhos *underground* das décadas de 1960 e 1970. A banda, com mais

---

<sup>6</sup> Disponível em:

[https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=5639194](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=5639194). Acesso em: 12 abr. 2024.

<sup>7</sup> Disponível em:

[https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=8637905](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=8637905). Acesso em: 12 abr. 2024.

de 20 anos de carreira, tem, principalmente nas capas e nos encartes de seus álbuns, grande influência dos trabalhos dos artistas estadunidenses Robert Crumb e Gilbert Sheldon; quanto ao Brasil, a principal influência é do coletivo Chiclete com Banana. Uma das contribuições relevantes da pesquisa é sobre como a estética crítica e subversiva do *underground* se apresentava na identidade visual da banda. O artista Pablo Conde foi o responsável pela criação da arte do álbum *Guerra Invisível*; sua arte tinha inspirações nos quadrinhos e na música da década de 1990. A dissertação de Moraes (2019) revela como as linguagens artísticas podem potencializar a compreensão umas das outras e como podem ser instrumentos narrativos críticos de sua época.

Já ao pesquisar o termo “jornal *underground*” na plataforma Capes, encontramos 4 trabalhos relevantes, dentre os quais o mais relevante para esta tese é um de 2011: *UM FORMIGUEIRO SOBRE A GRAMA: a produção histórica da subjetividade underground em Teresina-PI na década de 1970*, de Ernani José Brandão Junior. Esse trabalho foi feito no mestrado em História da UFPI e, embora não tenha sido digitalizado, no ano de 2020, o autor escreveu uma tese em ampliação ao tema, denominada *Do U dy grudy ao Cantares: as vozes e os acordes da moderna canção popular piauiense (1973-1988)*. A referida tese foi defendida no Programa de Pós-graduação em História da Universidade Federal de Uberlândia (UFU)<sup>8</sup> e destaca como a cultura e as tradições locais perpassam a construção do cenário musical do Piauí. Uma contribuição para a história do estado e para os estudos regionais, a tese mapeia a música piauiense desde as obras mais tradicionais até as mais modernas, relacionando a linguagem musical com outras formas de arte do período (literatura, teatro e artes visuais). Esse estudo inclui revisão de letras de músicas, as performances e a recepção do público. Geraldo Brito, músico e compositor maranhense radicado no Piauí, é um dos principais artistas analisados na tese. O show *U dy Grudy* também é elemento importante na tese para entender o cenário da música piauiense e seu enlace com as ideias da *Tropicália*, mas destaca-se como a música do estado se envolvia em maior escala com a cultura local.

Em nova pesquisa ao repositório, desta vez utilizando os termos “cinema super-8”, encontramos 19 resultados, sendo 16 dissertações e 3 teses. As pesquisas mais recentes são: “*Com o Olho em Punho*”: *O cinema superoitista de Torquato Neto*, de 2017 e autoria de Moema Pascoini Barreto<sup>9</sup>; *Superoutro de Edgard Navarro e o processo de transição da*

<sup>8</sup> Disponível em: <https://repositorio.ufu.br/handle/123456789/29450>. Acesso em: 20 maio 2024.

<sup>9</sup> Disponível em: [https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?opup=true&id\\_trabalho=5777433](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?opup=true&id_trabalho=5777433). Acesso em: 20 maio 2024.

*abertura política no Brasil*, de 2018 e escrita por Tais Rodrigues Freire<sup>10</sup>; *Os superoutros: corpos em movimento no cinema superoitista dos anos 1970 no Brasil*, de 2019 e autoria de Geraldo Blay Roizman<sup>11</sup>; e *Experiências do circuito Superoitista no Rio de Janeiro ANOS 1970-1980*, de 2021 e autoria de Gabriela Caldas Gouveia de Melo<sup>12</sup>

O primeiro texto apresenta as obras de Torquato Neto no cinema super-8, investigando a abordagem singular e experimental do autor nessa linguagem artística. A autora da dissertação conta com entrevistas com contemporâneos de Torquato Neto e, a partir de alguns fotogramas ainda existentes, analisa os elementos visuais de alguns de seus filmes. Barreto (2017) pontua os filmes *Nosferato no Brasil* (1971), *Helô e Dirce* (1972) e *Terror na vermelha* (1972). A autora destaca as contribuições da abordagem interdisciplinar de Torquato Neto e sua relação com a Tropicália. Uma das contribuições importantes da pesquisa é quanto aos aspectos técnicos cinematográficos, mas a contribuição mais cara à nossa tese é a evidência da cena cultural da época e do papel de Torquato enquanto artista piauiense. Entretanto, deixamos como grifo nosso a questão revelada por Arnaldo Albuquerque sobre a autoria coletiva do filme *Terror na Vermelha*, já mencionada anteriormente.

A dissertação de Tais Rodrigues Freire analisa o filme *Superoutro* (1989), do cineasta superoitista Edgard Navarro. A dissertação traz contribuições sobre o filme e, consequentemente, uma visão política do período representado. A análise do filme elucida como a sociedade refletia sobre as transformações políticas e sociais desse período de transição. Os principais conceitos abordados na dissertação são cinema, mídias, psicanálise (inconsciente, complexo de Édipo, identificação e narcisismo etc.), política e cultura.

Geraldo Blay Roizman, em sua tese de doutorado, apresenta a análise de filmes super-8 da década de 1970, verificando como eles representavam os corpos marginalizados como meio expressivo e subversivo. O autor apresenta contextualização histórica com destaque para o cenário cultural, cinematográfico e político do período. Em seguida, aprofunda-se na conceituação do corpo como resistência e representação de identidades marginalizadas. A pesquisa também contribui para áreas específicas do cinema, como estética, técnica e narrativas.

---

<sup>10</sup> Disponível em:

[https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=7036054](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=7036054). Acesso em: 20 maio 2024.

<sup>11</sup> Disponível em:

[https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=7734766](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=7734766). Acesso em: 20 maio 2024.

<sup>12</sup> Disponível em:

[https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=11395579](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=11395579). Acesso em: 20 maio 2024.

Seu *corpus* de análise são os filmes *Terror da Vermelha* (1972), de Torquato Neto; *Céu sobre Água* (1978), de José Agrippino de Paula e Maria Esther Stockler; e *O Rei do Caçador* (1977) e *Exposed* (1978), de Edgard Navarro. Infelizmente, a tese não está disponível em sua totalidade, mas apenas o seu resumo.

Já a dissertação *Experiências do circuito Superoitista no Rio de Janeiro ANOS 1970-1980* investiga como o cinema super-8 se desenvolveu no Rio de Janeiro. Para tanto, a partir de um panorama cultural-político sobre o regime militar, Melo (2021) contextualiza como os cineastas buscaram formas alternativas para o fazer cinematográfico, a fim de resistirem e se expressarem criativamente. A dissertação traz contribuições importantes para a área de estética e linguagem cinematográfica, tendo como elemento central as discussões de identidade e representação social.

Nessa busca sobre as temáticas relacionadas à tese que aqui construímos, tentamos afunilar os termos e agora nos voltamos para o artista que aqui pesquisamos: Arnaldo Albuquerque. A plataforma aponta para 167 resultados; entretanto, ao lermos os títulos dos trabalhos, apenas 2 textos são sobre o artista. A minha dissertação, de 2010, intitulada *SEM PALAVRAS: humor e cotidiano nas histórias em quadrinhos de Arnaldo Albuquerque*, e a dissertação de Neila Tanisia Rocha Matias de Siqueira, *Anima-THE: design, memória e restauração da primeira animação piauiense*, de 2017<sup>13</sup>.

Minha dissertação aborda os quadrinhos de Arnaldo Albuquerque como leituras do seu tempo; a partir do humor, Arnaldo Albuquerque retrata e critica o seu cotidiano. Partimos de uma contextualização das HQs com seu conceito e sua história e apresentamos uma biografia do artista, incluindo suas obras e como ele desenvolveu seu estilo e suas temáticas. Em seguida, especificamos as técnicas humorísticas presentes nas suas HQs e destacamos a representação do cotidiano e a crítica social feita em suas obras. Na dissertação, dialogamos como autores e conceitos como:

- a) Humberto Eco: comunicação de massa e o papel das histórias em quadrinhos na cultura de massa.
- b) Scott McCloud: análise detalhada da estrutura e das técnicas das histórias em quadrinhos, destacando a interação entre texto e imagem.
- c) Henri Bergson: teoria filosófica do humor, que explica como o riso ocorre, dando subsídios para entendermos as técnicas de humor utilizadas por Arnaldo Albuquerque.

---

<sup>13</sup> Disponível em:

[https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=5077391](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=5077391). Acesso em: 04 jun. 2024.

- d) Sigmund Freud: análise do humor do ponto de vista psicanalítico.
- e) Mikhail Bakhtin: o humor e o grotesco na cultura popular.
- f) Peter Burke: a história e as práticas culturais que refletem e influenciam a sociedade.
- g) Benedict Anderson: a formação das identidades coletivas nacionais.

Tendo essa base conceitual, situamos o humor e o cotidiano nas HQs de Arnaldo Albuquerque, expandindo os horizontes para uma visão ampla e aprofundada das transformações históricas e culturais de sua época.

Já a dissertação de Neila Siqueira traz o processo criativo da animação *Carcará, pega mata e come* (1977), de Arnaldo Albuquerque, e sua restauração digital. A contribuição mais expressiva da dissertação foi ter destacado o artista como o primeiro a criar uma animação no Piauí, evidenciando sua importância na preservação da memória através da arte. Por ser um mestrado em Design, a autora apresenta a proposta de restauro da animação, dispondo sobre o a colorização da animação e melhoria de sua qualidade.

Assim, entendemos que analisar as obras de Arnaldo Albuquerque e sua relação com a história cultural na qual estava inserido é uma forma de compreender profundamente como ele expressava sua leitura de mundo. Podemos dizer que o percurso dessa busca mostrou pontos de convergência entre as pesquisas que dialogam com nossa tese, a saber: a) identidades marginais e contraculturais; b) intersecção entre história, arte e mídias; c) contextualização histórica e cultural; d) crítica social; e) temas de subversão; f) experimentação e inovação; e g) interdisciplinaridade.

Estudar Arnaldo Albuquerque é um meio de conhecer não apenas o seu estilo de comunicar, a partir de um ângulo crítico — e até mesmo sarcástico. Isso porque, em seus trabalhos, ele utiliza símbolos e imagens constantemente presentes na cultura popular, o que faz com que seus projetos se aproximem mais das pessoas e transmitam a mensagem de um modo mais direto, pois o que faz parte do nosso repertório é assimilado mais rapidamente.

Para uma maior imersão na subjetividade do autor, trago, nesta introdução, elementos de sua biografia que permitirão entender como a arte, a cultura e a sociedade foram lhe ver ao longo da história (sua e da sociedade em que estava inserido) para que fosse construindo suas obras. As circunstâncias que marcaram os anos 1960 e início dos 1970 favoreceram o surgimento e a proliferação de um tipo de quadrinho chamado *underground*<sup>14</sup>, imerso na proposta da contracultura. Nesse ponto, quadrinhos e literatura estavam fundidos, e o sintoma

---

<sup>14</sup> Movimento ou grupo que atua fora do estabelecido, gerando e refletindo pontos de vista heterodoxos, vanguardistas ou radicais.

disso é que alguém como Robert Crumb<sup>15</sup> sempre dizia nas entrevistas que não sabia escrever uma história e desenhá-la depois: acontecia tudo junto. O que ocorreu foi uma maior segmentação de estilos e propostas e uma consequente diferenciação do público visado. Em 1952, Gaines, que estava a ponto de fechar as portas da editora, teve uma ideia oportuna e lançou a revista *MAD*.

Criando uma nova fórmula de fazer quadrinhos e ignorando as proibições existentes, direcionou sua revista para um público adulto. Nessa perspectiva, assuntos da moda, programas de TV, personalidades, filmes e tudo que pudesse alcançar alguma repercussão diante do público era satirizado. Então, foram introduzidas mudanças na fórmula de apresentação das histórias, dos quadros, dos balões e da estrutura narrativa. Durante longos anos, a revista obteve excelentes vendagens em todos os países onde foi lançada.

Quando os movimentos juvenis contra a repressão e os tabus da cultura ocidental irromperam, os quadrinhos apareceram num novo modo de produção, passando a ser um importante veículo de protesto para uma juventude cada vez mais inquieta com as mudanças que estavam ocorrendo no mundo, como Guerra Fria, racismo, luta pelos direitos civis etc. O mundo ocidental não estava preparado — e muito menos a indústria estadunidense de quadrinhos — para a eclosão das histórias em quadrinhos *underground* inseridas no contexto da contracultura. Uma boa parte dos potenciais leitores de histórias em quadrinhos estava aderindo ao apelo mais radical. Por mais que o Homem-Aranha fosse da idade deles, era um menino muito bom. Os *hippies* gostavam do Doutor Estranho, do insólito Steve Ditko, mas ele era manso demais para os acontecimentos e o momento.

Para desmitificar o que seriam essas manifestações culturais e políticas contra o sistema, vejamos o seguinte discurso:

Contracultura é a cultura marginal, independente do reconhecimento oficial. No sentido universitário do termo é uma anticultura. Obedece a instintos desclassificados nos quadros acadêmicos. [...] A compreensão do fenômeno da contracultura depende da erradicação desse preconceito, introjetado em todos nós desde a infância: o de que nossa cultura particular e suas formas específicas e limitadas são, de alguma maneira,

---

<sup>15</sup> Robert Crumb é um dos mais renomados quadrinistas contraculturais dos Estados Unidos. Nascido em 1943, Crumb é conhecido por sua estética underground e por obras que desafiam normas sociais e culturais. Ele ganhou destaque nos anos 1960, criando personagens icônicos como Fritz the Cat e Mr. Natural. Suas histórias exploram temas como sexo, consumismo, alienação e crítica ao "american way of life", muitas vezes de maneira satírica e controversa. A produção de Crumb teve forte impacto na contracultura da época, tornando-o um símbolo do movimento de quadrinhos alternativos. DUFFY, Hillary. *The Life and Times of R. Crumb*. New York: W. W. Norton & Company, 2012.

superiores, ou melhores, ou mais objetivas etc. do que quaisquer outras, pretéritas ou a inventar. (MACIEL, 1969, p. 19).

O tema a ser estudado é uma fonte inesgotável de pesquisa. Relacionar história e cultura é algo que muitos já fizeram, mas associá-los aos quadrinhos é trabalho de poucos. Podemos citar Mário Feijó, que estuda a trajetória histórica dos quadrinhos e sua relação com o mundo:

para entender a trajetória de sucesso das histórias em quadrinhos e o discurso dos seus críticos, devemos ter em mente que esse gênero é típico da cultura de massa. Isso significa que ele existe como uma forma de produção cultural organizada sobre bases industriais para conseguir atingir uma grande quantidade de leitores, sendo assimilado por esses como um produto de consumo habitual e também como uma referência cultural comum a milhares, às vezes milhões, de pessoas. (Feijó, 1997, p. 10)

A prática ideológica e a prática científica são diferenciadas com nitidez por uma descontinuidade teórica e histórica (Bachelard, 2006), mas existe uma relação entre elas. Não é uma relação cronológica, tampouco uma relação de exclusão, mas de transformação. O entendimento da política e sua cultura passa pelo entendimento da linguagem e sua linguística. Para compreender o alcance de suas contribuições, é essencial prescrevermos o alcance metodológico dos discursos que as produziram. Por essa razão, é imprescindível tecermos uma crítica epistemológica, cujo objeto será a relação dos discursos criados por Arnaldo Albuquerque com a cultura, a política e a ideologia. Sob esse ponto de vista, a linguística herda uma preocupação filológica que teve seu ponto de realce nos trabalhos de Nietzsche (2011) — embora tenha sido pensada nos mesmos modelos de Hegel (1999), na dicotomia original e particular. Já Martin Heidegger (2002) vai considerar o interior do caráter linguístico de seu pensamento como um rompimento entre este e a filosofia não ontológica, de um lado, e a metafísica ocidental de outro.

Dentre os vários autores que abordam a história dos quadrinhos, podemos citar Álvaro Moya<sup>16</sup> e Moacyr Cirne<sup>17</sup> como exemplos de linearidade. A história em quadrinhos tem papel importante na comunicação. Moya (1993) acredita que o primeiro tipo de quadrinho surgiu no Egito: os hieróglifos. O autor considera que “texto e ilustração se ajustam e se testam na identificação de seus significados e de suas relações, naquela necessária integração de matéria e forma” (Moya, 1993, p. 143).

As HQs e o cinema podem ser considerados um sistema de representação ideológica. Cirne pesquisou essa problemática e afirmou que, quanto aos quadrinhos, “resta verificar se ao

<sup>5</sup> MOYA, Álvaro. **História da história em quadrinho**. 2. ed. São Paulo: Brasiliense, 1993.

<sup>6</sup> CIRNE, Moacyr. **Literatura em quadrinhos no Brasil**. Rio de Janeiro: Nova fronteira, 2002.



levantamento dessas questões tem correspondido uma ação crítica, eficaz e criativa” (Cirne, 1975, p. 17). A partir desse ponto de vista, pude perceber o quanto Arnaldo Albuquerque se enquadra nesse conceito: seus quadrinhos são um produto cultural e histórico, da fantasia e do cotidiano, em que o artista está sempre tentando explorar o meio e a situação social, implicado numa denúncia ou mesmo numa crítica satírica. Nesse momento, artista se vale de uma herança social e, nessa crítica do cotidiano e da política, consegue pôr em destaque o próprio tempo. Ademais, essa visada se estende ao seu trabalho com cinema — tanto de animação quanto de super 8.

Silva (2002, p. 37) já discutia a questão dos produtos culturais, da fantasia e do cotidiano, afirmando que

é no cotidiano que se inserem esses tipos de fantasia presentes nos produtos culturais e, é a partir desse cotidiano, que os produtos culturais passam a ter sentido e adquirem toda sua força sedutora. Os produtos se relacionam diretamente ao tipo de vida cotidiana do mundo capitalista, funcionando, muitas vezes, como compensação de uma vida cotidiana empobrecida.

O trabalho de Arnaldo Albuquerque se caracteriza pela utilização da linguagem e de elementos populares e folclóricos. Nas pesquisas de Stuart Hall (2003), nos deparamos com subsídios que servirão de apoio para essas questões a respeito da modernidade e como ela produz rupturas, que devem ser entendidas através da “significação, representação e ideologia”, ou até mesmo “notas sobre a desconstrução popular”.

Já o desenho animado surge como um quadrinho em movimento, um objeto de produção cultural tecnológica pouco abordado no meio científico e acadêmico. Pelo fato de sua produção ser inspirada em representações de cenas capturadas da realidade, tinha algumas limitações, as quais puderam ser superadas com o uso da pintura e do desenho na fotografia (Junior, 2005). Desde então, as técnicas de animação permitiram uma exploração visual bem mais dinâmica, e o animador se sentiu à vontade para explorar a diversidade dos valores sociais. O desenho animado parte, então, de um referencial visível, que, através de possíveis leituras, é capaz de instituir uma realidade própria. Ao assistir a um desenho, o espectador é alcançado por suas imagens visíveis e envolvido pelo não visível, ou seja, por aquilo que fica implícito.

A partir desse panorama, trago aqui um esboço da metodologia desta pesquisa, que será retomada mais adiante no texto, mais especificadamente no capítulo 3. Opto por este formato para que se inicie uma sessão sobre os procedimentos metodológicos de forma mais aprofundada no capítulo que precede a análise das obras.

A presente tese é uma pesquisa qualitativa que busca, no estudo de caso, observar os elementos históricos que o Arnaldo Albuquerque revela em sua arte. Para analisar suas obras

mesmas, os estudos de Erwin Panofsky (2014) sobre iconografia e iconologia ajudam a fazer uma análise de seu tema ou significado em três níveis distintos: (i) *tema primário ou natural*, subdividido em factual e expressional e apreendido por formas puras, como linha, cor etc.; (ii) *tema secundário ou convencional*, apreendido pela percepção de assuntos específicos ou conceitos manifestados em imagens, histórias, alegorias etc.; e (iii) *significado intrínseco ou conteúdo*, revelando a personalidade da obra e condensando-a num momento histórico e cultural.

A problemática na transição do *layout* das páginas para a dimensão da tela é que, enquanto as imagens de uma história em quadrinhos são, em sua maioria, impressas em papel, as imagens de um filme são projetadas na tela do cinema ou da televisão. A diferença é importante porque as páginas de uma história em quadrinhos estão em uma faixa mais estreita do que as imagens projetadas de um filme. Entretanto, os leitores que folheiam uma revista em quadrinhos podem escolher a sua própria velocidade de leitura: eles podem ficar em um painel, verificar o conjunto completo da página e retornar para painéis ou sequências inteiras em um exercício de livre-arbítrio. No filme, o tempo é sempre presente (Xavier, 1983), o que obriga o espectador a acompanhar o ritmo do filme, sequência por sequência, e as cenas são alocadas em uma sequência linear — mesmo quando se mostra um acontecimento passado, a sequência não é quebrada. A semiótica do texto proposta por Diana Luz (2002) possibilita um entendimento além do óbvio da visualidade, viabilizando concluir as mensagens dos trabalhos de Arnaldo Albuquerque num nível mais completo, retirando delas o seu contexto.

Esta proposta de pesquisa histórico-cultural tem como principal motivação a tentativa de compreender os mecanismos utilizados no trabalho de Arnaldo Albuquerque para comunicar a história e a cultura, assim como entender o seu modo crítico de oposição à cultura de massa. Acredito na relevância desta pesquisa e sua importância no contexto acadêmico pelo fato de ela proporcionar uma nova percepção sobre os conceitos básicos de quadrinhos e cinema, sendo ambos uma expressão que revela o mundo real e imaginário contando histórias e história.

O fio condutor do trabalho se firma, portanto, na arte de Arnaldo Albuquerque, relatando como as propostas alternativas ao mercado tradicional foram surgindo, as quais tinham como conteúdo as transformações cada vez mais rápidas que a sociedade estava vivendo. Dessa maneira, chegou-se aos anos 1960 e à contracultura, quando os quadrinhos *underground* se transformaram em arma de luta de jovens insatisfeitos com o quadro político e social do país. Os quadrinhos se tornaram um espaço privilegiado para a expressão de sátiras baseadas em uma crítica social. A resistência cultural é um fenômeno que emerge em contexto de opressão ou hegemonia ideológica, utilizando as artes como ponto focal, explora-se a forma de expressão

simbólica como ferramenta para subverter valores dominante e questionar estruturas de poder. Nesse cenário a produção de Arnaldo Albuquerque pode ser um ponto híbrido que combina texto e imagem, por meio do entretenimento e do humor, eles se tornam, não apenas veículos de lazer, mas também meios potentes para a formação de consciência crítica e para a articulação de narrativas de resistência. A Arte tem uma capacidade de dialogar diretamente com um público amplo, explorando narrativas acessíveis e visuais impactantes que ressoam tanto com leitores ocasionais quanto com estudiosos e críticos. Ao mesmo tempo o humor, uma característica recorrente é servir como um recurso estratégico para lidar com questões delicada ou polêmicas. Arnaldo Albuquerque usou o humor como uma ferramenta para essa resistência para expor hipocrisias sociais, criticar normas culturais e desafiar o regime. Essa abordagem permite se experimentar uma reflexão crítica ao mesmo tempo em que se diverte, reduzindo a resistência às mensagens subversivas. Podemos indicar o conjunto de festas, espetáculos teatrais e filmes como fontes históricas para criar um contexto do cotidiano e uma memória nacional (Ferro, 1999).

Os autores citados servirão, portanto, como referência nesta pesquisa, ou seja, serão a base na qual apoiarei as afirmações sobre o trabalho de Arnaldo Albuquerque. O objeto definido será abordado a partir da relação histórica, cultural e artística, demonstrando a importância desta pesquisa e sua relevância no cenário acadêmico. Partindo, então, para a análise do plano de conteúdo das histórias em quadrinhos, dos filmes super 8 e das animações de Arnaldo Albuquerque por meio de um hipotético percurso gerativo, apresenta-se o sentido compreensível de relações — desde as mais profundas até as mais superficiais —, próprias a qualquer texto em âmbito histórico, político e social.

Além desse preparo teórico, serão realizados levantamentos bibliográficos, cujo referencial teórico se encontra, em parte, na Biblioteca Comunitária Jornalista Carlos Castelo Branco, na Universidade Federal do Piauí, e outra parte em acervo pessoal. Em jornais como *O Dia*, *Diário do Povo*, *O Estado* e outros, foram encontradas entrevistas e informações a respeito de artista e sua produção de quadrinhos e cinema.

A pesquisa de campo se baseará em entrevistas que o pesquisador já havia feito com Arnaldo Albuquerque e outras encontradas em jornais e revistas, bem como visitas ao Arquivo Público de Teresina. O levantamento histórico terá enfoque no meio social e na cultura do período relacionados à identidade cultural do povo. A produção artística e cultural da época será de grande valia nesta pesquisa. Com esse tipo de pesquisa, teremos suporte para estabelecer relações entre o trabalho de artista e seu meio histórico-cultural, sem perder uma visão artística sobre o tema. Sendo assim, passemos à estruturação do texto.

No capítulo 1, é feito um levantamento da vida e da história do artista Arnaldo Albuquerque, em que traçamos, a partir de entrevistas concedidas por ele e seus contemporâneos, assim como de publicações sobre o autor, um panorama que vai desde suas primeiras influências na infância, passando pela sua juventude transviada, chegando às produções de suas obras. A partir desse ponto, o colocamos como um artista e um crítico do seu tempo histórico.

Partindo para o capítulo 2, encontra-se uma construção histórica sobre o período analisado, década de 1970, em que o Brasil estava sob regime militar. Versa-se sobre a vivência do Modernismo, indo desde a contextualização no Brasil em geral até uma explanação específica sobre o Piauí e a cidade de Teresina. Além desse contexto, tratamos dos movimentos artísticos nos quais Arnaldo Albuquerque se encaixa, como *underground* e contracultura, no processo de vanguarda artística.

Finalizamos com o capítulo 3, no qual são analisadas algumas de suas obras em cada mídia que produziu: quadrinhos, animação e cinema super-8. Nessa parte, dissecamos seus elementos simbólicos, iconográficos e iconológicos para, assim, entendermos o âmago do seu discurso crítico, social e histórico através da arte.

A história de Teresina vista nas décadas de 1960 e 1990 a partir dos maneirismos de Arnaldo Albuquerque fornece à história da cultura o vestígio de um mundo, cuja percepção da realidade está em conflito — não somente no campo político ou ideológico, mas em suas razões de existir como interator dentro de uma sociedade. O artista se lança como uma voz das culturas de massa, mas não tem forças para ir além de seus mundos dramatizados. Sua obra funciona, portanto, como um manifesto de um farol ideológico em seu tempo histórico.

## 1 A VIDA E A HISTÓRIA DO CARCARÁ, ARNALDO ALBUQUERQUE

A presente pesquisa apresenta o personagem Arnaldo Albuquerque, um piauiense que, por meio das artes e de movimentos culturais, deixou pistas para o entendimento do seu cotidiano em um momento histórico de transição de identidades e representações no Brasil, especialmente em Teresina. Para tornar o seu perfil claro, foi analisado um conjunto de acervos pessoais e públicos, assim como um conjunto variado de fontes em mídias como jornais, entrevistas, livros, documentários e áudios da época.

Desde antes do início da minha pesquisa de mestrado em História (Nogueira, 2010), tenho um processo contínuo na pesquisa das elites culturais envolvidas no processo marginal dos agentes relacionados a Arnaldo Albuquerque. Essas elites eram basicamente formadas por dois grupos, de um lado temos o núcleo ligado aos artistas vinculados ao Teatro 4 de setembro, que buscavam uma visão de mundo mais engajada em um pensamento acadêmico das artes e de seu posicionamento mais formal frente à cultura e ao regime. O outro seria o grupo formado principalmente pelo Gramma que se portavam mais de forma marginal, caracterizando-se pelo enfrentamento social. Entre os eventos que motivaram a continuação da pesquisa sobre o artista, destaco uma entrevista que Arnaldo Albuquerque me concedeu em 2012. Na ocasião, ele falou durante 3 horas seguidas sobre sua trajetória de vida, relatando suas motivações e relações (transações como nomear) com várias mídias e o movimento de resistência à ditadura militar e seus agentes. Nesse momento, ficou claro que a relação de artista não estava ligada somente a um protagonismo de ser o primeiro a desenvolver linguagens e mídias de protestos: sua ligação era de vanguarda, no sentido de inaugurar um conflito de representações sobre como a modernidade seria implementada na cidade de Teresina.

Ao voltar às fontes primárias, agendei uma entrevista com seu sobrinho Bruno de Oliveira Baker. A entrevista resultou em um conjunto de conversas que, em 2023, foram direcionadas para formar uma visão de contexto da vida pessoal do artista. O sobrinho de Arnaldo Albuquerque possibilitou que eu acessasse o acervo pessoal da família, e pude consultar materiais como fotos, jornais e diplomas. Acessei, além disso (e principalmente), o círculo interno familiar, com o que pode fazer uma pesquisa em animações, filmes e textos originais, além da biblioteca pessoal de Arnaldo Albuquerque, com a intenção de recuperar sua visão e impressão de mundo.

A partir das fontes como entrevistas feitas, foi necessário construir uma visão do cenário vanguardista marginal de Teresina, combinando com os vestígios nos jornais e da volta aos arquivos, o que foi feito no intervalo de 2020 a 2023. Também foi levantado um conjunto de

entrevistas e editoriais no acervo do Arquivo Público do Estado do Piauí, a Casa Anísio Brito. Em sua hemeroteca, pudemos encontrar jornais que datavam de 1969 a 2000, fazendo o recorte programado. Dentro desse *corpus*, foram levantados os jornais *O Estado* (1969-1988), *O Dia* (1970-1974), *Diário do Piauí* (1978), *A Hora-Fa-Tal* (1972), *Diário do Povo do Piauí* (1978), *Jornal da Manhã* (1981 a 1988), *Diário do Povo* (1995-1997), *Jornal Meio Norte* (1996-1998), *Pulsar* (1998) e *Correio Corisco* (2000). Ao total, foram identificados e recolhidos 149 jornais que remetiam ao objeto e ao período investigado.

Também foram feitas buscas na Biblioteca da Universidade Federal do Piauí, em especial sua hemeroteca, que levou às revistas *Zig-Zag* (1995), *Prato Feito* (Rio de Janeiro, 1978) e *Cadernos de Teresina* (1985-1988), com um total de 35 fontes. Foi consultado também o acervo da Biblioteca Nacional<sup>18</sup>, tendo sido levantados os títulos *Revista Comunicação e Realidade Brasileira* (Pará, 1980), *Jornal de Música* (Rio de Janeiro, 1978) e *Revista Cine Olho* (Rio de Janeiro, 1978), fazendo um total de 15 edições.

Outro acervo necessário para a pesquisa foi a hemeroteca Itararé<sup>19</sup>, mantida pela UFPI, na qual pude levantar edições dos jornais *O Dia* (1978 a 1993), *O Estado* (1977 a 1980) e *Jornal da Manhã* (1981), totalizando 7 fontes. Ainda, foi indispensável um conjunto de entrevistas em vídeo coletadas na TV Antares e no documentário *Sem Palavras*<sup>20</sup>. A utilização de fontes primárias, como jornais e entrevistas, é fundamental para a pesquisa em História, especialmente quando se aborda períodos complexos e controversos, como a década de 1970 no Brasil, período de ditadura militar. Nesse contexto, a análise de tais fontes permite não apenas o acesso a informações contemporâneas dos eventos estudados, mas também a compreensão das diversas narrativas e discursos em jogo na construção da memória histórica.

Como veículo de comunicação em massa, os jornais tiveram um papel crucial na formação da opinião pública durante a ditadura militar. Eles refletiam as tensões políticas, as negociações de poder e, muitas vezes, as estratégias de censura e controle de informações implementadas pelo regime. A análise crítica de jornais da época, como *O Dia*, *Diário do Piauí*, *Jornal da Manhã*, entre outros, revela tanto os conteúdos oficiais quanto as lacunas e silêncios impostos pela censura. Segundo os historiadores Beatriz Kushnir (2004) e Marcos Napolitano (2014), a leitura atenta dessas fontes ajuda o pesquisador a identificar os métodos sutis de resistência, que focaram no humor satírico para romper através do lúdico barreiras

<sup>18</sup> Disponível em: <https://bndigital.bn.br/hemeroteca-digital/>. Acesso em: 10 nov. 2022.

<sup>19</sup> Disponível em: <https://sites.google.com/uespi.br/hemerotecaitarare/jornais-itarare/jornal-o-dia>. Acesso em: 18 dez. 2022.

<sup>20</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=FvBnCLo6AMAYouTube>. Acesso em: 20 mar. 2022.

governamentais de censura como o uso de metáforas e ironia, empregadas por jornalistas para subverter a censura e informar a população.

A importância dessas fontes reside também na possibilidade de dar voz a sujeitos historicamente marginalizados, cujas experiências foram silenciadas ou esquecidas. A memória é algo que se constrói em bases subjetivas, como parte integrante da construção da narrativa histórica. As entrevistas possibilitam que o historiador acesse versões alternativas da História, que, muitas vezes, contrastam com as versões oficiais e revelam a complexidade dos processos sociais e políticos.

Durante a ditadura militar, a repressão e o controle sobre a informação transformaram a coleta de dados em um desafio significativo. No entanto, o uso da entrevista possibilita a recuperação de memórias coletivas e individuais que resistiram à censura e ao esquecimento. A historiadora Marieta de Moraes Ferreira (2002) destaca a relevância da história oral no estudo sobre ditadura militar, afirmando que essa metodologia permite captar a diversidade das experiências e compreender como diferentes grupos sociais vivenciaram o regime autoritário e a ele resistiram.

A integração de jornais e entrevistas como fontes na realização de pesquisa histórica sobre esse período possibilita não apenas compreender os eventos desse momento de transformações e imposições, mas também contribuir para a construção de uma narrativa mais inclusiva e complexa. Ao explorar essas fontes, o historiador é capaz de capturar as múltiplas camadas da realidade histórica, revelando contradições, resistências e ambiguidades que marcaram esse momento crucial da história brasileira.

Como exemplo desse processo de silenciamento, temos Arnaldo Albuquerque, o “ator marginal” que foi esquecido durante 30 anos, em detrimento a uma narrativa que o colocava como subordinado, à produção de outros artistas vindo do eixo Rio de Janeiro e São Paulo, mesmo tendo protagonismo na produção artística local e nacional, inaugurando mídias como a animação, quadrinhos e cinema super-8 em um período onde essas mídias não eram usadas como instrumento de protesto marginal, frente a ditadura militar brasileira. Podemos dizer que ele é um interator, um agente que busca interagir com seu cotidiano e provocá-lo, valendo-se da contracultura e do seu período histórico como uma ferida da modernidade. Para o artista, a experiência do espectador deve ir além da mera observação passiva, incluindo interação física ou emocional com a obra (Manovich, 2001), transbordando para a criação ou cocriação. Arnaldo Albuquerque atua na cultura por meio de suas obras, utilizando-se de estratégia e se apropriando da estética do colonizador, fugindo de estereótipos do oprimido e opressor, e do homem nordestino um personagem “atrasado” que deve ser iluminado pela modernidade

global. Isso porque, numa atitude antropofágica e contemporânea, desenvolveu a proposta de desqualificar e desacreditar os heróis das histórias em quadrinhos criadas pela indústria cultural como produto de massa. Em entrevista ao documentário *Sem Palavras*, Albert Piauhy afirmou:

Acho que Arnaldo tem que ser visto num conjunto, você não pode pegar o Arnaldo só o Arnaldo desenhista, tem que ver o Arnaldo dentro de um movimento amplo de arejamento da cultura piauiense que começou a acontecer naquela época, onde surgiu uma nova música, um novo jornalismo, novos artistas, novos músicos piauienses. (Oliveira; Fernandes; Aurélio, 2010)

Figura 1 – Fotografia de Albert Piauhy (sentado na cadeira) e Durvalino, retirada por Arnaldo Albuquerque discutindo o show Piauí, 1975, discutindo a revista Humor Sangrento.



Fonte: acervo pessoal de Bruno de Oliverira Baker.

Arnaldo da Costa Albuquerque nasceu em 25 de julho de 1952, em Teresina-PI, e faleceu em 8 de janeiro de 2015, aos 63 anos. Sua infância e adolescência foram vividas no centro da cidade de Teresina, na Avenida José dos Santos Silva — popularmente conhecida como Barroão —, e no Rio de Janeiro, na Rua Voluntários da Pátria. Sua casa se situava próximo ao Colégio Desembargador Antônio Costa (Colégio Diocesano), ao Instituto Elias Torres, onde estudou, e às praças Saraiva, Pedro II e Praça da Liberdade, locais de encontro de



seu grupo. Entre os anos 1960 a 1980, essa região tinha uma grande concentração de comércio, gráficas, papelarias e livrarias.

Figura 2 – Arnaldo Albuquerque como escoteiro (lado direito), em 1964, desde cedo procurou construir o círculo de amizades.



Fonte: acervo pessoal de Bruno de Oliverira Baker.

Na opinião de Edmar Oliveira, a Semana de Arte Moderna só chegou ao Piauí no início da década de 1970, tendo começado com uma geração que, de repente, passou a produzir filmes, revistas, jornais, shows e outros “agitos”. Dessa geração, faziam parte Edmar Oliveira, Carlos Galvão, Rubens Gordo, Paulo José Cunha, Arnaldo Albuquerque e, mais tarde, Torquato Neto. O artista se destacou como um artista de várias mídias, permeando vários campos, como cinema, quadrinhos, charges, ilustração, pintura e organização de shows, além de ser um dos organizadores dos salões de humor de Teresina, realizados, a princípio, no Teatro 4 de Setembro (*Jornal da Manhã*, 1 de agosto de 1986, p. 8).

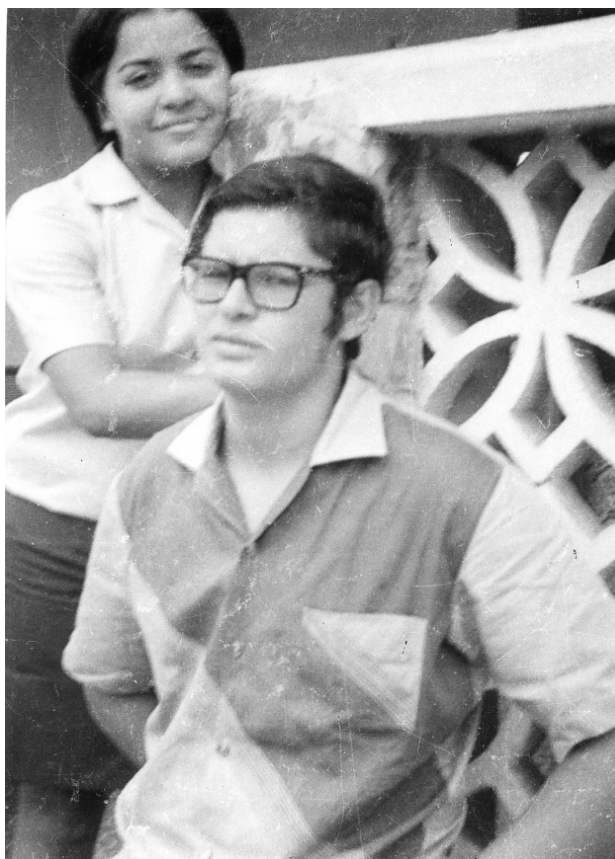
Figura 3 – Foto de Arnaldo Albuquerque, parte integrante do jornal *Gamma* n. 1, o local iconográfico no gramado da igreja onde foi cenário e local de pautas dos movimentos organizados pelo grupo.



Fonte: acervo pessoal.

Existe um diálogo constante e divergente entre as influências de Arnaldo Albuquerque. Ao mesmo tempo que cultuou artistas como Will Eisner, criador de personagens de quadrinhos como Spirit, e teóricos do desenho como Burne Hogarth (*Dick Tracy* e *Tarzan*) e Cheste Gould (*Dick Tracy*), temos como suas referências o *Pasquim* e autores piauienses. Ao jornal *O Dia*, o artista se declarou: “eu também gosto muito do Flávio Collin, autor de *Shimamoto*, e Ferdinandu, que criou o personagem Al Capp e faz críticas ao ‘*American Way Life*’. Eles são muito interessantes” (*O Dia*, 11 de agosto de 1991, p. 9). Arnaldo Albuquerque teve de um lado influências de autores que construía super-heróis clássicos, e ao mesmo tempo construiu uma obra que buscava a sua desconstrução de valores, utilizando o humor e a sátira para buscar um regionalismo que servisse de divergência para esses heróis.

Figura 4 – Maria das Graças e Arnaldo Albuquerque (antes da viagem para o RJ), forte influência e motivação de Arnaldo Albuquerque para se mudar para o Rio de Janeiro.



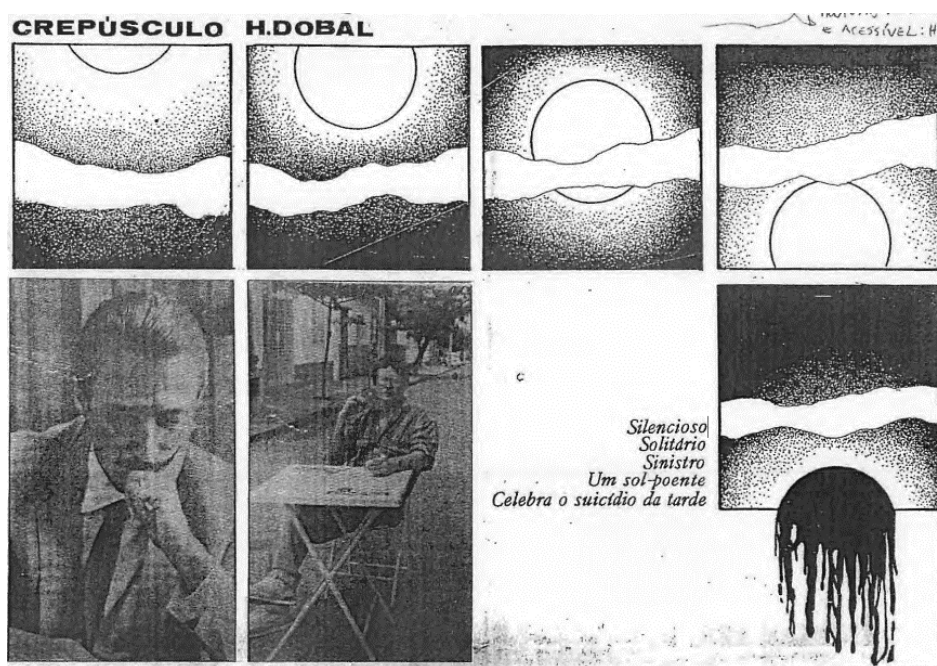
Fonte: acervo pessoal de Bruno de Oliverira Baker.

Para começarmos a entender o homem e o artista, precisamos compreender seu contexto familiar, a fim de seguirmos em direção às influências pessoais, históricas e culturais no decorrer de sua jornada. O pai de Arnaldo Albuquerque, para evitar que os filhos fossem brincar nas ruas, construiu, sozinho, uma fábrica de brinquedos. O senhor Venâncio Albuquerque era de origem humilde, tendo sido, no Piauí, o pioneiro num tipo de arte: gravação em zincografia, em que se fotografa em lâmina de zinco para impressão. Mais tarde, montou um laboratório fotográfico, onde foi professor de Guilherme Müller, um dos pioneiros da fotografia jornalística do Piauí. Sua família era sócia da Livraria, Papelaria e Tipografia Antônio Lopes, fundada em 1947 e situada na Rua Rui Barbosa, no centro de Teresina. Venâncio Albuquerque chegou a ser presidente da Associação Comercial do Piauí (*Correio Corisco*, ano II, n 11, julho 2000).

A tecnologia sempre esteve próxima a Arnaldo Albuquerque, através de seu pai, que o influenciou na fotografia e na tipografia, esses diálogos são marcas da modernidade, que através da tecnologia cria linguagens. Os códigos antes se fechavam em redomas, sendo surdos em relação aos outros; modernamente, falam entre si e se ouvem. Na arte proposta por Arnaldo

Albuquerque, existe esse diálogo, alargando o caminho da criação e dos horizontes estéticos. O quadrinho do artista e seus frutos experimentais, como animação e filmes em super-8, estabelecem uma conversa entre a palavra (signo por excelência) e seus objetos de arte. O resultado foi um “diálogo literatura-artes plásticas que enriqueceu as duas formas de expressão artísticas”, como apresentado na sintaxe visual que Arnaldo Albuquerque fez para o poema de H. Dobal e Paulo Machado (Figura 5). Airton Araújo comenta que ao “invés de um só código, o leitor se defronta com dois, simultâneos e dialógicos” (*Jornal da Manhã*, O diálogo de linguagens, 25 de setembro de 1988, p. 17).

Figura 5 – Ilustração desenvolvida por Arnaldo Albuquerque, a tecnologia das colagens e montagem não é nova, mas Arnaldo produziu uma sintaxe poética através da montagem gráfica, expondo através da imagem abaixo a sintaxe visual do poema.



Fonte: acervo pessoal.

As histórias em quadrinhos (HQs) chegaram às mãos de Arnaldo Albuquerque ainda na infância, trazidas por seu pai, no final dos anos 1950. Venâncio Albuquerque conhecia os mistérios das artes gráficas e levava revistas e suplementos de jornais para os filhos. Não desconfiava que, em sua casa, seria formado um quadrinista, mas percebeu um ávido leitor naquele menino de 5 anos que já adorava ler as revistinhas do *Mickey Mouse*. Arnaldo Albuquerque conta:

Essa minha transação com quadrinho advém do meu pai. Meu pai comprava revista para os garotos. Os garotos eram meus irmãos mais velhos, e quando meu pai descobriu que eu estava com problema na vista, eu estava lendo um livro, eu já era alfabetizado, mas só tinha uns 5 anos, aí não tinha médico aqui que ele confiasse e mandou para Fortaleza, e lá não tinha televisão, ela só veio chegar aqui em 1959 ou 1960. Eu gostava muito de ver TV os Legionários TODDY, e eu gostava de alto contraste, colocava a TV bem contrastada. Papai nos incentivava a ler quadrinhos. Ele acreditava que quadrinhos incentivavam a leitura. Meu pai foi um cara magnífico, que sofreu muito, teve um problema na cabeça. (Oliveira, 2010)

Arnaldo Albuquerque deu início à sua leitura de mundo a partir de um microcosmo, o *Barroão*, que, segundo ele mesmo, seria o seu “centro de conhecimento”<sup>21</sup>. Ali ele se encantou com o reisado que sua tia Dona Dita Lopes lhe apresentou; por meio do Barroão também pôde conhecer mais profundamente as raízes de sua cultura, como a Burrinha, o Jaraguá, o Bumba Meu Boi, o Saci Pererê, o Cabeça de Cuia e a Num Se Pode. “Eu vi dezoito bois, hoje não tem mais nem oito” (Revista *Pulsar*, dezembro de 1998).

Não havia luz elétrica naquela região, e o céu estrelado da cidade favorecia a contação de histórias, estimulando a imaginação e a criatividade das crianças. Bruno de Oliverira Baker, em entrevista concedida em janeiro de 2023, conta que Dona Dita tinha um radioamador que captava rádios de vários países, e as crianças adoravam brincar de tentar adivinhar o que se estava falando. Incentivado pela irmã, que pintava telas ampliadas de cartões postais, seus cadernos, segundo o artista, tinham mais “rabiscos que anotações sobre as matérias ensinadas pelos professores”. Provavelmente, foi o que despertou seu interesse pela arte.

Outra mestra, sua irmã Maria Natividade, cruzou o caminho de Arnaldo Albuquerque presenteando-o com um estojo de tintas; mais tarde, ela foi mencionada nos agradecimentos da primeira animação de Arnaldo, *Carcara Pega Mata e Come* (1976), carinhosamente referida como Nati. Essa irmã foi morar no Rio de Janeiro ainda na adolescência entre os anos de 1966 e 1967, tendo sido uma das responsáveis por fazer com que a família se mudasse para lá anos mais tarde. Na época, o pai de Arnaldo Albuquerque já havia falecido. Daí em diante, seu interesse pelo desenho só aumentou. O artista explica:

Desde criança eu tinha tendência para o desenho. Eu desenhava influenciado pelas histórias em quadrinhos. Mas fiz opção pela pintura. Andei ganhando uns prêmios, mas não havia nesse tempo em Teresina isso pelos anos de 65, 66, 67, um mercado onde você pudesse expandir seu talento, desenvolver seu trabalho... O meu pai colecionava a revista *O Cruzeiro*, onde vinham os desenhos do Péricles, *O Amigo da Onça*, do Carlos Estévan e depois na Manchete do Borjalo, que eu panhava sempre (*Jornal da Manhã*, Teresina 19 de Agosto de 1986).

<sup>21</sup> A região do Barroão, seu mundo de conhecimento, era justamente onde ele recebera sua matriz religiosa, seu conhecimento das lendas e mitos do regionalismo nordestino, como também seus primeiros ensinamentos artísticos. Local onde conheceu os heróis e super-heróis americanos e seus primeiros ensinamentos do mundo através do cinema e dos livros entregues pelo seu pai.

Arnaldo Albuquerque foi uma figura icônica e complexa no cenário artístico brasileiro nos anos 1970 a 1980, reconhecido e premiado nacional e internacionalmente e citados em livros especializados na área de quadrinhos e contracultura, um período marcado pela ditadura militar e pela efervescência de movimentos contraculturais. Nascido no Piauí, surgiu como um artista multifacetado, transitando entre artes plásticas, quadrinhos, super-8, animação, jornalismo e produção cultural. Sempre singular, foi crítico feroz das injustiças sociais e políticas; com uma visão sintética do cotidiano, produziu uma análise de processos de conflitos de identidade e representação. Quando menino, aprendeu que o mundo estava em movimento e era possível recriá-lo; quem muito lhe ensinou, foi o senhor Ubaldo, projetista do Cine Rex — antigo cinema de Teresina —, que lhe fornecia fotogramas queimados das projeções. Arnaldo Albuquerque conta: “fazíamos umas máquinas muito loucas de buriti. Tinha um buraco, a gente aproveitava a luz do sol. A lente era uma lâmpada cheia de água. A gente fazia uma sequência de cenas”.

No documentário *Sem Palavras* (2010), Durvalino Couto lembrou que Arnaldo Albuquerque desenhava em seus cadernos, tendo contribuído, na adolescência, para o jornal *Mural do Colégio Diocesano*, que tinha apenas uma página e falava do cotidiano da escola, além de produção de cartazes e cenografia.

Arnaldo Albuquerque foi o primeiro ganhador do *Salão de Artes Plásticas* de Teresina (1969), aos 17 anos, durante o governo de Helvídio Nunes. Ainda naquele ano, sua mãe, Dona Filomena, levou Arnaldo Albuquerque para o Rio de Janeiro para fazer tratamento médico; eles passam uma temporada por lá, onde o artista continuou seus estudos. Ele conta que passava mais tempo em museus, galerias de arte e exposições do que em sala de aula. Nessa época, ficou sócio da cinemateca do Museu de Arte de Moderna (MAM) e conta: “foi lá no MAM que eu vi o desenho animado de Walt Disney. Os filmes de Humberto Mauro, Glauber Rocha, Ruy Guerra, Miguel Borges e filmes proibidos”. Seguindo essa experiência, ficou impressionado com os trabalhos dos cineastas Godard e Truffaut e fez um curso de montagem com Eduardo Coutinho, durante o qual fez a projeção de *Ivan, O Terrível*, de Eisenstein; desse curso, concluiu que o papel de um quadrinista é como o de um cineasta, roteirista e diretor. Participou também de oficinas de gravura em metal no Museu de Belas Artes do Rio de Janeiro (*Diário do Povo*, 26 junho de 1997).

Em 1971, retornou a Teresina “fugido de casa” e deu início à sua carreira em 11 de dezembro de 1971, quando publicou sua primeira charge no jornal *O Dia*. Nessa época, usar a sátira política em um estado como o Piauí, com índices de desenvolvimento bastante atrasados,

era uma forma de trazer a contracultura nacional para o cotidiano local. Cineas Santos relata que, durante uma aula de português, quando explicava o uso da vírgula, deparou-se com um aluno no canto da sala que “riscava nervosamente o espelho da carteira de fórmica, indiferente a tudo mais”; ao se aproximar a carteira, experimentou um “misto de repugnância e encantamento”. Com uma caneta esferográfica preta e uma vermelha, ele tinha criado uma monstruosidade parindo a Terra; Cineas Santos afirma que ali tinha “descoberto”, entre os alunos de um curso madureza, um “gênio” (*Correio Corisco*, julho de 2000).

Arnaldo Albuquerque colecionou marcos na história cultural no Piauí, tendo sido o primeiro cartunista profissional do estado. Conta que “fazia parte de criação de jogos e a página de quadrinhos. Todo dia fazia *cartoon* de opinião e ilustrações” no Jornal *O Dia* (*O Dia*, 29 de julho de 1996, p. 6).

Figura 6 – Charge publicada em 1971, criticando o regime militar, demonstrando que a imagem de tranquilidade era uma ilusão, onde somente os ditadores estão seguros.



Fonte: jornal *O Dia*.

O humor, de maneira geral, não foi feito somente para sorrir; segundo ele, o humor gráfico foi feito para você sorrir por dentro e dizer “é isso aí!” (*Jornal da Manhã*, pag. 8, 19 de agosto de 1986). Em seu contexto pessoal, como filho de dono de gráfica, com acesso ao mundo dos livros, e seu grau avançado de miopia, fazia agarrar-se à leitura. Como indica Durvalino Couto, “o Arnaldo era não só o ilustrador, mas diagramador de todos esses materiais gráficos que fizemos” (*Revestrés*, p. 31, 2019).

O Piauí estava em processo de modernização, pautado pelo governo biônico<sup>22</sup> de Alberto Silva (1971-1975), que pretendia estabelecer uma transição do pensamento provinciano a uma esquina da modernidade, o projeto determinava a reconfiguração da cidade e do pensamento do seu povo, ou seja, sair do rural e atrasado para o cosmopolita do século XXI. Para tanto, desenvolveu um projeto de introdução de aparelhos estatais, com o estabelecimento de fundações que objetivava conduzir a produção cultural (*Projeto Piauí*, de 1971 a 1973<sup>23</sup>) e estabelecer a higienização urbana, por meio da reformulação do plano da cidade de Teresina, capital do estado.

Para isso, a cidade de Teresina passaria a oferecer palco e laboratório para suas diretrizes. Em 1º de março de 1971, foi criado o *campus* da Universidade Federal do Piauí no bairro Ininga, com a incorporação de cursos locais. Em 1974, foi instaurada a primeira emissora de TV do estado, fundada por Valter Alencar, que já era diretor da Rádio Clube desde 1965. A nova TV tinha o slogan “A força de um ideal”, e sua programação era formada por programas de redes independentes (REI)<sup>24</sup>. Podemos destacar também o estabelecimento da TV Clube em 1974, sendo a quinta afiliada da Rede Globo de Televisão.

TV Rádio Clube, afiliada da Rede Globo, canal 4, foi inaugurada em 3 de dezembro de 1972. A emissora permaneceu como única na cidade até 1985, quando foi implantada uma retransmissora da Rede Bandeirantes: a TV Timon, na cidade vizinha de mesmo nome, já no Estado do Maranhão (GALVÃO, 2012).

Dentro do plano do governador, estava um grande ícone urbano: a construção do estádio de futebol, apelidado de Albertão. O projeto teve início em 1971 e finalizou em 26 de agosto de 1973, sendo financiado pelo governo do General Emílio Médice. A juventude politizada se fechava dentro de casa, e os *hippies* da cidade sofriam a conservadora onda “moralizadora”, sendo chamados de transviados e apontados na rua.

---

<sup>22</sup> O termo "governador biônico" refere-se à prática institucionalizada durante a ditadura militar no Brasil (1964-1985), em que governadores de estados eram indicados de forma indireta, sem a realização de eleições diretas pelo voto popular. Essa estratégia foi formalizada com a Emenda Constitucional nº 1, de 1969, que restringiu os direitos políticos e garantiu maior controle do regime sobre as esferas estaduais. Por meio de colégios eleitorais compostos por representantes previamente selecionados, o governo federal assegurava a escolha de governadores alinhados com o regime militar, eliminando a possibilidade de oposição política significativa. Essa medida fazia parte do esforço para centralizar o poder e evitar instabilidade nas bases locais do governo, consolidando o controle autoritário sobre o sistema político brasileiro (NAPOLITANO, 2014).

<sup>23</sup> O *Projeto Piauí* se inspirava num modelo participativo de crescimento a partir do sistema educacional. Isto é, o projeto visava à formação de alto nível para lideranças que atuassem no setor educacional e artístico de forma conjugada, para que, com suas ações, pudessem contribuir para melhorar a imagem da cultura do piauiense (Santos; Kruehl, 2009).

<sup>24</sup> As redes independentes eram formadas pela Rede Record, TV Rio e Rede Tupi. (Informações extraídas de: [http://portaldaclube.profissional.ws/tv\\_clube/sobre/historia-da-tv-clube](http://portaldaclube.profissional.ws/tv_clube/sobre/historia-da-tv-clube). Acesso em: 16 maio 2023).



Em 1972, a cidade de Teresina estava sufocada. Estudantes não podiam andar nas praças públicas. Cabelos longos eram um ícone de subversão. Questionar o sistema e o regime era proibido. Alguns colaboradores desse regime denunciavam os “subversivos” aos órgãos de repressão, numa histeria nacional que ocorreu também no Rio de Janeiro, em Recife, São Paulo, Salvador, Fortaleza, Porto Alegre e em todas as grandes cidades brasileiras. (Vilhena Filho, 1990, p. 50)

Figura 7 – Arnaldo Albuquerque faz pose em frente ao mandacaru da Praça da Liberdade, em sua adolescência já performava através do corpo e roupas, para romper com o ordinário urbano da cidade de Teresina.



Fonte: jornal *O Estado Interessante*, de fevereiro de 1972.

A cidade também passava por uma transformação no espaço físico. A governança local, com ajuda das elites, tinha a meta de tornar a cidade mais moderna, encaixando o seu desenvolvimento no projeto federal. Obras como o estádio de futebol, a rodoviária, avenidas centrais e universidade federal — que teve sua unificação em um *campus* planejado — se tornam símbolo de grandeza do regime militar e da administração do governador.

No âmbito secundarista, a escola-alvo da repressão foi o Liceu Piauiense, que teve seu grêmio estudantil destruído e sua liderança duramente reprimida, ainda em 1968. Entidades centrais, a exemplo do Centro Estudantil Piauiense, da União Piauiense de Estudantes Secundaristas e da União Estadual dos Estudantes (UEE), já haviam passado por reestruturações, ou mesmo desaparecido por completo, caso desta última. [...] pelos anos de 1974, todos já haviam desaparecido. Enquanto entidades representativas dos estudantes já se chamavam *centro cívico* — típica invenção do regime militar.

Contudo, em meio ao silêncio, ou mesmo em meio a certa euforia do povo em face das invenções desenvolvimentistas do então governador Alberto Silva, ora por outra se percebiam sinais de que alguém na cidade insistia em romper as amarras impostas

à vida brasileira, manifestada sobretudo na censura à imprensa e à expressão artística e cultural, em geral. Em círculos restritos, aparece em Teresina o jornaleco *Gramma*, clandestino e semiartesanalmente elaborado e distribuído. Uma ou outra voz de protesto vinda do teatro; uma palavra e um e outro gesto de apoio à resistência de alguns padres católicos, e também do arcebispo Brandão Vilela (até 1971), uma autoridade moral e política respeitável. A juventude de classe média e mais esclarecida da cidade enterrara, por aqueles meses, contrita e sem alarde, o poeta e compositor Torquato Neto, que só anos mais tarde compreenderia melhor as dimensões da sua vida e arte, e da sua morte (Santos Neto, 2012, p. 206).

Em entrevista ao jornal *O Estado*, em junho de 1972, Arnaldo Albuquerque descreve a situação do Piauí. Apesar de destacar o desenvolvimento do estado, reforça a necessidade de deslocamento do uso da arte, que de ser somente ornamento ou decoração de interior. Ele enfatiza a importância da Fundação Educacional Carneiro da Silva e expõe suas incursões na xilogravura, talhas e pinturas. Além disso, relata que o projeto do jornal o *Gramma* começa a ser pensado com as participações de seus amigos Noronha, Galvão, Edmar e Torquato.

A publicação *A Hora Fa-Tal* foi uma proposta de jornal manifesto de 1972, como indica Edmar Oliveira, e vinha de “uma necessidade fisio-bestialógica” que tinham. As publicações tiveram a programação gráfica, o logotipo e as ilustrações de Arnaldo Albuquerque, como indica seu manifesto de estreia, tendo a colaboração de Torquato Neto e Galvão nos textos. A equipe também contava com Noronha, Durvalino, Pê José, Xico Pereira e Haroldo, e a distribuição da publicação era feita de forma marginal, ou como é indicado “pau ... é pedra..., é isso aí”. O artista fala no jornal sobre “picuinhas” e proibições nos jornais de Teresina no período da ditadura militar. Como Edmar indica em seu editorial, “a nave atracou no porto. A Hora é esta. Fa-tal. Ação. E uma porção de coisas inventadas. Não me agrada agradar vocês... Enfim, livres”. O jornal era o espaço de tentar a mudança estética e narrativa do jornalismo da cidade de Teresina que nesse período era direcionada somente para disputas políticas locais.

Além disso, Arnaldo Albuquerque indica seu conflito interno ao voltar à Teresina depois que leu um texto no jornal *O Dia*, escrito pelo jornalista Deusdeth Nunes, conhecido como o Garrincha de Piauí. No texto, o jornalista informa haver uma rede de poder e nepotismo entre os dirigentes dos jornais, alegando que a liga das senhoras mandava listas “para a redação dizendo o que pode e o que não pode sair nos jornais”. Esse quadro é exemplificado nas figuras de Helder Feitosa, um dos dirigentes do jornal *O Dia* e que buscava vender o jornal com “pseudopolíticas”, e de Iracema Santos Rocha, que fazia colunas de sociedade (chamada por Arnaldo de Bety). O artista compara essa situação com a que vivera no *Pasquim*, onde os militares impunham o que se deve ler, desenhar ou pensar e esse quadro lhe deu motivação para formular e se centrar no jornal *Gramma*. (*Jornal Hora Fa-tal*, junho de 1972).

A criação do *Gramma* foi um marco na criação de Arnaldo Albuquerque. Era um jornal de contracultura (vendido por apenas 1 cruzeiro), cujas edições provocaram repetidas incursões da Polícia Federal, que buscava subversivos que se escondiam em suas páginas. Em uma ocasião, a polícia interrogou Durvalino Couto e Edmar Oliveira sobre o conteúdo do jornal, mas ambos foram liberados após explicarem que se tratava de uma publicação de poesia e arte. Ele conta que também passou pelo incidente, e os policiais perguntaram por que o jornal era grafado com dois M, a fim de averiguar se indicava alguma referência ao jornal cubano *Grammar*. Na ocasião, o artista negou, mas depois afirmou que era uma clara referência ao jornal.

Durvalino confirma o ocorrido de que Arnaldo Albuquerque também foi encaminhado para a Polícia Federal onde lhe foi perguntado: “por que tínhamos desenhado o Congresso Nacional de cabeça para baixo, por que tínhamos insinuado que o país tinha sido vendido para a Coca-Cola, por que considerávamos o país um lixo, o que sabíamos de Cuba, Fidel Castro, comunismo, entre outras perguntas capciosas e burras” (Entrevista do autor, em 2012).

Figura 8 – Capa do jornal *Gramma*, n. 1.



Fonte: acervo pessoal.

Arnaldo Albuquerque começou sua carreira publicando desenhos no *Pasquim*, entre 1970 e 1971. Segundo Edmar Oliveira, seu grupo (gramma) eram a contracultura. O grupo de Arnaldo Albuquerque se definia como “antiamericanos e anarquistas”, completa Edmar, que ele (Arnaldo Albuquerque):

Era o melhor da nossa geração. O mais completo e mais bem informado [...]; fez um busto de gesso de cada um de nós e botou na frente do Karnak (sede do governo do Piauí) e outros pontos da cidade com a placa: ‘Quebre-me’. Ele ficava olhando e filmando a reação de quem passava. Alguns de nós fomos quebrados em praça pública por um transeunte enfurecido. (*O Estado*, Mérito ao Arnaldo Albuquerque, 7 de outubro de 1984).

Figura 9 – Jornal *O Pasquim*, n. 118, de 11 de outubro de 1971, onde Arnaldo Albuquerque publica pela segunda vez e onde foi não foi incluído na antologia do *Pasquim*, nesse exemplar é apresentado charges onde ele oferece uma visão enfraquecidas dos militares e sua covardia frente o perigo eminente.



Fonte: acervo pessoal.

Para Arnaldo Albuquerque, a década de 1970, no campo artístico-intelectual, foi muito produtiva. Ele participou de um curso de História em Quadrinhos na Escola de Artes Visuais (EAV) do Rio de Janeiro, onde criou a revista em quadrinhos *Reavista*, editada pela EAV, que continha a história “Abracadabra turma braba”, toda ambientada na EAV. Realizou também o I Encontro de Desenhistas Independentes no Rio de Janeiro, com a presença de Moacyr Cirne, Dragomir Marquezi e Márcio Erlich. Participou da exposição de quadrinhos realizada pelo Diretório Acadêmico da Faculdade de Arquitetura do Mackenzie (DAFAM) e publicou trabalhos nas revistas *Prato Feito*, *Jornal de Música* e *Cine Olho*, no Rio de Janeiro. De volta ao Piauí, o artista fotografou o filme *Cabeça de Cuia*, de Lindemberg Pirajá, ministrou um curso de Fotografia e Cinema no Centro de Artes e Comunicação (CAC) da Fundação Universidade Federal do Piauí (FUFPI) e participou da Coletiva da Semana de Cultura Brasileira, no Theatro 4 de Setembro.

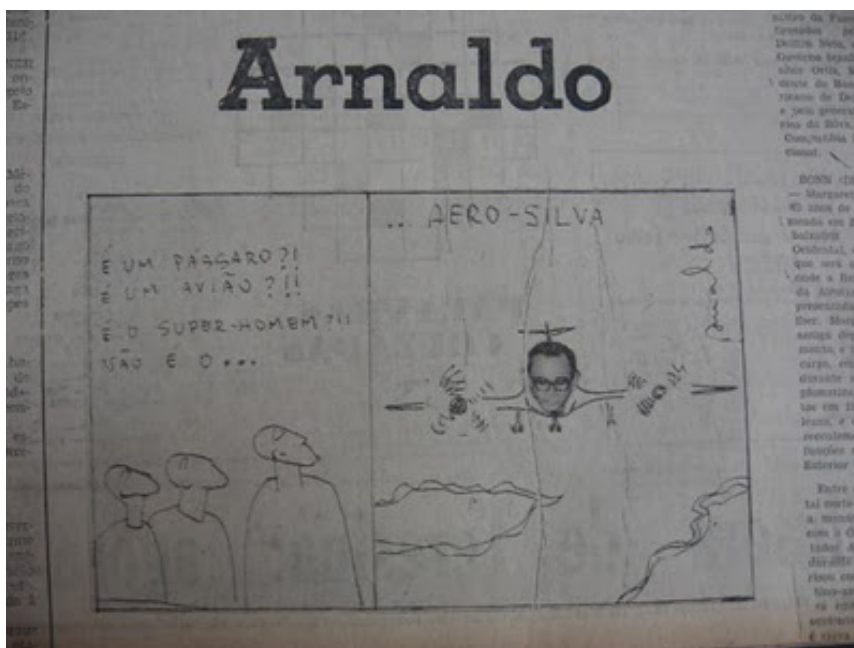
Nos anos seguintes foi convidado para trabalhar no jornal *O Dia*, sendo considerado por Albert Piauí<sup>25</sup> o primeiro profissional de *cartoon* do estado. Em 1972, quando já trabalhava no jornal *O Dia*, publicou uma charge que chamava atenção para o fato de o governador Alberto Silva fazer viagens frequentes e corriqueiras de avião, lembrando que, para o contexto econômico e social do país, era degradante ver um governador com essa atitude. Em seu quadrinho, os personagens olhavam para o céu e indagavam: “É um pássaro? É um avião? É o super-homem?”; em seguida, o quadrinho respondia “Não, é o Aero-Silva!”, revelando o rosto do governador em meio às nuvens. Os editores sofreram pressões para não aprovarem algumas publicações contra o governo e, após a publicação, o jornal passou a ser mais vigiado, e várias matérias foram censuradas:

As charges e quadrinhos de Arnaldo por vezes conseguiam driblar essa censura interna que ocorria na redação do jornal. No jornal *O Dia* de 21 de janeiro de 1972, foi publicada uma tirinha em que Alberto Silva era chamado de Aero-Silva, associando-o a um avião. Na mesma data, o jornal havia publicado uma matéria *Alberto não viaja mais para Israel*. Naquele período, o governador realizara muitas viagens e Arnaldo, no quadrinho, chama atenção para este fato. Resultado: acabou sendo interrogado pela polícia e a censura se tornou mais rigorosa no jornal. “Só depois que fui chamado à polícia, não poderíamos fazer nada que parecesse com a ditadura. O Wanderley que era o editor fazia certa censura, por mais que ficasse constrangido, mas ele tinha que obedecer ao dono do jornal”. (Miranda, 2012, p.174)

---

<sup>25</sup> Cartunista e um dos fundadores da Fundação Internacional do Humor no Piauí.

Figura 10 – Charge denominada “Aero-Silva”, publicada no jornal *O Dia*, em 21 de janeiro de 1972.



Fonte: arquivo da família.

Ainda em 1972, passou a ser o responsável pelo planejamento gráfico do *Jornal Gramma*, números 1 e 2, o primeiro jornal mimeografado do Piauí — e, possivelmente, do Brasil. As reuniões de pauta ocorriam na grama da Igreja São Bendito, centro de Teresina. No livro *Torquato Neto, ou a carne seca é servida*, de Kruehl (2000), Durvalino relembra: “os jornais chegavam à cidade por volta das quatro e meia, cinco horas ...E a gente se reunia ali para comentar os assuntos”; já em entrevista à revista *Zig Zag* (1995), fala: “a gente era considerado uns hippies, uns malucos boêmios”.

Ainda em Teresina, Arnaldo produziu a fotografia e o roteiro do filme *Adão e Eva do Paraíso ao Consumo* (1972), baseado em um quadrinho seu, junto com Edmar Oliveira e Carlos Galvão. O filme tinha 12 minutos e trazia Claudete Dias e Torquato Neto como os protagonistas da história. Também foi responsável pela fotografia do filme *Reflexões de um cineasta*, de Torquato Neto, de quem viria a se tornar amigo e grande influência. As tentativas desses jovens cineastas eram heróicas.

Todos os filmes piauienses dessa época eram mudos, alguns ainda tinham ao fundo das imagens uma sonorização com uma música qualquer, mas não eram feitos como os filmes brasileiros da época, onde a imagem e o som eram gravados na mesma película. Isso porque esse tipo de tecnologia era bastante cara e nós não tínhamos acesso por aqui (Couto, 2008 *apud* Rocha, 2008, p. 30).



O jornal *Gramma* pode ser considerado um marco para os momentos catárticos dessa juventude. Como Galvão indica, ele “chegou rodou, pirou e foi. E foi alguma coisa ... e foi um pouco de tudo de cada um. E foi um grito (me permitam) uníssono, embora composto” (*Hora Fa-tal*, junho de 1972, p. 2). O Grupo do Gramma era um coletivo que não desenvolvia somente o jornal: era um espaço onde se lia, se praticava teatro e se fazia cinema. O grupo foi o embrião de obras em super-8 de Arnaldo Albuquerque, como *Terror na Vermelha* (1972), com Torquato Neto como protagonista. Além disso, o grupo criou alguns outros jornais, a saber: *Estado Interessante*, encartado no jornal *O Estado*; *Hora Fa-Tal*, publicado junto ao jornal *A Hora*; e o *Chapada do Corisco*. O grupo ainda fez exposições de fotografia, de pinturas e de *cartoons* nas ruas de Teresina entre 1972 e 1978. Toda essa efervescência era para “movimentar a juventude”, como afirma o artista.

Devido ao período da ditadura, ninguém estava fazendo nada, tudo era proibido. Arnaldo Albuquerque produziu os primeiros shows musicais de artistas contraculturais locais, como a cantora Lena Rios (a Barradinha). Alguns shows eram feitos de forma informal, como o ocorrido no Colégio das Irmãs, em 1974, com Santana e Sil, duas promessas da música no seu tempo. Outra tentativa de movimentação foi o jornal *Bouquitas Rouges* — nome derivado da performance de Arnaldo Albuquerque, em que passava batom na boca e beijava homens e mulheres na entrada do Clube das Elites de Teresina, o Clube dos Diários.

O grupo tentou distribuir esse jornal por meio de *O Estado*, em 1974, mas foi censurado, tendo sido permitido sair dois números entre 1971 e 1974. Arnaldo Albuquerque era um artista performático, destaca Durvalino: “uma vez Arnaldo andava no estilo *happening* e andava com um batom no bolso, ficou na porta da casa de show Beira Rio, beijando moças e rapazes que entravam [...] [foi] dessa a ideia que surgiu o jornal *Bouquitas Rouges*, quer dizer, um jornal que era performance” (Revestrés 2019, pag. 36).

Figura 11 – Arnaldo Albuquerque Caracterizado para suas performances, as atitudes do artistas eram parte de sua atuação no grupo Gramma.



Fonte: acervo pessoal de Bruno de Oliverira Baker

O Gramma sofreu uma cisão: um grupo saiu, e outro ficou no *Estado Interessante*. Assim, o artista se dedicou ao jornal *Hora Fa-Tal*, que era composto por P.B. de Sá, Durvalino Couto e Paulo José Cunha, primo de Torquato Neto. O grupo que formava o *Gramma* colocava o jornal como o seu “Macunaíma”, sendo destinado à liberdade — não somente a nível político, devido à ditadura, mas também no contexto social, pois aceitava a possibilidade de qualquer indivíduo ter o seu destaque, não importando sua classe social ou engajamento. No entanto, o jornal funcionada, principalmente, como uma ferramenta de experimentação para se deslocar dos modelos jornalísticos que eram cânones pelo seu tempo na cidade de Teresina, como afirma Galvão:

A Gramma da liberdade é minha, é tua, é dela, apesar do super-homem ainda voar na cabeça, desta gente. Os filhos do super-homem moram em possantes máquinas que comumente nos atropelam pelos bicos. Em volta da mesa, somos uma família. Somos profetas de um caos a porte. Mas, eu e você vivemos pelo menos nesta hora de abismo e sombra e de mentira. (*Hora fa-tal*, pag.3, junho de 1972).



Essa era a geração do consumo, influenciada pela televisão e pela igreja, entre os fiéis e infiéis da cultura e de seu tempo. Uma história da falência das elites, agora “pasteurizadas”. Essa separação entre o movimento de contracultura de Teresina elege temáticas que representam a tradição e conformismo da sociedade, nomeando a religiosidade e suas práticas como alvo, pois seu discurso indica a hipocrisia e dualismo, em que a “alma vai para o céu e o corpo para o inferno”. Essa máxima indica a problemática do corpo e do prazer como algo pecaminoso e objeto de vergonha, que deveria, portanto, ser negado.

Deus escreve certo por linhas tortas. Isso é simples questão da caligrafia. Desde que esteja com firma reconhecida, eu reconheço a ordem. Por questão de ordem as ruas são no sentido horizontal, assim como as igrejas só existem nas praças. A fé só existe no altar. No patamar a missa acaba. Esse negócio de dizer bobagem tá enchendo. Pecado é a coisa mais feia que existe. (*Hora Fa-Tal*, junho de 1972, p. 7).

O protesto de Arnaldo Albuquerque não era somente contra o consumo ou a religião, mas contra a cobrança do banco, contra o cartório. Como indica Edmar Oliveira, esse pro-texto é uma “nave espacial perde-se no espaço e continua perdida porque ainda não botaram o Dr. Smith numa camisa de força” (*Hora Fa-Tal*, junho de 1972, p. 8).

Essa estranha realidade pode ser incorporada no entendimento dos papéis impostos à juventude dessa Teresina em transe, os jovens não envolvidos nos movimentos culturais não viam futuro para suas vidas, sua realidade se resumia em aceitar o papel pré-concebido pelo seu lugar social, ou tentar romper através do protesto e resistência, eles se consideravam uma colcha de retalhos, fruto das oligarquias dos coronéis das fazendas e filhos das narrativas modernas. O repórter Menezes de Moraes tenta reabilitar essa estranha realidade e passa a missão a Arnaldo Albuquerque, que deveria tentar sintetizar esse período com uma codificação por meio de sintaxe visual.

Figura12 – Representação criada por Arnaldo Albuquerque.



Fonte: acervo pessoal.

A imagem acima reflete o desejo da juventude que almeja a opressão da máquina e da tradição, um pensamento contraditório, mas uma reflexão da falta de futuro, em uma busca por uma interpretação, não de um grupo ou de amigos, mas de um tempo. Essa composição simbólica era requerida para traçar uma “transa” do desejo com o devir, como explica Menezes de Moraes:

Às vezes eu me pergunto se teria algum sentido ficar aqui explicando esses desenhos do Arnaldo não, não tem sentido, porque a conclusão cada um deve tirar. Espiem cuidadosamente. Cuidadosa-mente. É só bota na boca e ver o gosto que tem. É ruim? Cuspa. É doce? Cuspa. Falta sal? Bote. Dê o seu tempero, chefe, não há nada que lhe impeça. Só você e seus limites (*O Dia*, Caderno 2, 6 de novembro de 1974).

As imagens de Arnaldo Albuquerque foram criadas para o texto ou o contrário, como o texto finaliza: o “passado e o futuro cabe um homem morto, uma geração entre o presente e o futuro, eu fico com o presente, o futuro pode ser um salto no escuro e de buraco por buraco eu tenho que sentar no presente”.

No ano de 1973, Arnaldo Albuquerque estudou gravura em metal na Escola de Belas Artes do Rio de Janeiro e fez um curso de montagem cinematográfica no MAM do Rio. Voltou

para Teresina imbuído de novas informações sobre produção em cinema e realizou o filme *Gilete com Banana*, uma sátira ao poder político da época. No mesmo ano, ganhou o segundo prêmio na *EXPOCÍVICA 73*, em Teresina, além de ter alguns artigos e desenhos publicados nas revistas universitárias *Mandassaia* e *Virus*. Ainda em 1973, participou do IV Salão de Humor de Piracicaba, em São Paulo.

O artista tinha um estilo próprio: tinha uma moto que dirigia em alta velocidade e gostava de usar sua jaqueta de couro. Em 1975, em uma viagem a Codó, uma cidade do Maranhão, a fim de comprar maconha, Arnaldo Albuquerque sofreu um acidente de moto e quebrou a perna direita. Foram dias sem poder colocar a perna no chão e dois anos de tratamento. Sua tia Maria da Solenidade<sup>26</sup> conta que por pouco ele não morreu, pois quase bateu a cabeça no muro. Sua perna ficou presa na tração por cerca de nove meses, conta Bruno Beker<sup>27</sup>.

Na entrevista que concedeu a mim em 2012, Arnaldo Albuquerque contou que, mesmo internado, continuou a produzir material para jornais e cartazes de shows. Esse momento foi o necessário para que começasse a produzir suas animações de forma mais focada, fazendo os desenhos em papel vegetal, capturando-os com sua câmera super-8 e, posteriormente, sonorizando. Segundo Edmar Oliveira, psiquiatra e integrante do grupo *Gamma*, “Arnaldo subia na moto doidão depois de cervejas... ele gostava do risco” (*O Estado*, “Humor com muito humor”, 3 de agosto de 1986, p. 7).

O acidente foi muito difícil para Arnaldo Albuquerque e sua família, pois ele só conseguia ver a rua através de um espelho posicionado perto da janela:

Era 1975, eu trabalhava na gráfica, na livraria e, quando eu vinha um dia, às 11:30, no cruzamento da Arêa Leão com a Félix Pachêco, eu invadi a preferencial, eu só andava correndo, eu não me arrependo de dizer, não, hoje eu sou lascado por causa da perna (risos), mas era legal demais. Daí eu li numa revista, não sei que publicação, que andar de moto, você não anda de moto, você não olha a paisagem, você faz parte da paisagem. [...] fiquei três anos, seis meses e dois dias para levantar a primeira vez. [...] fiquei sentindo falta de preencher o tempo. (Oliveira, 2010)

Antes do acidente, ainda em 1975, organizou o *Show Piauí*, um evento popular com a intenção de realizar o primeiro encontro de compositores do Piauí. O evento revelou grandes nomes da música piauiense, como Dovalino, Couto Filho, Geraldo Brito e Rosinha Lobo, Cruz Neto, Lázaro do Piauí, Gordo, Galvão e Ana Miranda. O ambiente marcou a música popular do Piauí, pois funcionou como catalisador para agregar e apresentar essa música, ao público,

<sup>26</sup> Entrevista concedida em novembro de 2022.

<sup>27</sup> Entrevista concedida em abril de 2023.

representativo de uma ideia estética do movimento da juventude piauiense. Houve também o lançamento público de Maria da Inglaterra<sup>28</sup>, uma artista performática local que incorporava, com suas músicas autorais, danças baseadas no folclore local, como o reisado.

Figura 13 – *Show Piauí*, organizado por Arnaldo Albuquerque.



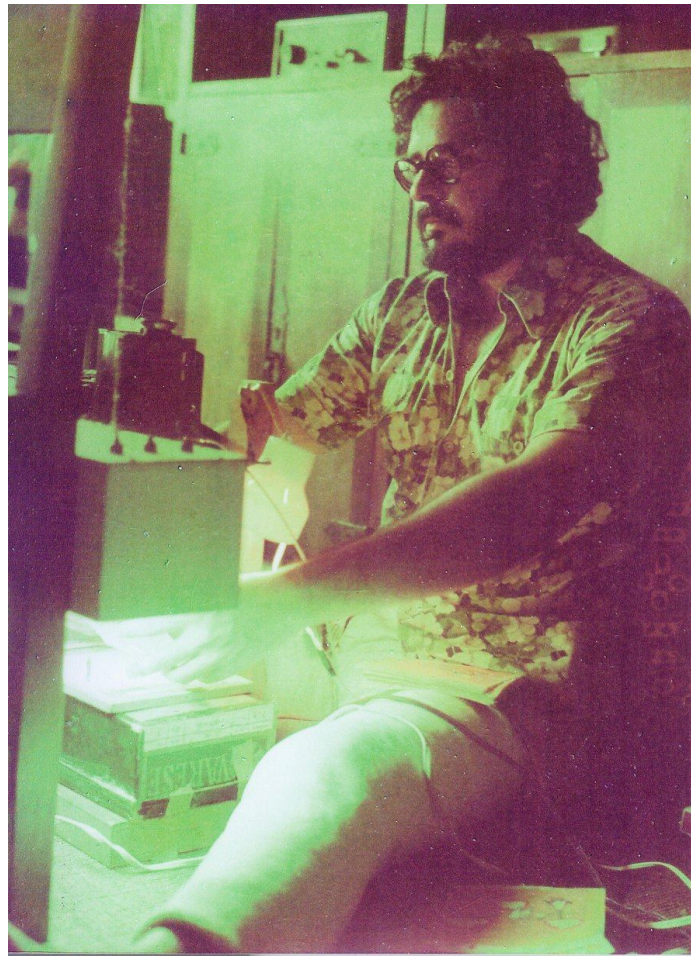
Fonte: acervo da família.

O artista produziu o primeiro desenho animado do Piauí, *Carcará: pega, mata e come* (1976), que ganhou um prêmio no Festival da Embaixada Brasileira na Argentina, em 1976. Os desenhos eram produzidos em papel manteiga, já que era um material barato e de fácil compra nas papelarias locais, ao invés do acetato, que era mais caro. Segundo Arnaldo Albuquerque, ele desenhava em uma caixa de sapato, com um tripé improvisado feito de madeira. O movimento da animação não ficava fluido, mas era o que se podia fazer; mesmo assim, teve reconhecimento em festivais no Canadá em 1976 (*Jornal da Manhã*, 19 de agosto de 1986, p. 8).

---

<sup>28</sup> Compositora Piauiense de Luzilândia, analfabeta com mais de 2 mil músicas “O Peru Rodou” foi destaque nacional em 2002. Falecida em 7 de maio de 2020 aos 81 anos.

Figura 14 – Arnaldo Albuquerque depois do acidente produzindo a animação *Carcara*.



Fonte: acervo da família.

Em 1977, criou a pedido da gravadora, a ilustração da música *Um Índio*, de Caetano Veloso (Figura 14), sintetizando a poesia da música em uma imagem viva da questão indígena. Segundo Cineas Santos, “é certo que fazer humor não é das atividades mais gratificantes, pelo menos no Brasil, onde o humorista tem bastante importância para ser preso e nenhuma para ser solto, segundo Millôr Fernandes” (*Diário do Povo*, 25 de Julho de 1995).



Figura 15 – Ilustrações produzidas para a música *Um Índio*, de Caetano Veloso.



Fonte: acervo da família.

Realizou também o filme *Praça Saraiva pulsando 24 horas por dia*. Ainda em 1977, o *Pasquim* volta a publicar mais trabalhos de Arnaldo Albuquerque, sendo eles: *Movimento Folhetim*, *Biotônico*, *Vitalidade* e *Quadrum*. O *Pasquim* foi fonte de inspiração para artista; entre 1970/71, o jornal estava buscando fazer resistência ao governo militar, veiculando desenhos bem mais modernos e dinâmicos, diferentes dos desenhos do Péricles. As “piadas” eram uma ferramenta para subverter a linguagem e trazer o *cartoon* e o quadrinho, como objetos de resistência para essa margem de conflito. Arnaldo Albuquerque conta o seguinte:

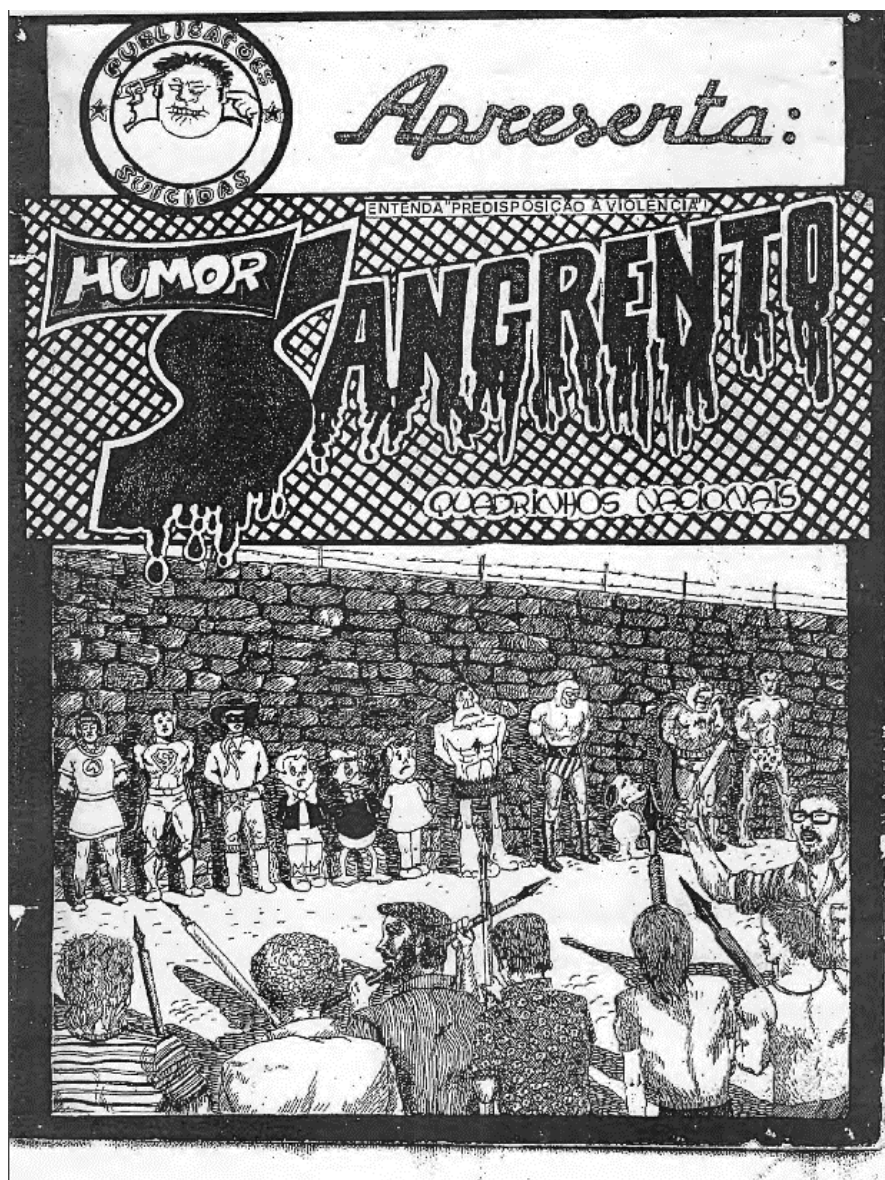
Através do *Pasquim* comecei a fazer alguns desenhos, que foram publicados lá mesmo entre 1970/71... Nesse mesmo tempo, eu estava chegando no Rio de Janeiro. Fugi de casa, mesmo sendo de menor, vindo para Teresina. Aqui encontrei com o Deusdeth Nunes, o Garrincha, e mostrei os meus desenhos para ele. Ele gostou e me levou para o jornal *O Dia*, me apresentando ali ao Coronel Miranda ... que estava precisando de alguém que desenhasse cartum, charge ou mesmo caricatura, me convidou para trabalhar no jornal dele. (*Jornal da Manhã*, 19 de agosto de 1986, p. 8)

Arnaldo Albuquerque usou o humor satírico como também arma para dismantelar mitos e figuras de autoridades, sempre mantendo uma perspectiva sintética e visceral. Para artista, além de mostrar grande parte de Teresina, atualizando suas lendas por meio de crítica social e de costumes, a revista é também um relato do seu cotidiano.

O artista entende que a obra era oportuna, pois servia a questões sociais, “porque na época da repressão havia um grupo, e nós tentávamos estrebuchar. Nosso grupo até foi chamado à Polícia Federal para prestar depoimento”. O mercado editorial local de Teresina limitava o trabalho, mas o grupo de Arnaldo Albuquerque não desistia e muito menos “estrebuchava”. Na

década de 1970, segundo ele, a repressão em Teresina “foi maior, porque, além da ditatorial, havia também a repressão familiar e da província”.

Figura 16 – Capa da 1ª edição da revista *Humor Sangrento*, em 1977.



Fonte acervo pessoal.

No ano de 1977, Arnaldo Albuquerque publicou *Humor Sangrento*, em Teresina, considerada a primeira revista em quadrinhos piauiense. A capa, que retrata super-heróis da cultura de massa enfrentando um paredão de fuzilamento, é uma crítica explícita ao consumismo e à imposição cultural do imperialismo. A revista mostrava questões políticas do país. A escolha das histórias era um esforço para mostrar uma “consciência do sofrimento do povo, da deduração, da repressão militar, da ditadura. Foi feito propositadamente”. Podemos

exemplificar esse pensamento da revista *Humor Sangrento* na história *Carcará*, na qual a águia americana, um símbolo dos Estados Unidos, representa o Golias, e o garoto que a mata com uma funda representa o Davi. Já *Como meu herói matou o bandido*, Arnaldo Albuquerque contra que trata da “revalorização do nordestino tanto no roteiro quanto no desenho, eu tentei reproduzir o estilo da impressão em madeira no meu desenho... demonstrando o respeito que tenho pelo Nordeste”. Para o artista, o quadrinho foi uma mídia de guerrilha. Na década de 1970, Piauí ainda não tinha mercados ou gráficas dispostas a publicar o material; sendo assim, as páginas eram produzidas pelo processo de zincogravura<sup>29</sup> (*O Dia*, 12 agosto de 1991).

Como quadrinhista e cartunista, Arnaldo Albuquerque teve seu começo no jornal *O Dia*, publicando tirinhas isoladas, que eram escritas por Paulo B. Sá, em 1971. Na edições de domingo, havia uma página inteira com suas histórias em quadrinhos. Arnaldo Albuquerque: “desde esse tempo eu comecei a sentir como a sociedade se comportava de maneira agressiva com o humorista, com o desenhista de humor, de uma maneira geral”. Ele indica sua consciência social ao dizer que, quando se cria uma charge/*cartoon*/peça de humor, “você está, de qualquer maneira, criticando um comportamento político, um acontecimento onde você acha que não está certo. Eu senti isso, senti na pele essa reação social” (*Jornal da Manhã*, 19 de agosto de 1986, p. 8).

A primeira história em quadrinhos saiu no *Gramma 1*, cuja personagem era uma criança “muito feia” que queria se dar bem na vida, trapaceando a pobreza e a fome. Arnaldo Albuquerque admite que, no princípio, seus roteiros eram muito ruins, e relata que a revista *Humor Sangrento* recebeu o incentivo de Cineas Santos, proprietário de livraria O Corisco, fundada em 1976, Albert Piauí, cartunista local, e de seu irmão, Antônio Albuquerque (*O Dia*, 6 de novembro de 1980).

O artista relata que só conhecia Torquato Neto de “vista”, e a relação se estreitou quando fizeram um filme em super-8, com o argumento e a fotografia de Arnaldo Albuquerque. Foi assim que ficaram amigos (*O Dia*, 12 agosto de 1991).

---

<sup>29</sup> A zincogravura, também conhecida como zincografia, consiste em uma técnica de gravura em metal que utiliza o zinco como matriz. Esse processo de impressão teve início entre os séculos XIX e XX, tendo sido utilizada para reproduzir imagens de livros, jornais e outros. Ela pode ser entendida como uma variação da litografia adaptada a placas de zinco (Griffiths, 1996).



Figura 17 – Retrato feito por Arnaldo Albuquerque para Torquato Neto, em 1971.



Fonte: acervo da família.

Torquato Neto tinha uma visão niilista a respeito da cultura, sua movimentação e produção, acreditando que a sociedade se encontrava em um círculo de repetição e hesitação. Buscando uma “ruptura” com isso, chegou a dizer que o “*Pasquim* ficou gagá, uma geleia geral”. Torquato Neto sofria do problema de um mundo não realizado, um futuro planejado e imaginado em suas representações, mas que sofreu um colapso devido a um tensionamento da promessa de quebra das representações artísticas e culturais.

Podemos encontrar tais provas no texto *Manifestação*, que indica como expoentes de resistência o jornal *Gamma*, *Flor do Mal*, *A tripo*, personagens como Pê José, Luis Otávio Pimentel, Durvalino, Caetano, Gil e outros, como indica em uma “nave louca” (*Hora Fatal*, 1972, p. 1). Ao contrário desse cenário pessimista de mundo e lugar de ação, a visão do *Gamma* se coloca como um marcador da problemática de inovar; diferente de Torquato, Arnaldo traz a problemática do impossível ou (no melhor quadro) do inviável pelo seu tempo. Inventar um jornal é um “contratempo” para não parar de se ligar ao cotidiano.

O filme *Adão e Eva do Paraíso ao Consumo* (1972) traz a história do casal Adão e Eva deixando o Paraíso e caindo nas tentações da sociedade de consumo, tendo como foco a Boutique, a nova serpente do paraíso do consumo, como indica o artista. Em uma das últimas cenas, um cartaz desenhado por Arnaldo Albuquerque traz a frase: “Toda sociedade tem um

fim que merece”. *Adão e Eva do Paraíso ao Consumo* é um filme do *Gramma*, como afirma Torquato Neto, e completa “vamos transar com a imagem”; como indica Glauber Rocha nos bons tempos, “documentando, inventando, filmando os monstros que pintam, pintando na paisagem”, completa Torquato.

O cinema super-8 é um objeto novo e democrático, um filme barato, rápido, prático e colorido, podendo dar liberdade ao jovem para filmar tudo o que quiser, ver e recriar. Cada filme teria a duração de 3 minutos e custava 40 cruzeiros nas lojas do ramo, sendo o Kodak o melhor, como indica Arnaldo Albuquerque entrevista em 2012. Torquato Neto, por sua vez, apresentava desconforto quanto ao cinema novo: “acomodou-se, envelheceu e virou cortiço das elites ‘culturais’ em descarada integração do processo cinematográfico no Brasil” (*Hora Fa-Tal, Vamos transar com a imagem*, junho de 1972, p. 6).

Figura 18 – Arnaldo Albuquerque na câmera super-8 durante as gravações de *Adão e Eva do Paraíso ao Consumo*.

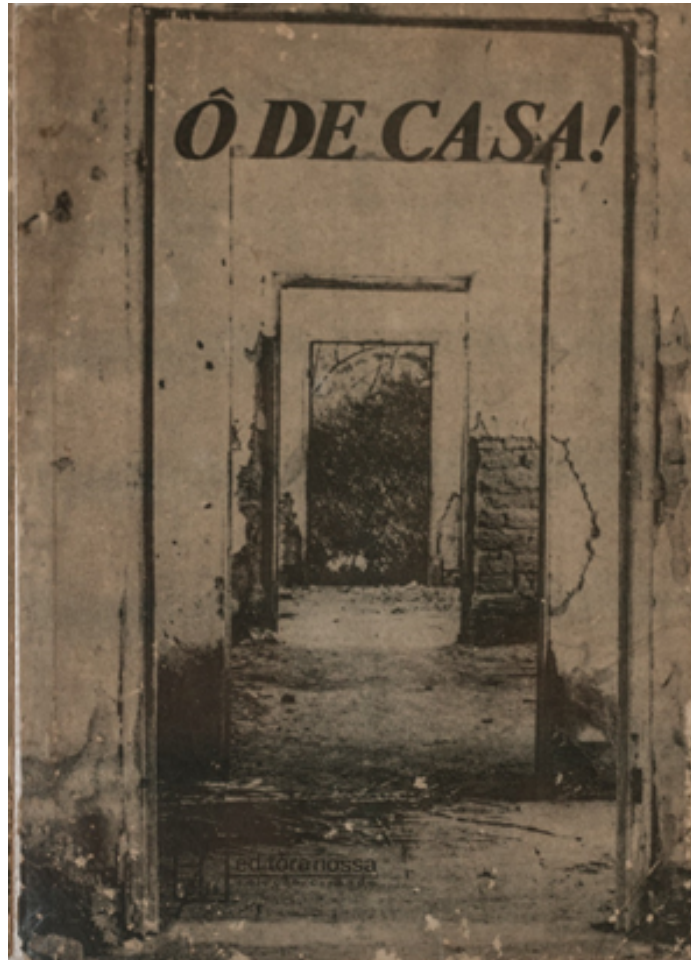


Fonte: acervo da família.

Carlos Galvão relata que Arnaldo foi influenciado por autores como o quadrinista Robert Crumb e Gilbert Shelton, e completa que “ele tinha uma veia crítica muito própria [...] Arnaldo Albuquerque era uma pessoa incomodada com as coisas todas, era um artista de

vanguarda, ele pensava o mundo”. Esse processo é demonstrado no texto “A classe média vai à caça”, um conto publicado no livro *Ô de casa*, em 1977.

Figura 19 – Capa da obra *Ô de Casa!*, de 1977



Fonte: acervo da família

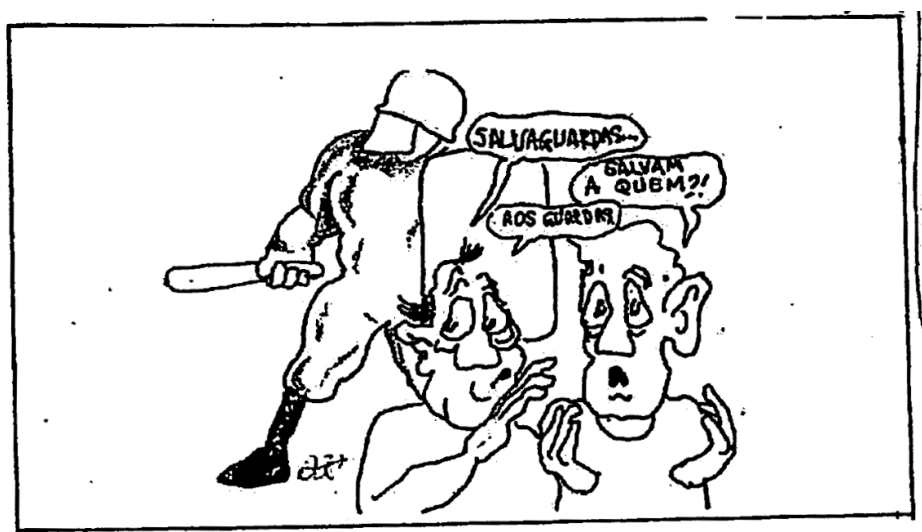
O humorista é um marginal? Ele pode ser considerado um “inimigo do jornalismo”, como indica Arnaldo Albuquerque, usando o exemplo de quando foi fazer uma crítica à Liga das Senhoras Católicas, produzindo um quadrinho que falava de Cristo com um enfoque político. Arnaldo explica que o Cristo em questão simbolizava o povo, e os “algozes” eram os que representavam a ditadura militar do templo. Mas as senhoras da Liga concluíram que a crítica era ao cristianismo; não foram capazes de entender a metáfora, o que causou uma censura interna do jornal ao trabalho (*Jornal da Manhã*, pag. 8, 19 de agosto de 1986).

A charge é uma ferramenta de desconstrução e afronta ao sistema. Nas colunas do *Diário do Piauí* de 1978, temos a participação do artista com foco em denunciar a brutalidade policial, tentando dar opinião a quem não tem opinião (*Diário do Piauí*, 26 de setembro de

1978). No entanto, era proibido fazer uma clara denúncia sobre o tema, pois o resultado seria uma represália desproporcional. Outra temática era o processo de denúncia da, assim chamada, “república dos ‘currais eleitorais’”, que consistia em uma espécie feudo político, pois as autoridades políticas impunham sua vontade na região através do poder econômico e familiar (*Diário do Piauí*, 27 de setembro de 1978).

Esses artistas foram exemplo do processo de tentar formar uma resistência por meio do humor, para que sua mensagem passasse pela censura e chegasse à população de forma indireta. Existia uma relação de nomes que não podiam ser mencionados ou representados de forma humorística, e certos temas não podiam ser abordados. Arnaldo Albuquerque relata que, na ocasião em que fez uma provocação ao governador Alberto Silva (figura 20) sobre o fato de ele viajar muito, foi chamado na Polícia Federal para depor para explicar o caso (*Jornal da Manhã*, 19 de agosto de 1986, p. 8).

Figura 20 – Charge publicada no *Diário do Piauí*, em 1978.



Fonte: acervo pessoal.

No ano de 1979, Arnaldo Albuquerque participou do IV Salão de Artes Plásticas de Teresina, na galeria do Theatro 4 de Setembro, tendo feito a fotografia e a animação do filme *A ponte que caiu — um estudo da ponte sobre o Rio Poty*. Nesse mesmo ano, ele também realizou um documentário, produzido pela CAC da FUFPI, intitulado *Procissão de São Pedro*. Foi ganhador também do 1º Prêmio de Animação na VIII Jornada de Cinema Super-8 do Maranhão e do 1º Prêmio de Filme de Comunicação no VI Festival Nacional de Cinemas.

De 1980 a 1981, realizou produções como desenho animado *Mergulho* (1980), no Rio de Janeiro, pelo qual foi premiado no Japão, e teve trabalhos publicados pela revista

*Comunicação e realidade Brasileira*, no Pará. Ademais, ganhou o Prêmio Júri Oficial, na V Jornada de Cinema Super-8 de São Luís, e o prêmio de Melhor Desenho Animado, no Festival de Cinema Super-8 de Teresina. De 1982 a 1988, Arnaldo teve duas menções honrosas no Salão de Humor do Piauí; em 1983, teve trabalhos publicados (ilustrações e poemas) na revista *Presença*. Em 1988, ministrou um curso de aquarela e fotografia e fez capas de livros e cartazes de eventos. Em entrevista concedida ao jornal *O Dia* em agosto de 1991, afirmou: “onde houver um espaço, por menor seja, para publicar alguma coisa, eu faço”. Ele também comentou sobre a problemática de produzir quadrinhos em seu tempo e lugar: “eu não vou desenhar super-heróis, coisa que não tem nada que ver comigo... não sou muito de batalhar para ser consumido. (Reporter, *Desenhista sofreu censura no Piauí*, 1996, p. 12).

No Festival de Cinema Super-8, realizado pela Secretaria de Cultura do Piauí em agosto de 1981, a animação *Carcará*, de Arnaldo Albuquerque, recebeu os prêmios de Melhor Animação e Melhor Trilha Sonora, recebendo o prêmio de 30 mil cruzeiros. O secretário Wilson de Andrade Brandão destacou a importância do trabalho de Arnaldo, definindo-o como uma vertente de uma nova tradição de cinema (*Jornal da Manhã*, 21 01 1981, pag. 6).

Arnaldo também recebeu, em 1981, o Prêmio Júri Oficial, na V jornada de Cinema Super-8 em 1981, realizado em São Luiz. Em 1982 e 1985, recebeu menção honrosa do Salão de Humor do Piauí, evento que ajudou a fundar nos anos 1980 e que coordenou junto com Albert Piauí. Arnaldo voltou a produzir jornais e colunas de forma esporádica, tendo participado, por exemplo, da revista *Presença* em 1983.

No ano de 1986, a Fundação Cultural do Piauí contratou-o como professor de quadrinhos e, com essa função, ele começou a viajar por todo o interior do Piauí para ministrar cursos a crianças, tendo se tornado um dos monitores mais procurados. Nesse período, teve trabalhos publicados com Ezequiel Neves, no jornal *Rolling Stones*, além de ter produzido os cartazes do Salão internacional de Humor, do Encontro de Folguedos e do centenário de Villalobos (*Reporter*, *Desenhista sofreu censura no Piauí*, 1996, p. 12).

Em 1996, Arnaldo fez uma denúncia sobre seu acervo de fotografia em Preto e Branco, que, segundo ele, desapareceu da Centro de Atividades Culturais da Universidade Federal do Piauí (CAC/UFPI). O artista disse que seu material fotográfico foi utilizado sem sua autorização pelo centro e revelou: “Paulo de Tarso pegou meu acervo fotográfico e levou para a universidade. São fotos antigas da cidade e ele fica utilizando esse material sem dar créditos nem pagar”. Arnaldo insistiu durante anos para ter esse material devolvido sem ter resposta, até que desistiu, afirmando o seguinte: “essas fotos são reproduções antigas que me pertenciam. As outras fotos eu fiz quando recebi a bolsa do CAC (1986). Foram mais de 700 fotos só em preto

e branco. Ficou no acervo do CAC. O outro material era de cinema e fotografia em slide e ninguém sabe onde está”. Completa sua insatisfação, que fora publicada pela Fundação Monsenhor Chaves, na revista *Cadernos de Teresina*. Em 1987, produziu o cartaz do *Salão de Humor do Piauí* que, nessa época, já buscava ser internacional. (*Reporter*, Desenhista sofreu censura no Piauí, 1996, p. 12).

A revista *Zig-Zag*, publicada pela Fundação Monsenhor Chaves, lançou uma edição especial em 1996 com alguns trabalhos de quadrinhistas do Piauí, entre os quais estão os trabalhos de Arnaldo publicados na *Humor Sangrento* de 1976. Nessa coleção, podemos destacar um resumo da temática abordada pelo autor. Como Arnaldo indica, ele “falava de exploração sexual, de poluição e fazia brincadeiras com a classe média [...], falava do imperialismo americano” (*Meio Norte*, Um olhar inconformado, 3 de março de 1996, p. 6).

Figura 20 – Revista *Zig-Zag*, segunda edição.



Fonte: acervo pessoal.

Na década de 1990, ele voltou a produzir ilustrações, sendo que uma delas foi para o livro *Subúrbios do Ócio*, da autoria de Jamerson Lemos, publicado em 1996. Arnaldo também ilustrou o livro *Inglês instrumental – Estratégias de Leitura*, escrito por sete professores de inglês da UFPI em 1996 e adotado em todas as universidades do país após ser aprovado pelo

Conselho Britânico. Também ilustrou a *História da Imprensa no Piauí*, de Celso Pinheiro Filho, lançado em setembro de 1996. (*O Dia*, 29 de julho de 1996, p. 6).

Em 1997, a prefeitura de Teresina tinha um projeto para embelezar as paradas de ônibus, que consistia em colocar, nas paradas, poemas curtos acompanhados por ilustrações de artistas locais, sendo Arnaldo um dos selecionados. O projeto foi coordenado pelo poeta Paulo Machado, juntamente com o professor e escritor Cineas Santos, seu idealizador, que considerava a ação como “uma forma de proporcionar um mínimo de prazer estético ao cidadão comum”. Na ideia do escritor, foi uma tentativa de suplantiar a pichação para dar lugar à “poesia e à magia”. Os poetas selecionados foram o gaúcho Mário Quintana e os piauienses H. Dobal, Zé Magão, M. Paulo Nunes. Os artistas plásticos selecionados foram Gabriel Archanjo, Antônio Amaral, Carlos Martins, Paulo Moura e Arnaldo Albuquerque. Essa iniciativa fez parte de um conjunto de ações que pretendia criar um circuito cultural na cidade de Teresina para valorizar a produção cultural local (*Diário do Povo*, Galeria, 26 de junho de 1997).

Figura 21 – Arnaldo Pintando a parada que vinha acompanhada de um poema de Mario Quintana.



Fonte: jornal *Diário do Povo* – Galeria de 26 de junho de 1997.

Desse período até agora, Arnaldo foi homenageado em 2004 com uma exposição no 1º Teresina HQ Festival, promovido pela Fundação Nacional de Humor, e ministrou cursos de artes plásticas para jovens que moram em comunidades carentes. Até 2007, colaborou como cenógrafo e cartunista nos projetos da Fundação Cultural do Estado do Piauí (FUNDAC).



Arnaldo enfrentava problemas de saúde e mantinha uma rotina contida em sua casa, situada no centro de Teresina. Em 31 de março de 2012, foi convidado para participar do programa *Nossa Terra, Nossa Gente*, apresentado por Lázaro do Piauí e veiculado pelo canal local de TV, Meio Norte. Nessa ocasião, pude estar com o artista e comprovar seu estado lúcido e satírico de entendimento do cotidiano local.

Nesse encontro, fui convidado para falar do trabalho do artista. Foi uma grande surpresa encontrá-lo, e tive a oportunidade de falar do trabalho dele em sua presença, mesmo que brevemente, pois o programa era transmitido ao vivo e não permitia um aprofundamento das temáticas rastreadas no meu mestrado. Abordei a complexidade encontrada nos quadrinhos como provocações que deveriam ser encaminhadas para estudos futuros, codificados como pistas de seu tempo. Ao final, tive a chance de entregar a Arnaldo, em mãos, a versão final do texto do mestrado, e ele revelou que eu tinha entendido o pensamento dele melhor que ele.

Figura 22 – Registro da participação de Arnaldo Albuquerque ao lado do autor desta tese, no programa *Nossa Terra Nossa Gente*.



Fonte: arquivo pessoal.

Arnaldo Albuquerque foi a primeira pessoa a trabalhar com desenho animado no Piauí. Suas animações *Carcará* (1976), *Vã-pirações* (1980) e *Mergulho* (1980) são animações quadro a quadro e não têm a cadência das animações Disney, nem o domínio de todos os 12 princípios



da animação<sup>30</sup>. No entanto, têm uma objetividade e uma clareza que ultrapassam essa tecnicidade. O cinema super-8 é um formato cinematográfico de baixo custo que foi lançado na década de 1960 pela Kodak; por ser mais acessível, chegou ao Piauí na década de 1970. Arnaldo Albuquerque fez o roteiro do filme *Terror na Vermelha* (1972) e transcreveu sua história em quadrinhos junto com Torquato Neto, a fim de dar origem ao filme *Adão e Eva do Paraíso ao Consumo* (1972).

Creio que o cinema e os quadrinhos atraem seu público pelo prazer que proporcionam, funcionando como uma armadilha visual ou de percepção, que serve como uma conquista prévia. Isso provoca no leitor-espectador uma abertura para sobrepor sua interpretação pessoal, tendo nessa fantasia uma fixação imediata de conceitos e pré-conceitos, tanto positivos quanto negativos, tornando-o um alvo suscetível. Com essa abordagem, referencio-me a um conhecimento ampliado dos mecanismos e das rotinas nos quadrinhos.

Outro parâmetro a ressaltar é o da filosofia, que traça paralelos entre os conceitos filosóficos e os personagens do quadrinho. Willian Irwin (2005, p. 11) esclarece essas questões: “as melhores histórias em quadrinhos de super-heróis, além de divertidas, introduzem e abordam de forma vívida algumas das questões mais importantes e interessantes enfrentadas por todo ser humano [...] — ética, responsabilidade pessoal e social, justiça, crime”. Arnaldo apresenta uma contrapartida, alegando que “o artista tem que protestar. Com super-heróis não dá para fazer isso porque ele gasta tempo salvando uma pessoa, duas e não muda as estruturas” (*Meio Norte*, 3 de março 1996, pag.4).

Apesar de seu talento e impacto, Arnaldo sempre preferiu os bastidores aos holofotes. Ele era conhecido por seu estilo de vida marginal e suas performances provocativas, como

---

<sup>7</sup> Princípios criados por Walt Disney a partir da observação dos movimentos reais. Esses 12 princípios são: 1) *Squash and Stretch*: dá a sensação de peso e flexibilidade aos objetos animados, esticando e comprimindo-os conforme se movem; 2) *Anticipation*: prepara o espectador para uma ação iminente, usando movimentos pequenos e sutis antes da ação principal; 3) *Staging*: utiliza a composição, a pose e a disposição dos elementos na cena para enfatizar a ideia principal e guiar a atenção do espectador; 4) *Straight Ahead and Pose-to-Pose*: são dois métodos de animação. *Straight Ahead* é uma abordagem mais espontânea, animando quadro a quadro continuamente. *Pose-to-Pose* envolve a criação de poses-chave para estruturar a animação antes de preencher os intervalos; 5) *Follow Through and Overlapping Action*: refere-se ao movimento contínuo de partes do corpo que continuam se movendo mesmo depois que a ação principal parou. Também envolve a sobreposição de ações em diferentes partes do corpo para criar um movimento mais natural; 6) *Slow In and Slow Out*: dá uma aparência mais realista ao movimento, acelerando gradualmente no início e diminuindo a velocidade no final de uma ação; 7) *Arcs*: os movimentos dos personagens e objetos seguem trajetórias arqueadas, tornando-os mais suaves e naturais; 8) *Secondary Action*: adiciona movimentos secundários menores para complementar a ação principal e enriquecer a cena; 9) *Timing*: controla a velocidade e o ritmo da animação para transmitir a sensação desejada, seja de rapidez, lentidão ou pausa; 9) *Exaggeration*: amplifica certos aspectos da realidade para criar uma maior expressividade e apelo visual; 10) *Solid Drawing*: utiliza princípios de desenho e volume para criar a ilusão de objetos tridimensionais em um ambiente bidimensional; 11) *Appeal*: busca tornar os personagens e a animação visualmente atraentes e cativantes para o público. (Fonte: O'DONNELL, Johnston; THOMAS, Frank. **The Illusion of Life**: Disney Animation. New York, NY: Wall Disney Productions, 1995).

*cartoons* de amigos com a placa “quebre-me” em lugares públicos, como na praça Pedro II, no centro da capital. Seu trabalho foi um reflexo de sua visão crítica do seu cotidiano histórico, e ele continuou produzindo arte até seus últimos dias, vivendo uma vida discreta, mas intensamente criativa. Arnaldo Albuquerque já lutava contra a diabetes e o alcoolismo por muitos anos, vindo a falecer na tarde de uma quinta-feira, 8 de janeiro de 2015, aos 62 anos, vítima de complicações em decorrência de uma cirurgia (Ribeiro, 2020).

Arnaldo Albuquerque permanece como um ícone da contracultura piauiense. É um artista multifacetado cuja obra desafia definições simples e continua a influenciar gerações de artistas e críticos. Ele nunca se preocupou em datar, catalogar ou organizar a sua produção. Bruno Baker, seu sobrinho, é o organizador e detentor do seu acervo. Em uma visita que fizemos a ele, descobrimos um papel amassado e jogado no canto da sala: era um prêmio que Arnaldo ganhou na França por uma animação.

Grande parte de sua correspondência pessoal está com Maria Lídia Medeiros Noronha Pessoa, com quem foi casado e teve dois filhos, Daniel e Caio Albuquerque. Edmar, amigo próximo, afirma que

Arnaldo não era uma pessoa fácil no trato, sempre tentava chocar o interlocutor. Sempre com histórias fantásticas e inverídicas [...] muito grande para os padrões piauienses, muito bonito também: seus óculos de míope lhe davam um charme com as meninas, mas suas “loucuras” quase sempre depreciavam o encontro (Jornal *O Dia*, agosto de 1991).

Quanto à sua vida acadêmica, Arnaldo resume: “não consegui concluir nenhum curso porque tive problemas de saúde e dificuldades para conciliar trabalho e universidade, mas gostaria de ter me formado”. Suas temáticas misturam histórias populares com fatos verídicos: “gosto de falar desses temas e das injustiças por que acho que o artista tem que denunciar as mazelas sociais, mas eu não batalho para ser consumido”. Sobre sua relação com Torquato Neto, ele diz: “Torquato não influenciou minha obra, como muita gente diz por aí. Ele influenciou minha vida, porque nós trocávamos muitas ideias sobre cinema, quadrinhos e livros” (*Meio Norte*, 3 de março 1996, p.4).

A escolha pelo caminho mais difícil retirou do artista a possibilidade do reconhecimento fácil e do retorno financeiro. Mesmo assim, ele garantiu não ter nenhuma frustração: “em Teresina nunca me faltou trabalho. Houve época que eu fiquei sem produzir nada por opção minha, por isso não tenho mágoa” (*Meio Norte*, 3 de março 1996, p. 4). Ficou adiado o projeto do filme *Rondai*, que já tinha roteiro escrito, pensado para ser rodado na rua Paissandu, no centro de Teresina, e na praça da Bandeira, além da produção de uma revista em quadrinhos

em policromia. Na casa de Arnaldo, no Barroão, no centro da cidade de Teresina, há, em seu quarto, uma tela grande e incompleta, a última que iniciou. Estava sendo desenhada com carvão, passando uma mensagem como se a obra de sua vida tivesse se encerrado.

### 1.1 ARNALDO ALBUQUERQUE E O GRUPO GRAMMA: VANGUARDA, CONTRACULTURA E A CONSTRUÇÃO DA IDENTIDADE CULTURAL NO PIAUÍ DOS ANOS 1970

Falar de Arnaldo Albuquerque é referir-se à de vanguarda relacionada aos níveis micro e macro da história, relacionada as influências, problemas locais e nacionais, e ao contexto social. Na década de 1970, o Brasil estava em pleno regime militar, e o estado do Piauí estava fora dos eixos de representação e incorporação de importância no campo cultural e social. Isso se dava a nível de produção de mídias e objetos culturais que pudessem ser ouvidos nacionalmente e dar visibilidade aos acontecimentos locais. O projeto nacional do regime deixava o Piauí e, em especial, a cidade de Teresina, como um simples lugar de atraso — ou, na melhor das hipóteses, um cenário que se deve controlar e sobre o qual se deve manter o domínio oligárquico firmando um projeto de controle, começando pela higienização da cidade através da modernização das ruas e construção de lugares de cultura e esporte (Tavares, 2018).

Em Teresina, a vanguarda foi muito mais uma atitude crítica em uma cidade provinciana dominada por famílias que controlavam a política e os meios de comunicação, aderir a contracultura significava ir de encontro a tradição e as regras normativas, ou seja, uma abertura de novos horizontes para uma juventude ávida por informação; o crescimento de uma árvore com muitos e suculentos frutos artísticos. O trabalho dos grupos vanguardistas da capital, como o grupo formado pelo vídeo clube do colégio Diocesano e ao Teatro 4 de Setembro, esse cenário foi um processo de construção de uma estética. O Grupo Gramma, por exemplo, era composto por Durvalino Couto, Edmar Oliveira, Carlos Galvão e Arnaldo Albuquerque, jovens de classe média de Teresina que produziam artigos, filmes e objetos artísticos carregados de contestações e sátiras à sociedade e seus valores.

O modo de ser da modernidade estava acima das coisas. A consciência dos limites das matérias-primas e das cidades lançavam um questionamento inarredável sobre o sentido do tipo de progresso buscado pelo projeto de modernização. O subversivo desses tempos conturbados fazia questionamentos através de seus grupos, líderes políticos e líderes culturais. Saber é poder e, para o movimento da contracultura cercado pela vanguarda cultural na década de 1970, o

sentido era do viver. Com isso, as pessoas pretendiam, cada vez mais, satisfazer seus desejos e encontrar um significado para o seu ser-no-mundo, como senhor das realidades que o cercam.

Esses jovens “transviados” questionavam a objetivação de tudo. Como pode haver uma única possibilidade de sintetização e de abordagem da realidade? O ser humano está somente *sobre* as coisas ou também está *com* elas, numa profunda fraternidade?

Sua temática não se encerra no questionar o modo de ser da modernidade e seu domínio exclusivo, mas vai na raiz do problema do equilíbrio entre a cultura e suas representações, entre a sociedade proposta e a tradição geradora dessa mesma sociedade. Nesse ponto, Arnaldo lança a problemática de seu tempo: o sujeito moderno precisa redescobrir a dimensão arcaica, recalcada nele, sendo urgente que se tire do esquecimento sua estrutura “selvagem e primitiva”. Essa estrutura primitiva não é uma estrutura cronologicamente antiquada nem historicamente selvagem ou primitiva: é a dimensão presente no sujeito, que convive com sua tradição. Esse reencontro é adequado para se fazer moderno de acordo com seu horizonte, sua perspectiva de um “farol ideológico” e sua própria identidade natural em seu contexto social e ideológico.

### **1.1.1 O jovem transviado: sobre a juventude da época e seu contato com a arte**

Os jovens pertencentes à chamada vanguarda contracultural da década de 1970 se caracterizavam pelo contato com novos meios e com a tecnologia, assim como por utilizá-los. Na era eletrônica, o artista é como “uma central elétrica de emissão-recepção criativa”. No contexto de uma Teresina em reconstrução simbólica e com narrativas de representação, o artista se torna um laboratório, sendo uma coisa radicalmente diferente de todos os artistas de outras épocas. É um recém-nato, recém-vindo, recém-feito, uma antena do porvir. E a arte é a atitude mais iniciante do homem nesse tempo.

Figura 23 – Arnaldo Albuquerque aos 18 anos.



Fonte: acervo pessoal de Bruno de Oliverira Baker.

Essa descrição exata, precisa, nua e crua do artista de uma vanguarda brasileira dos anos 1970 nos faz destacar Arnaldo Albuquerque como um artista com função interrogativa, criador de imagem por vezes em movimento, por vezes em desconstrução e por vezes em choque com a realidade histórica vivida. São poemas gráficos em uma guerra de narrativas. Esse piauiense se propôs a servir de relator, em processo de alerta, da luta das naturezas de representações sociais e históricas em relação às suas escritas de si e dos seus contemporâneos.

Os jovens artistas que o acompanharam, sintomaticamente, produziram uma poética que pode ser entendida pela história como uma **radiografia metalinguística** da grande aventura da escrita, através do super-8, do desenho animado, dos jornais e dos quadrinhos. Eram meios para falar a verdade em um tempo de repressão. Esse quase método criativo, didático e dialético de demonstração histórica da passagem da escritura vocabular para a gráfica como forma de expressão de comunicação e de criação, formou contexto importantes da história cultural piauiense.

Palavras que não são palavras, mas sintaxes minimalistas de ideias, demonstram a preocupação dos artistas com o processo criativo. É um jogo ainda simples, em que a palavra desenhada ou representada não é considerada inútil, mas é assessorada pela imagem gráfica; então, são apenas traços simples de reforço decompositivo da palavra em si. É um interesse em achar novos caminhos para uma revolução da linguagem histórica na busca pela decomposição da palavra para se chegar à imagem.

A diagramação das palavras em imagens para gerar códigos da direção de sentido foi o norte da linguagem dessa “rapaziada”. A ato criador quebrou a linearidade dentro da multiplicidade de direções de leituras que as novas mídias trouxeram e popularizaram nessa década, como a chegada massiva da TV ao Brasil. Além disso, o super-8 também foi estabelecido, assim como a possibilidade eletrônica de reproduzir quadrinhos e jornais por meio de mimeógrafos a um custo mais acessível. Essa consequência fez com que a obra artística passasse a estar “aberta”, no sentido de fluir em múltiplas direções. Nesse contexto histórico, o leitor se torna um coautor e intervém no ato de leitura (Eco, 2004).

A configuração do Autor-Modelo depende de traços textuais, mas põe em jogo o universo do que está atrás do texto, atrás do destinatário e provavelmente diante do texto e do processo de cooperação (no sentido de que depende da pergunta: “Que quero fazer com este texto?”). (Eco, 2004, p. 49).

Mas as representações não são formadas somente por palavras; o pensamento também é gráfico (Mc Cloud, 1995). Nos gráficos, as cores e as formas são elementos semânticos de um criativo processo sintático, de uma abertura tal que as múltiplas interpretações obedecem apenas a um controle estatístico de ideias. Enquanto palavras que não são palavras, as imagens emitem conceitos usados em linguagem cifrada, mas às vezes linear. Da mesma forma, os significados expressos na combinação de imagens com movimento são diferentes dos significados apenas da imagem, expandindo os conceitos do campo externo para ampliar campo interno. As imagens gráficas são expressões do movimento aberto numa linguagem que, antes de tudo, é não linear e não conceitual — a base do movimento de vanguarda brasileiro.

Para analisar o contexto aberto de Arnaldo Albuquerque, temos que atuar em um processo decompositivo, que vai da sua linguagem artística para a representação do contexto de seu cotidiano. Nesse percurso, o autor traduziu, criativamente, as palavras de seu tempo quando manifestou seu compromisso com a lucidez visual para uma comunicação geral de seu tempo.

Segundo Sartre (2011), essas dores da criação podem ser trazidas de duas formas: por caminhos internos e externos. Quando trazidas de caminhos internos, são dores de uma chamada “esquizofrenia” controlada, em que as inquietações do seu íntimo são forçadas para o mundo, em um processo de parir objetos do seu universo intangível para o tangível. Já a segunda forma remete a quando os contextos externos fazem com que o agente da criação sofra as dores do mundo e reaja a elas, incitando o seu íntimo; ou seja, a realidade externa provoca o artista que cria, plasmando obras que são fruto de seu tempo. Normalmente, esse segundo é utilizado

para a história, pois, nele, podem ser revelados os vestígios e os canais da micro-história, assim como seus movimentos de seu tempo e lugar.

A comunicação vivida pelos movimentos contraculturais de vanguarda se contrai e se retrai na comunicação geral de uma obra coletiva, internacionalista e radicalmente revolucionária, como foi o caso do projeto do jornal *Gramma*, dos projetos dos filmes em super-8 e suas animações. O ato de filmar um experimento em super-8 não é individual — isso pode ocorrer em raríssimos exemplos. Como Arnaldo indica em uma entrevista em áudio concedida no dia 18 de março de 2008, o processo é “uma viagem coletiva”. O autor se refere ao filme em super-8 *Adão e Eva do Paraíso ao Consumo* (1972), que nasceu de um quadrinho e das discussões do grupo Gramma, além das intervenções de Torquato Neto e Claudete Dias (seus protagonistas). Ou seja, mesmo que a filmagem da obra tenha sido feita por Arnaldo Albuquerque e seu quadrinho tenha sido a base da peça, não podemos creditar o trabalho como exclusividade sua.

Arnaldo Albuquerque busca a simplificação das narrativas, compondo um processo econômico de imagens nas suas obras. Essa simplificação gráfica assume uma conotação de crueza e dissecação do elemento semântico da linguagem visual. Sua narração, fruto dessa vanguarda, é não linear, mas aberta e assumida pelo autor num sentido didático de demonstração resumida da dialética da história. Ao nível semântico, tanto suas peças gráficas quanto seus desenhos animados (*Chave*, 1975; *Vã-Pirações*, 1976) passam a ser um elemento a mais de sua consciência de ser um político indissociável da realidade, na qual ele cria situações para poder viver. A problemática vanguardista brasileira pode ser entendida por sua formação e sua opção pela radicalidade. Um homem que busca lutar pela abolição das fronteiras é o artista do visual. Para Arnaldo, o humor,

é uma condição de personalidade, quando a pessoa pode “tá” alegre, pode “tá” solitária, pode “tá” [...] humor é uma condição de vida. Uma condição momentânea de prazer, humor tá bem, humor tá mal humor. Humor Sangrento porque tem umas historinhas aqui que tem sangue, o sangue é porque eu gosto de sangue, gosto de violência (Arnaldo Albuquerque, no documentário *Um humor sangrento*, diretor Monteiro Junior. Produzido em março de 2014. Publicado em 8 janeiro de 2015. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=QiX48E-GXSE>>. Acesso em: 04 de julho de 2023).

Outro caminho produzido para escapar seria o humor construído pelo duvidoso, pelo imoral e pelo desleixado. O riso faz parte da vida humana; porém, quando nos deparamos com fenômenos primários da realidade humana, como o lúdico e o cômico, nos deparamos com a dificuldade de sua interpretação, caracterização e operatória. Esses fatos funcionam como

fenômenos que atravessam, simultaneamente, os domínios das artes, da filosofia, da história, da etnologia etc. O riso e o cômico podem ser estudados em conjunto, uma vez que ambos representam aspectos de um mesmo fato comportamental. O cômico é tudo aquilo que pode divertir e suscitar o riso por alguma razão qualquer, e é na busca dessas razões que se situa a explicação do fenômeno. No começo do seu ensaio *O riso: ensaio sobre a significação do cômico*, Bergson instiga:

O 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 fina 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 pra 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 como o respeito que se deva à vida (Bergson, 1983, p. 6-11).

O riso é um fenômeno que, por ser muito frequente, parece superficial ao observador, como algo de fácil explicação. Essa ilusão de um saber imediato é bastante generalizada em relação a diversos fatos do comportamento humano. Quanto a isso, Cícero aponta: “que coisa seja o riso, de que maneira é suscitado, onde esteja, como existia [...] não me envergonha de não saber aquilo que nem sequer alcançaria aqueles que pretendem sabê-lo” (CICERO, ORATORE, LIVRO 2, Número 58, 2020). Para o historiador, essa dificuldade consiste em estruturar a análise em um processo de validação do contexto social e político como evidência sintomática.

A estratégia de Arnaldo Albuquerque está justamente em usar o riso e o humor como formas de fazer um arbítrio do válido e do justo. O artista buscava trazer, para sua obra, algo não sério, a fim de passar longe da validação das correntes ordinárias da ditadura e se afastar da vinculação a grupos de revolucionários transviados da contracultura. Ao fazer revistas em quadrinhos de forma curta — em média, duas a quatro páginas —, ele está diante de uma estratégia de duas vias. De forma insinuada e sob a proteção do deboche, os conteúdos e os temas representados pelo artista revelavam uma postura crítica em relação à ditadura e à modernização.

Nesse caso, segundo Pierre Bourdieu (1996) conceitua, a ideologia pode ser entendida como um processo multifacetado, funcionando como instrumento de dominação simbólica, naturalizando e legitimando as desigualdades sociais. Bourdieu também utiliza o termo “*habitus*” para descrever as disposições, os pensamentos e as ações que os indivíduos adquirem a partir de sua posição social. Ele argumenta que essas disposições estão intimamente ligadas às estruturas de poder da sociedade e ajudam a perpetuar as relações de dominação.



É preciso saber que a ideologia, de fato, não é uma superestrutura arbitrária: ela desempenha uma função real, objetiva, no interior da prática social. É uma realidade material eficaz porque é a dimensão subjetiva da relação objetiva de dominação, ou seja, a miséria da condição de dominado no seu estado objetivamente interiorizado e experimentado como tal (Bourdieu, 1996, p. 21).

As páginas de *Humor Sangrento* (1972) catalisaram a indignação coletiva, tornando-se um importante ícone de protesto e irreverência na luta contra a repressão. Como personagem histórico relevante, o quadrinho permite a leitura do estado do Piauí, de sua cultura e sua política na década de 1970.

Enquanto o campo ideológico do governo se empenhava a fundo para “endireitar o Brasil”, com slogans autoritários e excludentes, como o famoso “Brasil, ame-o ou deixe-o”, os nanicos desengomavam a linguagem, popularizando a contracultura e o deboche, passeando entre o engajamento e o desbunde. Revezam-se, nas páginas da revista, um exemplar da relação e dos conflitos que esses posicionamentos implicavam. A pluralidade, a concentração na crítica de costumes — que é, ao mesmo tempo, uma reflexiva crítica política — e a dinâmica visceral, profunda e reveladora são alcançadas por meio de seus procedimentos satíricos, do uso do deboche como forma de intervenção.

Dentro dessa perspectiva, vemos que a história em quadrinho de Arnaldo Albuquerque não desponta como objeto apenas do terreno infantil. Ela é muito capaz de representar ideias de um determinado grupo, sendo reconhecida como uma das grandes formas de comunicação do século XX. Sai do mundo infantil e sub-reptício para ocupar, na cultura, o lugar que realmente lhe cabe. Nada mais natural do que estudá-la a partir de problemas do jovem “moderno” de uma Teresina que, na virada de 1971 para 1972, vivia na perspectiva de um milagre econômico.

“O sonho manufaturado”, como definiu Gombrich (1986), tem sido uma adaptação da linguagem dos meios massificados, como o quadrinho, a animação e o super-8. Artistas como Arnaldo Albuquerque procuraram referências para poder traçar um momento específico do surgimento de uma resistência e, assim, denunciar o projeto de modernização da expressão artística.

### 1.1.2 O Grupo Gramma e as raízes de Arnaldo

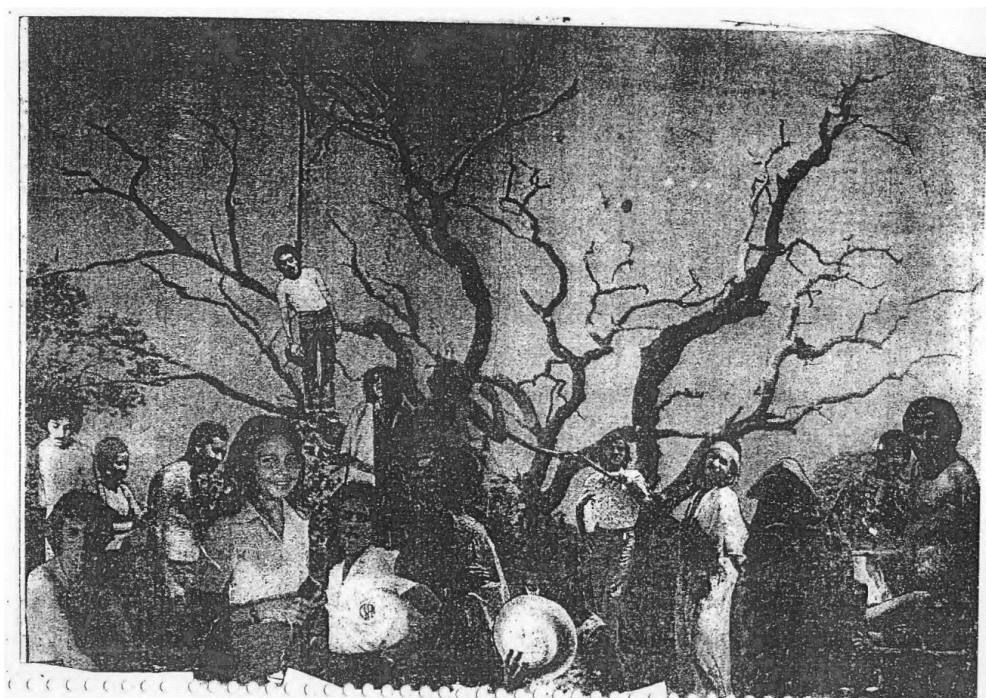
Nesta seção, temos um maior detalhamento da produção do jornal *Gramma*, pois ele tem um valor significativo ao processo colaborativo da produção de sentido linguístico e

comunicativo do artista cuja obra estamos analisando. Foi um ponto de comunhão de Arnaldo Albuquerque com outros jovens pensadores da época.

Como componente de sua juventude, a formação desse grupo segue uma zona de resistência, trilhando uma rota de confronto diante de uma sociedade conservadora e crítica aos comportamentos daqueles que chamava de “hippies” de Teresina. Entre seus comportamentos que afrontavam os “costumes” esta o uso de drogas. A edição de 7 de julho de 1971 do jornal *O Estado* indica que, segundo investigação das Força Aérea Brasileira (FAB), a maconha chegou ao estado vinda do Paraguai, alterando a natureza da juventude da cidade. A mesma reportagem indica que a maconha era transportada em latas de filmes cinematográficos e, posteriormente, eram enviadas para a França e trocadas por LSD vindo do Havaí. O Piauí se tornava uma ponte para essa rota, incluindo a cocaína, cuja transação ainda era de pequena escala.

Esse grupo insistia em se reunir na Praça da Liberdade, no centro da capital do Piauí, sentados na grama e, simbolicamente, ao pé de um mandacaru, árvore símbolo da resistência nordestina e da tradição local. Formado por Edmar Oliveira, Paulo José Cunha, Durvalino Filho, Carlos Galvão, Chico Pereira, Arnaldo Albuquerque, Marcos Igreja, Haroldo Barradas, Geraldo Borges, Etim e Fátima Mesquita, o grupo, questionando seu papel dentro das relações de poder micro e macro da sociedade.

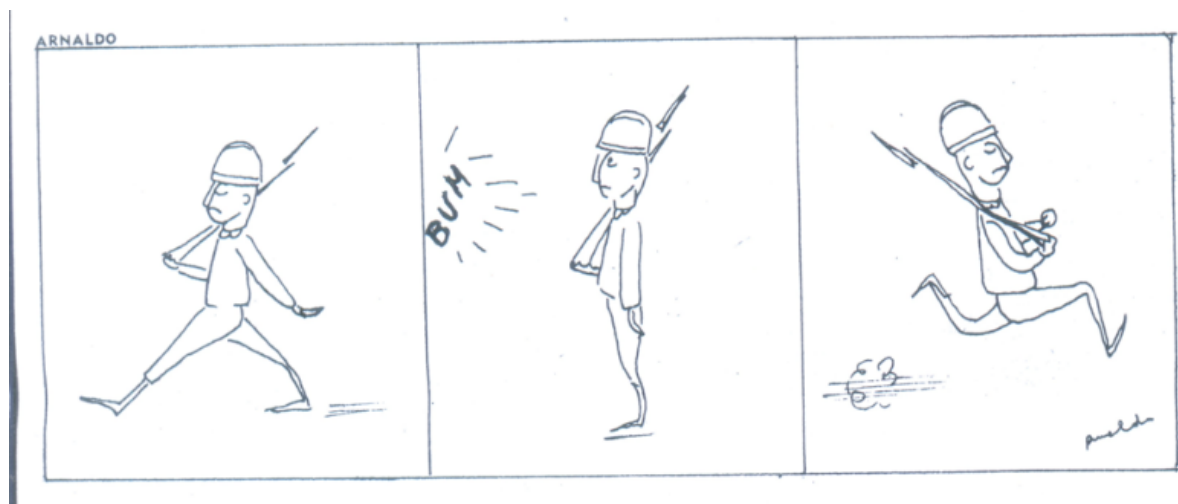
Figura 24 – Componentes do Grupo Gramma



Fonte: acervo pessoal, segunda edição do jornal *Gramma*.

O Grupo Gramma era fruto dessa dinâmica de transformações e interferências no contexto e cotidiano. Como grande fator de influência para esse grupo, podemos citar os jornais *Pasquim* e *Estado Interessante*, ambos de 1970. Arnaldo teve seu trabalho publicado no *Pasquim* 118, na página 16.

Figura 25 – Charge publicada na página do *Pasquim*, 1970.



Fonte: acervo pessoal

Esse período histórico foi uma época de proliferação das vanguardas e das disputas por poder. Facilidades eletrônicas, a exemplo do mimeógrafo, possibilitavam criar um palco de discussões e trazer informações que não eram prioridade nos meios de comunicação local. Nesse contexto, temos, de um lado, o *Gramma* cubano, um jornal arauto da luta ideológica; do outro, o *Pasquim*, um símbolo de resistência e desbunde do Brasil. Desse encontro e influência, nasceu o *Gramma*, que teve duas edições, organizando o pensamento desordenado, motivado e mobilizado pela vanguarda e pela contracultura.

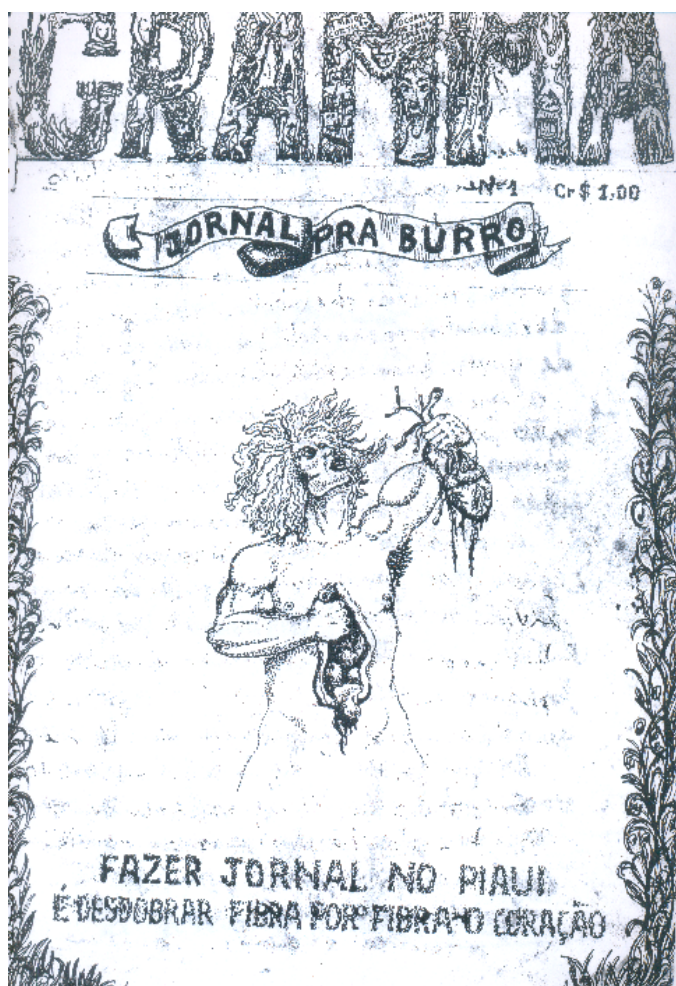
Edmar Oliveira, ao se referir ao trabalho de Arnaldo Albuquerque no *Gramma*, afirma o seguinte:

Fizemos um jornal na década de 1970, que circulou apenas duas vezes, mas nomeou uma geração: *Gramma*. E as duas capas eram dele. A do número um, aqui reproduzida, é uma obra-prima. No nome *Gramma*, detalhes podem ser acompanhados com uma lupa, de cenas proibidas na nudez com erotismo digno de um Wolinski. Entre as cenas de sexo, o coração de Jesus pendre do meio do primeiro M com a inscrição blasfêmica do coração de Jesus era de pedra, e na última perna desse primeiro M a própria face do Cristo contrasta com o inferno que queima a lascívia do outro M. Mas no conjunto das letras, o mal parece vencer o bem da religião. As outras letras parecem vencer o M do Cristo, mas é nele que se pode ler *a maior curtição*. O desenho central parece um autorretrato que arranca o coração do peito num rasgo tão grande que expõe as vísceras abdominais de forma chocante. Singelas flores emolduram o quadro.

[...] Essa capa faz prescindir o conteúdo do jornal na temporalidade. É o que fica. A transgressão que nos representa, toda uma geração, num desenho dele. Na mesma época, era fundado o *Charlie Hebdo*, na França, e aqui na terra *O Pasquim* já era reconhecido por dialogar com a contracultura. Era no desenho do Arnaldo que nós gritávamos, no Estado mais atrasado da federação brasileira, que o sertão entrava no cenário da contracultura (Oliveira, 2010, p. 23).

Em sua primeira edição, o *Gamma* é descrito como um “jornal para burro” (seu slogan jocoso de capa). Sua programação visual, feita por Arnaldo Albuquerque, tentava traduzir, de forma gráfica, os processos disruptivos de seu tempo histórico. O pai de Arnaldo era um reprografista<sup>31</sup> e produzia as chapas para a impressão de jornais como *O Estado*.

Figura 26 – Capa da primeira edição do jornal *Gamma*.



Fonte: acervo pessoal.

<sup>31</sup> Um “cromista” ou “reprografista” era um profissional especializado em preparar as chapas de impressão com as imagens e os textos que seriam reproduzidos no jornal. O trabalho envolvia etapas como gravação das imagens nas chapas por meio de processos fotográficos. O processo de impressão mudou significativamente com o avanço da tecnologia, e métodos mais modernos, como a impressão digital, substituíram em grande parte os métodos tradicionais de impressão *offset* com chapas.

O jornal *Gramma* não era coisa de adolescente; segundo Arnaldo Albuquerque, foi um processo criativo ímpar no jornalismo do Piauí. O artista também relata que sua “namorada roubava papel no Ministério das Relações Exteriores e garantia o *Gramma*. O Durvalino, com a irmã, garantia o ovinho frito no almoço” (*Reporthier*, 31 de março de 1995, p. 6). Ele também indica a importância do jornal como um veículo capaz de colocar o leitor em sintonia com o resto da sociedade. O “Papa morreu”, o que significa é função do jornal — “o corpo está saindo do vaticano”. A função da televisão é visual, e o jornal não tem como concorrer nesse campo, mas é capaz de produzir um significado de sintetização mais amplo e velocidade de leitura.

O uso do mimeógrafo eletrônico, segundo Arnaldo, foi um avanço, pois, até então, utilizava-se o alimentado a álcool. Esse avanço proporcionou o uso de fotografias, e o grupo adquiriu o aparelho em Brasília. Todo esse esforço foi fruto de uma recolha de material para expressar a dor de uma juventude encurralada pelo futuro. Arnaldo Albuquerque relatou que era uma “época de comunicação”; tudo estava mudando, e poderia aparecer um “dedo-duro” — lembrando que o *Gramma* era um jornal clandestino inspirado no *Pasquim* e na literatura piauiense, o que atraía olhares da ditadura militar (*Reporthier*, 31 de março de 1995, p. 09).

Segundo Arnaldo, o jornal não tinha fins lucrativos, mas tinha uma visão hiper underground, dadaísta e alternativa, cuja intenção era “emitir opiniões e ideias para modificar a sociedade” (*Reporthier*, 31 de março de 1995, pag. 10). A imprensa alternativa da década de 1970 no Piauí é a prova concreta de que só com sonhos se começam as utopias.

Uma influência para o cenário cultural da época foi Torquato Neto, que, durante sua abordagem na coluna *Geleia Geral*, indicou as tendências no Rio de Janeiro e em São Paulo. Segundo Arnaldo, o que também contribuiu para seu trabalho foram as letras de Torquato Neto, indicando que era mais cineasta do que poeta: “ele gostava mais das artes visuais, audiovisual, por exemplo”. As letras do Torquato são roteiros cinematográficos, e *Geleia Geral* é um filme, completa Arnaldo Albuquerque (*Reporthier*, 31 de março de 1995, p. 12). Ele lembra que, em conversa com Edmar Oliveira, disse que “Torquato Neto deveria ter esperado para se matar, se ele tivesse conhecido os computadores gráficos, agora o cara estaria arrasando”.

As mudanças no cenário na capital do Piauí tinham um cunho de modernização utópica, que não levava em consideração as necessidades locais da população, como no caso da construção dos prédios da Universidade Federal, que eram de concreto armada e sem ventilação natural, incluindo estruturas de “quebra neve, esse projeto foi pensado pelo governo de Alberto Silva, que também atuava no agenciamento da cultura local. Essas mudanças já ocorriam desde as décadas de 1930 e 1940, com a construção do centro da cidade e a reorganização da Avenida

Frei Serafim, alterando seu código urbano, promulgado pelo governador Leônidas de Castro Melo, que proibia a construção de casas que não tivessem um segundo piso (*O Estado*, 1972, p. 7).

A cidade estava em clima de luta entre poderes: o estatal e o marginal. A mudança era a moeda de troca no campo das representações. A chegada da televisão e dos jornais de abrangência nacional produziram um intercâmbio cultural entre o local e o nacional, visando ao global modernizante. O poder, em sentido amplo, significa a luta pela conquista, sua manutenção e expansão; uma reflexão sobre sua origem, estrutura e razão de ser. O poder político no âmbito que se exerce é o poder supremo, dependendo apenas da própria estrutura e da mecânica de seu funcionamento (Rousseau, 2010).

Nesse cenário de mudanças internas na sociedade brasileira e, em especial, a teresinense, esse grupo de jovens sentados na grama da Praça da Liberdade toma a arte como veículo de luta e canal para suas manifestações. O chamado *desbunde* tinha chegado ao estado, como anunciou Galvão: “minha gente, o desbunde total. Nós tamo a fim. Você aí que tem cabeça para escrever alguma coisa, escreva e mande para, que depois de um de um balancinho sai ... Na Grama depois das 5” (*Estado interessante*, 1972, p. 2).

Um outro Piauí pode ser testemunhado pela obra do poeta O. G. Rego de Carvalho. Em uma palestra, ele indagou: “Que país é esse? Onde não se luta pela sua alma e batalha pelo certo” (*Reportage*, 1997, p. 8). Essa foi a declaração feita por causa do estado de anomia da sociedade dos anos 1970, em que só encontrava pequenas fugas e resistências por meio de atos isolados de alguns artistas. Podemos declarar que, nesse momento, o Piauí era a esquina entre os séculos XVII e XXI. Do hotel cinco estrelas (Rio Poty Hotel 1978<sup>32</sup>) aos vaqueiros que vinham da Casa da Torre, que no século XVII vinham da Bahia tangendo seu gado, estão ali acampados nos campos de Longá.

De um lado dessa “margem” de rio, temos Domingos Jorge Velho, um bandeirante que exterminou índios e negros. Na outra “margem”, uma cidade secretaria de cultura, promovendo, aos estudantes, as obras de Bach, com o apoio do governador Alberto Silva, enquanto produz exposições de arte santeira (Oliveira, 1975, p. 45-46). A vivência da cidade foi alterada pela criação de agentes modificadores, como a Universidade Federal do Piauí (1971), o plano editorial do estado (1972), a Secretaria de Cultura do Estado (1973) e a organização da revista *Presença* (1974).

---

<sup>32</sup> Estudo arquitetônico da construção do Hotel Rio Poty em Teresina. Disponível em: <https://docomomobrasil.com/wp-content/uploads/2016/01/023-1.pdf>. Acesso em: 28 nov. 2023.

Dessa maneira, as elites políticas impunham velocidade nas transformações culturais. Mas foi um movimento em paradoxo: da mesma forma que buscavam impor a modernidade, essas elites tentavam conservar as representações estilísticas para perpetuar sua própria práxis. Como indica Max Scheler (2003), a posição do homem no cosmo é comprometida por omissão ou por traição. Essa vanguarda piauiense estava com problemas de várias ordens históricas: qual a melhor forma de, socialmente, produzir objetos e realidades novas? Quais são os processos em curso? Esses problemas são relevantes no Brasil e, em maior escala sintomática, em Teresina, que era pensada como um exemplo de como o governo militar poderia transformar um lugar atrasado em um centro moderno. Essas mudanças sociais e tecnológicas são vestígios da transição dos antigos modos de produção para os modos atualizados entre eles, como o *Gramma*, que surge como válvula de subversão aos canais impostos e normativos do Estado, como indica Galvão:

esta turma parece que anda com mania de grandeza. Primeiro lançaram o *Gramma* – Jornal para burro; depois fizeram um tremendo show com Lena Rios (Barradinha, para os íntimos). Agora atacam aqui no ESTADO. É por isso que vou colaborar com eles (*Estado interessante*, 1972, p. 3).

Existia uma consciência de que não bastaria uma mudança na fachada, porque refletiria desfavoravelmente até na produção cultural. Nesse momento, as estruturas sociais exigiam fórmulas que discutissem criticamente a corrida da mente industrial e da mente tecnológica. Uma característica da cultura nordestina é a espontaneidade, independentemente de qualquer demora estratificacional, de qualquer condensação retardadora dentro do processo histórico. Outro aspecto é a relação entre a cultura popular folclórica e a cultura erudita de vanguarda.

Explicitemos uma resposta a uma pergunta sobre uma problemática tão polêmica: a arte de vanguarda é de interesse para o povo? Bom, antes de mais nada, nesse contexto histórico, torna-se cada vez mais evidente que os modelos operacionais do artista de vanguarda encontram eco na mentalidade das camadas mais humildes, pois não conseguiam identificar na modernidade sinais de sua identidade local e sua tradição, nesse caso, era colocada como algo indesejado, pois significava o atraso. Daí podermos formular uma justificativa para o advento do surgimento do *Gramma* de 1971: ele funcionava como uma ação/reação para os projetos de revolução/linguagem, atendendo às próprias necessidades de desenvolvimento da cultura do povo.

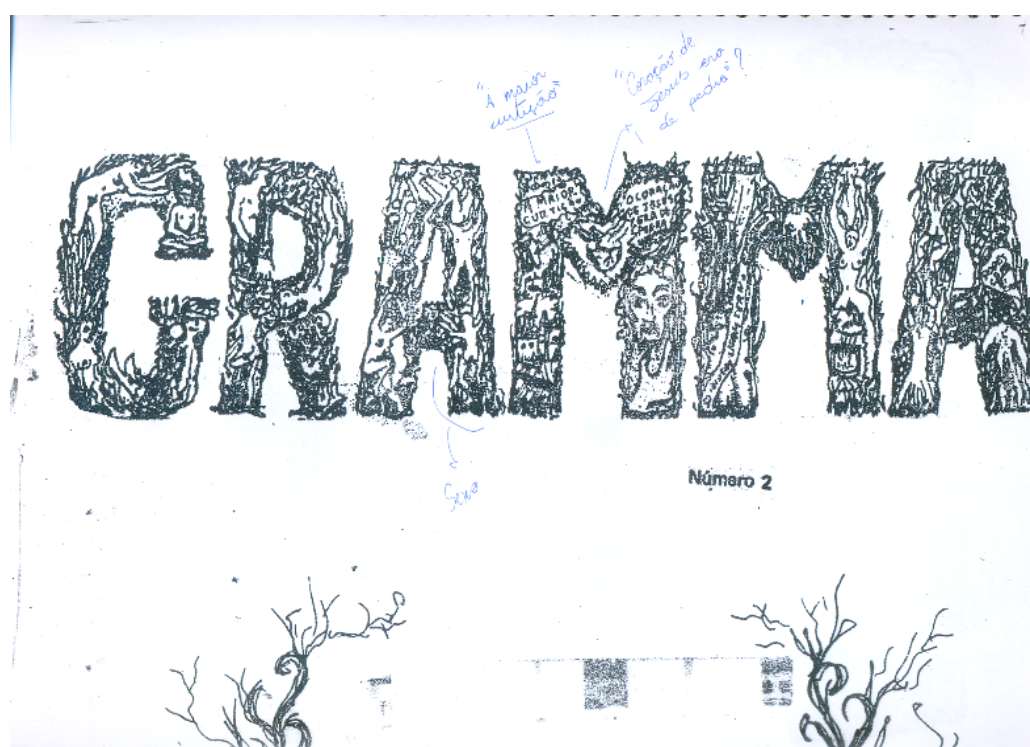
Numa época tecnológica como os anos 1970, as formas tradicionais de folclore e das manifestações coloquiais da língua se expandem universalmente via satélite de telemetria. Um



exemplo disso é a abertura da Copa do Mundo de 1974, na Alemanha, quando as danças populares de vários países foram apresentadas, acompanhadas das respectivas canções, em todos os continentes. A separação clássica entre cultura erudita e cultura popular produz um esfacelamento, principalmente na obra de Arnaldo Albuquerque, quando ele diagrama o jornal como a versão de um cordel eletrônico.

Podemos citar outro exemplo dessa ruptura nas “margens” culturais: a transmissão da Expo/70, inaugurada em Osaka, Japão, em 14 de março de 1970, e vista no mundo todo, em razão da transmissão via satélite. Lá, foi apresentado um gigantesco mecanismo de computadores que movimentou os elementos culturais da mostra. Foi mostrada, inclusive, uma bola de aço inoxidável com mais de 2 mil artigos científicos e culturais, que foi enterrada dentro de uma caixa a 15 metros de profundidade para que pudesse ser exumada em 5 mil anos, em 6970 e, assim, oferecer aos povos do século LXX, uma visão da cultura científica e humanista da época (Kaltman, 1970).

Figura 27 – Representação simulando recortes em xilogravura, detalhe da capa do Jornal *Gramma*.



Fonte: acervo pessoal

A dinâmica comunicacional e a tecnologia foram pontos disruptivos dessa época, presentificando essa realidade nas escalas local e global. Passou a surgir nos projetos da



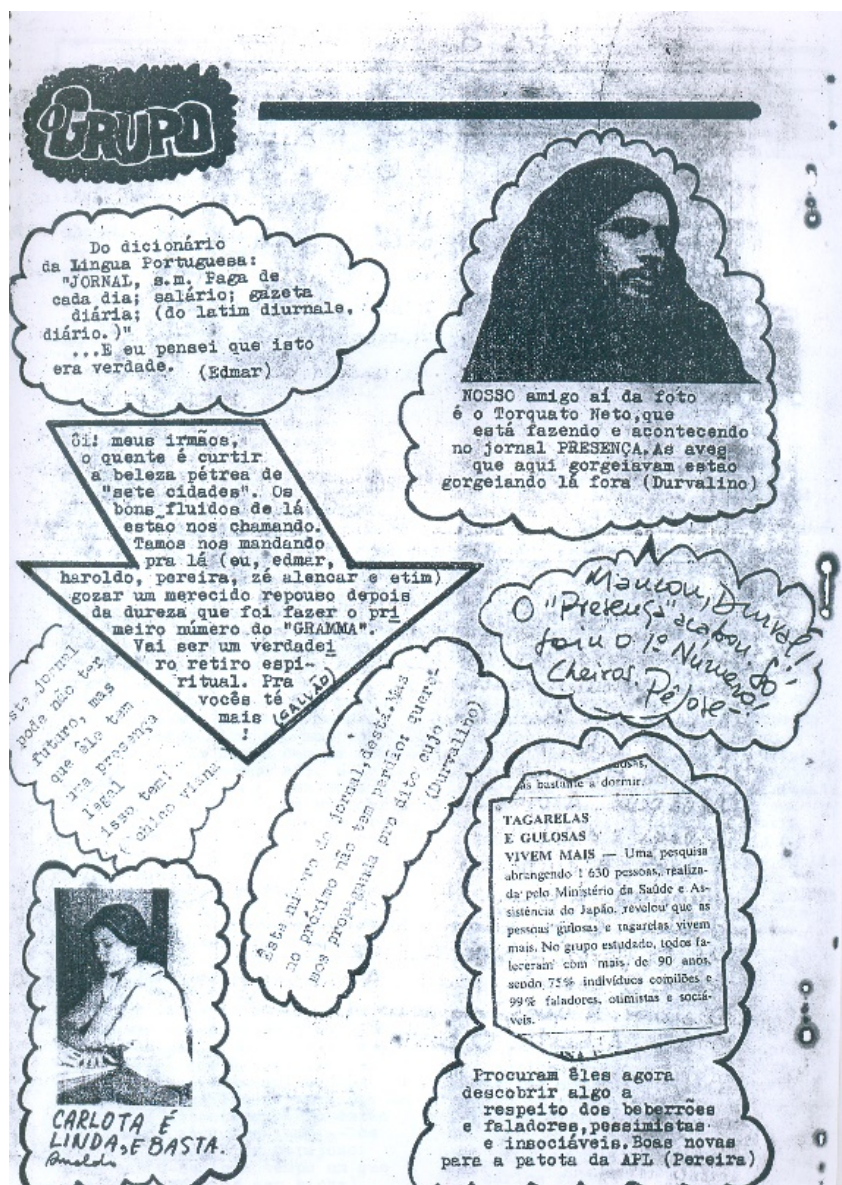
sensibilidade criadora do povo e, principalmente, dos movimentos de vanguarda, fluindo até os produtos da arte popular. A marca e a presença dos veículos tecnológicos da comunicação em massa foram canais industriais que alargaram as esferas comunicacionais e as áreas de consumo e produção cultural. Os quadrinhos, a televisão, o cinema super-8 e os jornais foram elementos sintomáticos que despejaram as mensagens da civilização após a chegada do ser humano à Lua. Paralelamente, a problemática africana se conjuga ao escândalo político de Watergate, sendo refletida na consciência do teresinense, que assiste ao noticiário de televisão no aparelho receptor de comunicação comprado do Armazém Paraíba, inaugurado em Teresina em 1968<sup>33</sup> (*O dia*, 1974, p. 6).

A necessidade teórica invade o campo semântico das mensagens de comunicação de massa, almejando, principalmente, conscientizar o consumidor sobre as condições de recepção dessas mensagens. Com isso, dá-se a oportunidade de, conscientemente, escolher uma opção na faixa de suas criações artísticas, das quais os veículos se servem para movimentar a cotidianidade. É nessa necessidade teórica que o grupo que formou o *Gramma* assumiu o posto de “tagarelas”. Destacamos aqui a sua quarta página: “este jornal pode não ter futuro, mas que ele tem uma presença legal isso tem!” (Chico Viana, *Gramma* n. 1, 1971).

---

<sup>33</sup> História do Grupo Claudino. Disponível em: <https://institucional.armazemparaiba.com.br/historia>. Acesso em: 28 nov. 2023.

Figura 28 – Grupo *Gramma* e sua proposta e missão, descrita por seus colaboradores.



Fonte: acervo pessoal

Os produtos de vanguarda, como o jornal protesto, a exemplo do *Gramma*, possibilita a percepção das operações criativas. Esse tipo de produto funciona como um objeto/vestigio, com textos de uma vanguarda fincada em um estado pouco desenvolvido, em uma região marginal de um país considerado de terceiro mundo. No entanto, coloca-se com dores globais de seu tempo, indicando quem está “dentro” ou “fora” da corrente, quem fez a cabeça — expressão utilizada na época para determinar quem utilizava drogas e fazia o chamado desbunde).

O discurso folclórico diz respeito às vivências de um povo, sua concepção de mundo, sua sabedoria e sua arte. Os novos códigos de comunicação instaurados pela tecnologia redimensionam o folclore, e os mitos e as danças regionais são exportados; uma exportação que

leva, a novos contextos culturais, uma visão histórica dessa rede de formação. Dentro da percepção de Edgar Morin, a festa local da aldeia vira espetáculo universal da TV. Em umas das histórias em quadrinhos de Arnaldo, O Cabeça de Cuia perde algumas de suas características mitológicas e se transforma em companheiro familiar das crianças, sob o crivo espaço-temporal do traço de Arnaldo em sua charge.

Em uma das matérias no *Gramma*, temos o título: “Qual a importante desimportância de Roberto Carlos?”. O texto questiona a importância de Roberto Carlos e como a imprensa nacional, normalmente, traça o olhar e o perfil do cantor, cercando-o com questionamentos de pouca relevância, como “Quem é sua namorada?” e “Quem você levaria para uma ilha deserta?”. No entanto, essa não vai ser a temática da matéria, mas a importância popular do cantor na formação de representações e atração na formação das identidades, pois sua figura/imagem atravessa duas possibilidades: o de “bom moço” e o de “bichão”.



Figura 29 – Matéria opinativa do jornal *Gramma*, com a temática de análise do trabalho e vida do cantor Roberto Carlos.

A IMPORTANTE DESIMPORTANCIA DE

## Roberto Carlos

ROBERTO CARLOS, é sempre o prato preferido pelas revistas especializadas. Intervalo à Cia. Ele deve estar até a tampa de tanto elogio bobo, ou reportagens como: "A primeira namorada do rei"; "Se fosse pra uma ilha deserta quem levaria?" etc. Bem, eu falei isto tudo foi pra chegar aqui. Entre a turma que curte o Roberto, conscientemente, sempre está em discurso a sua posição com relação aos movimentos jovens de cultura e sociais (quanto à sua importância não existe dúvidas). O problema é que pela sua condição de iniciador de tudo, pelo seu enorme prestígio popular, espera-se in/conscientemente, muito mais dele do que só suas canções. INVARIavelmente todos os ídolos americanos, ingleses, etc., têm participação política ou social em seus países, i.e., usam seu prestígio e popularidade e poder de comunicação para promover ideias e ideais. Não sei se me explico direito, mas vou ilustrar o que disse com um clássico exemplo. Muhammad Ali, o lutador Cassius Clay, usa toda a sua fama e fortuna para avançar contra o establishment, para protestar contra a guerra do Vietnã, e para pregar a paz da sua seita. Na sua luta contra Frazier vem, antes de tudo, uma forte conotação política, pois, ao contrário de Clay, Frazier é para os states, o que Pelé representa para o Brasil: o crioulinho bem comportado, amigo do branco, enfim, um boneco de inteligência.

VOLTANDO ao assunto, as divergências quanto ao comportamento de Roberto Carlos chegam a pontos extremos. Uns afirmam que ele é a imagem do bom filho, bom esposo, bom caráter, e que ele se empenha em mantê-la. Até certo ponto estes têm razão, só quero lembrá-los que ele fez algo de corajoso pois casou-se (num tempo em que artista tinha que ser bicha) com uma mulher desquitada, ainda



mais velha do que ele. Fica afastada a hipótese do menino bonzinho, como o escândalo que foi o seu casamento na Bolívia. Outra corrente da extrema assegura que Roberto Carlos não representa nada de aproveitável para a juventude. Esta corrente é naturalmente a dos imbecis, dignos de terem o Flávio Cavalcante todo domingo em suas casas. Ainda não se chegou ao extremismo de de achar Roberto Carlos um gênio incompreendido neste século. Minha opinião neste assunto é de média e lhes digo porque. Roberto Carlos quando começou, era um rapazinho do interior sem outras pretensões que a de ser um cantor e ganhar algum dinheiro. De repente seus discos estouraram, ele se sentiu de uma hora para a outra endeusado. Mas o público que o aplaudia e endeusava, era um público que pouca coisa, ou quase nada tinha na cabeça. Era um público que agora começava a libertar-se das estruturas, justamente por ele. Como prova deste meu raciocínio, darei um exemplo: O público que curte e aplaude hoje Caetano Veloso já é um público mais liberto, mais consciente. O próprio Caetano fazia parte deste público. Ele saiu do público para o palco, por isso sua comunicação foi total e direta. Caetano soube achar algo de seu, algo de nosso, dentro deste caminho que Roberto abriu.

carlos galvão

Fonte: acervo pessoal

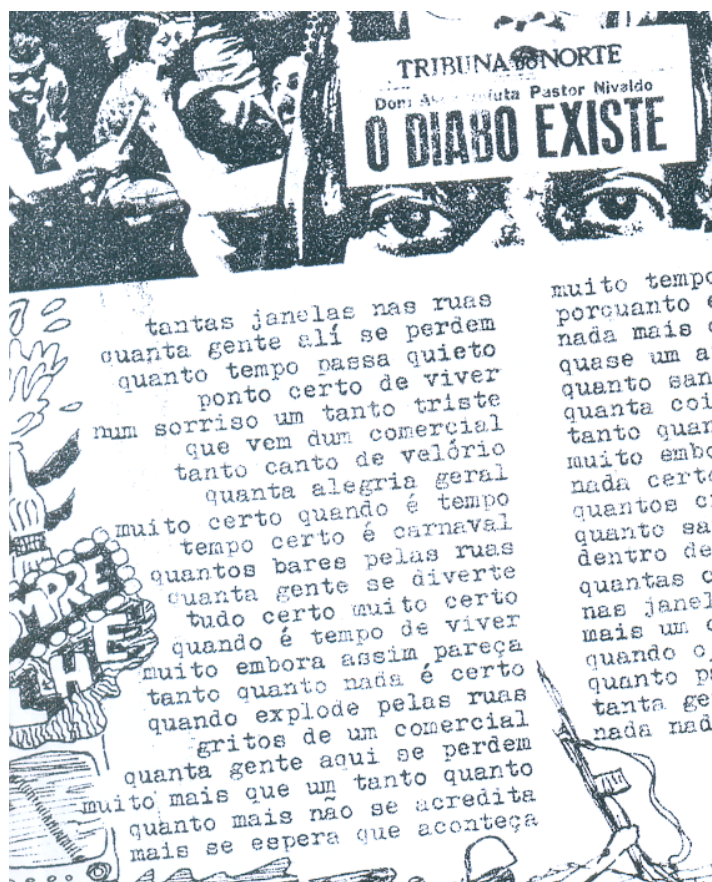
Roberto Carlos, como indica a coluna acima, era um elemento de discursão de um contexto de dualidade, para a juventude e a mocidade. A juventude, pois, era um reflexo de insubordinação controlada, fugindo dos cânones sociais. Já a mocidade era um sujeito rebelde aos moldes aceitáveis, não produzindo uma narrativa de rebeldia revolucionária. Esse projeto de futuro é colocado no *Gramma*, como alerta das camadas de hipocrisia que o jornalismo oficial, produzia ao eleger um discurso. Em seguida, destacamos uma reflexão sobre o futuro e a relação da complexidade na constituição do ser:

Agora, já: não existe nada. Depois, futuro: ??? É preciso que se traduza as interrogações no presente. Vovó dividiu pra mim o bem do mal, mas eu cisme de caminhar entre os extremos. À minha direita está o bem; à esquerda, o mal. Eu não ligo e ando desligado em linha reta procurando o sei lá o que existe no horizonte do futuro onde a interrogação existe. Qualquer dia chego lá. Estou entre os mundos do bem e do mal. Não penso em mim porque estou longe de existir. Não vejo em mim o caos dos anos de agora. Por agora sou presente ausente. Agora sou futuro apenas. O que vem depois de tudo que existe no horizonte do nada? Batida do limão pra mim e pra você que espera por mim. Imagine a ciência cor de sangue desvelando o futuro e a gente com vontade de desvendar a justiça. Pense no colorido dos olhos de alguém e nos meus, mortos e sem brilho algum. Procure o achado das novas descobertas e veja em mim o perdido procurando o que existe depois da linha do horizonte. Eu quero, eu preciso, ser presença. Por nada do que existe, eu troco o que vem lá no longe. Pensando bem ao longe, existindo no que vem ao longe. Agora, paro (Oliveira, 1972, p. 3).

O jornal é um comprovatório do seu tempo, como um vestígio que apresenta e expressa o pensamento dos seus membros. Afinal, “O Diabo Existe?”, como indaga Edmar Oliveira no *Gramma* (p. 6) ao lançar a incerteza sobre o futuro e suas perspectivas: “nada é certo quando explode pelas ruas gritos de um comercial quanta gente aqui se perdem muito mais que um tanto quanto tanto mais não se acredita mais se espera que aconteça... crimes pelas ruas quanto sangue derramado...” (p. 6).

A fome de liberdade e pensamento não se encontram em um pensamento de futuro. As promessas reivindicadas pela chegada do ano 1972 e processadas pelo governo biônico de Alberto Silva não são capazes de mudar essa dor interna traduzida pelo autor. O crime urbano denunciado pelos jornais, com apreensão cada vez maior de drogas, crimes de sangue e um estado de modernidade que traz consigo o perigo do novo em uma cidade que se percebe quebrando os espaços e sua juventude; o diabo é a modernidade.

Figura 30 – Diabo Existe? Matéria do *Gramma*.



Fonte: acervo pessoal.

Nas páginas, há uma dualidade: numa coluna, indica-se o que se deve ler; na outra, o que não se deve ler. Na coluna de leitura obrigatória, temos: *Reunião*, de Carlos Drummond de Andrade; *Bondinho*, uma revista de comunicação; *Grilo*, um quadrinho alternativo; *Presença*, um jornal também de cunho cultural; *Somos todos Inocentes*, de O. G. Rego de Carvalho; e o próprio *Gramma*. Já na coluna de “Não Leia”, temos: *Love Story*, de Erich Segal; *Tombador*, de Fortes Ibiapina; *J. Miguel de Matos* – obras completas; David Nasser no jornal *O Cruzeiro*; “Folha de Eva” no *Pasquim*; *Brasil em dados*, um comercial de Flávio Cavalcante; e *Bola Mapil*, uma coluna anteriormente escrita pelo radialista Garrincha.

Esse processo de condução é uma mistura que podemos destacar como uma relação de adesão a autores clássicos e formação de um viés de pensamento contracultural que tende a fugir de ligações estatais, formando afastamentos de colunas e obras como *Love Story*. Essa obra teve um destaque para justificar sua recusa como literatura — não por não atender a uma complexidade ou um “ritmo capaz de nocautear Muhammad Ali”, mas por ser simbólico e acelerado, dificultando a compreensão do público médio (Haroldo, p. 7).

Com a chegada de aparelhos de modernização, houve uma absorção e uma sobreposição cada vez maior de valores “novos” em detrimento dos tradicionais, principalmente se considerarmos a população que chega aos centros urbanos — notadamente, o jovem da classe média urbana. Tudo agora passa a ser vendido: comportamentos, gostos, ideologias, sonhos etc. A penetração cada vez maior do Brasil no circuito cultural mundial vai fortalecer a ideia de que o país estava vivendo uma repressão, da qual deve se libertar para poder participar do pensamento das grandes metrópoles desenvolvidas do mundo capitalista. Nesse sentido, as pessoas estariam vivendo na “pós-modernidade” dos países capitalistas centrais, sem mesmo saber ou viver o que poderia ser chamado modernidade.

O jovem é principal o alvo e o objeto desse processo de mudança: o alvo na medida em que a maioria dos produtos a ele se dirige; objeto porque corporifica os ideais de saúde, beleza e vitalidade, desejados em toda sociedade urbana capitalista e vendidos junto com outras mercadorias. Entretanto, as tribos urbanas surgem e se consolidam. A partir dos anos 1970, surgem os protótipos dos movimentos punk, skatista etc.

Um traço característico dessas tribos é sua atitude de contestação aos valores que identificam como dominantes. Através do comportamento, elas procuram um modo de vestir e, principalmente, de consumir produtos culturais diferenciados, afirmando sua identidade de grupo. Enquanto a tendência geral pareceria ser a homogeneização, esses grupos apostam cada vez mais na diferenciação. Dessa maneira, nota-se que a juventude continua gerando movimentos de oposição, contraculturas. Observa-se que o desejo de transformação da realidade social não se extinguiu, mas os movimentos urbanos juvenis apenas mudam de feição e de ideais. Novas realidades são refletidas em novos posicionamentos diante do mundo.

O jornal *Gramma* se encontra em uma tangente entre um produto experimental da contracultura e um jornal de opinião. Não podemos classificá-lo como um produto de discussão cultural ou literária; em suas matérias, constam entrevistas de natureza jornalística, como a concedida pelo jornalista Garrincha, radialista precursor de um programa esportivo-humorístico transmitido pela Rádio Difusora de Teresina. Nessa entrevista, o cenário do jornalismo praticado na cidade de Teresina é dado de forma “matreira”, em que as reportagens eram de dois tipos: as notícias declaradas e as mascaradas. A “imprensa [de Teresina] é condicionada, é uma imprensa impressada”. O jornal que não se adequasse a isso fechava, como ocorreu com o jornal do Herculano Moraes (*Jornal do Piauí*), que era de oposição.

O *Gramma*, na sua primeira edição, também se constitui como uma performance, com papel nas discussões da juventude. Como declarado na coluna “Prata Lindástica Facada”, de PêJose:



O “signovo”, pela sua altíssima carga de imprevisibilidade é altamente informativo. Mas o seu manuseio não é despido de perigo e muito até pelo contrário. O que é novo é criação, é informação. Mas se o recado não for devidamente temperado com alguma taxa de redundância (que entrará como metalinguagem, como veremos mais adiante), é obvio que ocorrerá uma queda na assimilação por parte do fruidor que, jogado ao ar, perderá o suporte que escolheu para movimentação dentro da obra ... Comunicação não é supressão de desconformidades, “mas é eliminação de diferenças” e qualquer atenção com vistas à repressão e ao nivelamento tem características reacionárias, qualquer campo... E na “desdiferenciação de formas ou funções teríamos a tendência caótica, caos, onde não haveria possibilidade de informação nem troca possível de informação, pois esta só começa a existir onde houver um mínimo de diferenças (Gramma n 1, 1972, p. 9).

Esse debate configura o deslocar de uma abordagem estética (mas setorial) do papel do jovem, sua dinâmica nos campos culturais e sua participação, em que se fala para um público em construção e em debate cultural. Como lema indicado na coluna, “o tempo é agora”. O assim proclamado sujeito moderno projeta sua subjetividade para dentro das coisas que refletem os sentimentos humanos. As naturezas mortas, a mesa, a bandeja de frutas e o copo, estão aí, em sua luz própria, em sua grande humildade, sem projeção humana. Esses vestígios se alocam de maneira romântica dentro da contracultura, assim como a subjetividade e a projeção dos sentimentos do eu sobre o mundo.

Figura 31 – Matéria do jornal *Gramma*, sobre o papel da geração contracultural na determinação do moderno.



Fonte: acervo pessoal



Para esse contexto histórico moderno, a natureza reenvia a consciência a si mesma e aos seus sentimentos, mas não à escuta da mensagem, que vem da natureza e reenvia para uma instância para além da consciência. Desse modo, a cultura da juventude transviada buscava a ruptura por meio de experimentos como o *Gramma*. Morre um mundo para nascer outro, afirmando a convicção da sintonia arquetípica da natureza moderna como um romantismo anacrônico, do sujeito fazer o mundo e não do mundo moldar o sujeito.

A capa do segundo número do *Gramma* traz figuras amórficas, como representação do que é moldar o mundo dentro da sintonia das subjetividades e rupturas de tradições modernas, tendo em vista que busca tratar a cultura como um campo de batalha que produz uma fronteira dentro dos significados das representações. Na tomada da perspectiva histórica, temos uma edição mais esquematizada, que se assemelha mais a uma revista tradicional dos anos 1970 do que a um jornal tradicional. Essa ruptura busca ser empregada no conteúdo do jornal. Sua diagramação, agora com um editorial de início, marca e dá suas razões de existir; trata-se o edital mais como um manifesto da cultura marginal de Teresina.

Figura 32 – Capa da segunda edição do jornal *Gramma*.



Fonte: Acervo pessoal

O *Gramma* se reorganizou e conseguiu patrocínio da Piauí Laticínios S/A (PLAC), por intermédio do seu gerente geral, Aerton Fernandes. Mas como indica o seu manifesto, o *Gramma* “é uma homenagem a nós mesmos, é um teste vital, pois é vital que resistamos aos riscos por que passa a nossa sanidade” (*Gramma* n. 2, s/d, p. 2). Esse jornal foi uma atividade urbana na melhor compreensão da problemática do homem moderno. Sua natureza criativa foi o melhor testemunho da criação. Sua formação é nascida de uma existência interior autêntica, pois é a natureza que julga uma mídia como própria de seu tempo. A cidade de Teresina não é *underground*, mas um reflexo contido, uma memória, outro ócio ou um pano (*G*)*RAMMA*:

O verbo encantado nos rotulou (talvez sem nos conhecer) de underground. Foi um lapso. Isso porque nossa paisagem é outra, nós somos do Piauí e nunca tivemos a menor responsabilidade por tudo mais que aconteceu neste país — e que tece o mapa geral dos homens de boa vontade desta terra. Constatamos as metáforas, recebemos os reflexos destas todas as crises existenciais, existimos em função do já feito (ou quase feito), elaboramos a muito custo o cartaz da cena toda — e agora aís que enfrentamos os mesmos pro GRAMMA. Estão sintonizados? As preferências de Teresina são invadidas impunemente, o Piauí ainda possui vates (vates?) que fazem versos tais como “alígera jaçanã do teu jaez” (?) — nossa formação vem mesclada de terço, reza, padre, céu e inferno e os nossos cabelos custaram muito a perder a inibição presa à nuca (*Gramma* n. 2, s/d, p. 2).

Não se pode compreender a experiência emocional ou a vivência de um sonho se não participar dela, “não me situo dentro dela”; sem isso, nem mesmo poderia descrevê-la. Nesse processo de aproximação, o grupo que compunha o jornal estava envolvido em uma formação juvenil e modernizadora disruptiva. Buscava se mesclar à formação das representações, olhando o local de seu tempo para perceber seu lugar, em escala, nas dores da criação de fronteiras, marcadas na formação e na criação de novas representações sociais, culturais e de brasilidade. Isso se deu, principalmente, quanto ao que poderia estar dentro ou fora, o que era possível ler, ouvir e discutir em uma piauiensidade em construção — ou melhor, por vezes em desconstrução — nas décadas de 1970 e 1980 nas terras de antares.

Figura 33 – Editorial da piauiensidade do jornal *Gramma*, segunda página da segunda edição.

**GRAMMASOM**

ESTA É UMA PARADA FEITA PELO PÚBLICO  
(pesquisa de vendas das principais lojas da cidade)

| LPS                                       | COMPACTOS                                          |
|-------------------------------------------|----------------------------------------------------|
| 1º-"CONSTRUÇÃO" - Chico Buarque - Philips | 1º-"DON HERMESTIAN" - Tape K                       |
| 2º-"THE PREYERS" - Odeon                  | 2º-"FLORISELA" - Toni Duxito - Tape K              |
| 3º-"ROBERTO CARLOS" - CBS                 | 3º-"DESACATO" - Antonio Carlos & Jocafr - RCA      |
| 4º-"JERRY ADRIANI" - CBS                  | 4º-"BEMGO TENG" - Jair Rodrigues - Philips         |
| 5º-"CRESCENCO" - RCA                      | 5º-"O DESEJO DESPOLIDO" - Paulo Sérgio - Caravalle |

**COMENTÁRIO**

**Chico Buarque**

"CONSTRUÇÃO" - Chico Buarque de Holanda - Discos Philips. Nesse LP, o amigo e conservador Chico, rompe com toda sua bagagem anterior, aquela de massa convencional, partindo a todo vapor para uma nova linha demonstrada nitidamente na composição que dá nome ao disco, em "Deus não fogue" e "Cotidiana". É incrível e a 1ª colocação desta LP em venda ao público. (edmar)

DESTA FESTA, efetuada no mercado distribuidor de discos, nota-se total discordância com as "paradas" de outras emissoras. A lista de compactos mais vendidos, não dá uma visão curiosa do gosto musical de nosso povo. Ressaltada por um cantor "fantasma", Don Sebastian, ela nos apresenta coisas como "Florisele", mas uma apelação enxada no duplo sentido tão explorada por Antônio Barros. O restante são representantes da música discográfica. (edmar)

**OUÇA**

ATY BILKLOCK - rádio pioneira, 10 às 12 da noite, boa programação. FALTA - disco, gel costa, um barato/ CASTANO - gravado em Londres ainda tá dando sopa por aí/ LIMA MORA - a novela "Barraquinha", trepanda curtido, cantando "Quilão na Favela" de Carlos Finto e Nelly Salomão, e "Reverendo Amigos" de Macalé e o mesmo Nelly, mais/ CRESCENCO CRESCEMOS REVIVAL - com o título "Pênculo" - ainda se tá dando sopa nas lojas/ MARIO OLIVEIRA - falência dos disc-jockeys.

**NÃO OUÇA**

OS PREYERS - péssimas versões/ DON E BATEL - refraseio desvirtuado/ JACÓ SO - fogueira de "baitão" da ladreia/ AL LARSEN - demagogia ao alvoroço de todos/AUDIÇÃO NITCO FILMS - sem comentários.

DEFETO CUBA DE BOLINAS. VAREJO E SALVO.



Fonte: acervo pessoal

Depois da apresentação das edições do Jornal *Gramma* e dos debates relacionados com o seu tempo, apresentaremos, nos próximos capítulos, as especificações e os detalhamentos dos processos históricos pela ótica dos quadrinhos e da animação de Arnaldo Albuquerque. Suas principais temáticas estão dentro do entendimento da sua caracterização e da formulação de sua tipografia, em uma visão do seu mundo cotidiano e seu grupo dentro da vanguarda modernizante dessa Teresina na esquina da história. O processo de traçar sua geometria narrativa vai contribuir para compreender suas animações e as obras colaborativas de super-8.

## 2 HISTÓRIA E CONTRACULTURA EM PERSPECTIVA PROVINCIANA VS COSMOPOLITA

A contracultura pode ser entendida como um retorno às origens tribais. Segundo Rollo May (1997), o sujeito moderno, vendo suprimidas a vida fantástica e a imaginação, não se agarraria a novas formas de magia. Sua reflexão se materializa justamente na era da informação, em extensão não calculada, até os mais ferrenhos defensores do irracionalismo. A mudança de comportamento, já industrializado pela sociedade de consumo, assenta raízes na busca por um novo sentido para a vida e uma explicação não tecnocrática do destino do ser humano. A necessidade de uma nova metafísica foi incorporada às novas formas de expressão (Armand, 2007). Atrás da importância sociológica e histórica de Woodstock, situa-se uma revolução ao inverso, uma tendência à ressacralização, inspirada em formas primitivas. Woodstock mostrou, em cerimônia massificada, a afirmação definitiva do tribalismo libertário, esmagado durante quatro séculos pela tradição bíblica.

Nascida de um festival que acabou sendo qualificado com o “maior *happening* da história”, a cultura ritual invadiu o mundo do consumo estadunidense com intimidade exagerada. Em todos os níveis de atividade, da terapia do *sensitivity group* às comunas hippies, uma sociedade inteira tomou de empréstimo os valores tribais — precisamente no momento em que a juventude dos Estados Unidos revelou abertamente sua força, seu encanto e seu poder (Lang, 2009).

O reconhecimento desses atrativos da contracultura denota o suspiro de alívio de uma sociedade que viveu agridoada pelos ritos e preocupada com a cibernética, em uma era de fome e ameaças de extinção. O Woodstock<sup>34</sup> colocou, ao alcance de todos, o mistério e a falsidade,

---

<sup>32</sup> Woodstock é amplamente reconhecido como um dos eventos culturais mais emblemáticos do século XX. Realizado de 15 a 18 de agosto de 1969, na cidade de Bethel, estado de Nova Iorque, o Festival de Música e Arte de Woodstock foi um ponto de inflexão na história da contracultura e da música popular. Esse evento de quatro dias reuniu meio milhão de jovens em um ambiente de paz, amor e música, desencadeando uma série de reflexões sobre o movimento contracultural dos anos 60 e suas implicações sociais e políticas. Nesse contexto, examinaremos o significado histórico do Woodstock Festival, suas origens, seu desenvolvimento e seu legado duradouro. O Woodstock Festival teve suas raízes na efervescência social e cultural dos anos 60, um período marcado por movimentos sociais progressistas, como os direitos civis e o *antiestablishment*. Inspirados por eventos como o Festival de Monterey Pop, de 1967, e pelo movimento hippie, os idealizadores do Woodstock — Joel Rosenman, John Roberts, Artie Kornfeld e Mike Lang — conceberam o festival como um espaço onde a música, a arte e a contracultura poderiam se manifestar livremente. Sua visão era criar um evento pacífico, harmonioso, centrado na música e que refletisse os valores da juventude da época. O Woodstock Festival foi realizado na fazenda de Max Yasgur, depois que as tentativas iniciais de encontrar um local adequado em Wallkill, Nova Iorque, foram infrutíferas. O evento atraiu um elenco estelar de artistas da música popular, incluindo Jimi Hendrix, Janis Joplin, The Who, Jefferson Airplane e muitos outros. No entanto, o festival ficou mais conhecido por seu público: uma multidão de meio milhão de pessoas que se reuniu em um espírito de comunidade, compartilhamento e expressão individual. O lema “Paz, Amor e Música” sintetizou o *ethos* do festival. O Woodstock Festival permanece como um marco na história da contracultura e da música popular. Sua

os ritos e as cabalas; bênçãos do *establishment* caíram sobre a *pop scene*, e o ritual passou a epidemia.

Eric Muraise, em seu ensaio sobre o retorno à metafísica nos anos 1970, faz uma analogia explícita entre as estruturas mentais da contestação moderna e as estruturas mentais da Idade Média. O denominador comum é a necessidade intensa de catarse. Nos medievais, a mudança de comportamento era induzida pelas carências; já a revolução ética da década de 70 se deve a saturações. A monotonia de uma vida local, estritamente canalizada, levou os medievais a todas as atitudes que lhes permitissem mudar a alma e a pele. Os irlandeses, por exemplo, eram atormentados pelo desejo de viagem e pela atração do exílio no plano físico e mental. Andavam durante meses e anos, sob pretextos religiosos, universitários ou profissionais, por distâncias que hoje parecem fábulas. A ascese mística e penitente, a alquimia e a magia eram cerimônias que se consagravam com método. Para eles, o irracional era o antídoto do rigor escolástico, um meio de escapar das obrigações de família, casta e corporação. Se tudo falhava, faziam o amor e a guerra com o mesmo entusiasmo (Muraise, 1969).

O instinto de catarse por evasão está presente no comportamento da contracultura de todas as formas. Formas de vida não humanas, alienações e saturações do modo tecnológico são determinantes de uma procura que, igualmente, pode se revestir de misticismo, de ascese e, sobretudo, de magia. De Haight-Ashbury a Katmandu, a rota dos hippies foi a nova cruzada. O LSD<sup>35</sup> era a mandrágora da nova tribo; a comuna, o novo feudo; e a astrologia, o ocultismo da era do rock. A ausência de uma solução coerente para o problema da distinção entre as necessidades básicas e as necessidades artificiais do sujeito moderno está na raiz da contestação.

---

capacidade de reunir meio milhão de pessoas em um espírito de paz e amor, combinado com sua influência duradoura na música e na cultura, torna-o um evento de grande importância histórica. Woodstock encapsula os ideais e as tensões da década de 1960, servindo como um microcosmo das mudanças sociais e culturais que moldaram uma geração e continuam a ressoar na consciência cultural contemporânea. O Woodstock Festival representou uma manifestação concreta da contracultura dos anos 60, incorporando valores de pacifismo, *antiestablishment* e experimentação. Além de sua dimensão musical, o evento também serviu como um comentário social, no qual os jovens buscavam alternativas à sociedade convencional e à Guerra do Vietnã. O sucesso do festival ressoou profundamente na cultura popular, influenciando o desenvolvimento do rock e da música popular e inspirando futuras gerações de músicos e ativistas (Lang, 2009).

<sup>33</sup> O LSD, ou dietilamida do ácido lisérgico, é um poderoso alucinógeno sintético, conhecido por seus efeitos psicodélicos e perturbadores na percepção, no pensamento e nas emoções. Sintetizado pela primeira vez por Albert Hofmann, em 1938, o LSD se tornou amplamente disponível na década de 1960, desempenhando um papel fundamental na contracultura da época; desencadeou uma revolução psicodélica que buscou expandir a consciência e desafiar as normas sociais convencionais. Os defensores do uso do LSD acreditavam que a substância tinha o potencial de abrir portas para a espiritualidade, para a criatividade e *insights* profundos sobre a natureza da realidade. Figuras icônicas como Timothy Leary promoveram o lema *turn on, tune in, drop out* (ligue-se, ajuste-se, saia), como um chamado para a expansão da mente e a rejeição das estruturas tradicionais da sociedade. O uso generalizado de LSD e outras substâncias psicodélicas no contexto da contracultura desafiou a autoridade estabelecida e gerou debates sobre a legalidade e a segurança dessas substâncias. O governo dos Estados Unidos e outros ao redor do mundo restringiram o uso do LSD, classificando-o como uma substância controlada (Stevens, 1988).

Pressionada pela iminência de destruição causada pelas guerras, pela fome ou pelo esgotamento de sentido, essa geração passou a exigir uma explicação do destino humano e uma justificativa para a solidão na sociedade da tecnologia. Uma religiosidade natural foi acrescentada à angústia dos contestadores, que lhe somara, ainda, o paraíso artificial das drogas e a descoberta do potencial do sexo (Roszak, 1970).

Podemos destacar que, a expressão ética mais significativa da contracultura foi o impulso da revolução sexual. Contra esse tipo de cultura, expressa em termos de uma civilização racionalista e, inegavelmente, reprimida (como é o caso da sociedade estadunidense), a revolução sexual foi eficaz. O consenso americano passou a achar que a necessidade do ritual é uma constante humana e que, se não inventarem bons rituais, maus rituais podem aparecer (Roszak, 1970).

Consumível ou não, o tribalismo de Woodstock trouxe uma importante contribuição criativa para a estética dos anos 1970. Paralelamente, essa força de expressão obedeceu aos resultados de pesquisas na arte da comunicação e na história. Como vanguarda estética, o teatro abriu caminho para a nova forma de expressão, subvertendo o discurso estritamente verbal e inaugurando a era corporal, com a descoberta de uma verdade interior por meio de um exorcismo quase sacro, em que o conteúdo de contestação se expressasse livremente. O mesmo universo sonoro, preferido pelos psicodélicos, seguiu os cânones do rito: Jimi Hendrix, por exemplo, compunha com som, gesto e corpo, usando uma movimentação erótica que não podia ser desligada da experiência. A descoberta das potencialidades corporais foi iniciada, em termos formais, com Grotowsky<sup>34</sup> e, em termos anárquicos, ampliada pelo Living Theater<sup>35</sup>.

Ao identificar a linguagem moderna com a informática e o materialismo tecnológico, nada mais natural que a contracultura quebrasse o discurso para uma volta às origens; preferiu as guitarras amplificadas e a policromia dos pôsteres psicodélicos. Allen Ginsberg<sup>36</sup> expôs a linha mestra da expressão não verbal. A sabedoria do espírito, segundo o movimento *beatnik*, significa um exercício sensorial (e não conceitual) da expansão da consciência, com ou sem

---

<sup>34</sup> Jerzy Marian Grotowski foi um diretor de teatro polaco e figura central no teatro do século XX, principalmente no teatro experimental ou de vanguarda. Seu trabalho mais conhecido em português é *Em Busca de um Teatro Pobre*, no qual postula um teatro praticamente sem vestimentas, baseado no trabalho psicofísico do ator (Slowiak; Cuesta, 2007)

<sup>35</sup> The Living Theatre é uma companhia de teatro Off Broadway Norte-Americana, fundada em 1947 em Nova Iorque. É um dos mais antigos grupos de teatro experimental ainda existente nos Estados Unidos (Slowiak; Cuesta, 2007)

<sup>36</sup> Irwin Allen Ginsberg foi um escritor, poeta, filósofo e ativista estadunidense. Ele é considerado uma das principais figuras da geração beat nos anos 50, junto com Jack Kerouac e William S. Burroughs, e da contracultura que se seguiu depois disso. Ficou conhecido pelo seu livro de poesia *Uivo e Outros Poemas* (Morgan, 2008).

drogas, com ou sem *zen*. O objetivo é uma transformação psíquica sem o uso da linguagem verbal (Lang, 2009).

No plano prático da política da contracultura, não se escondem as origens de suas crises de identidade individual. As paredes da Sorbonne sintetizaram o fenômeno com o slogan “a imaginação toma o poder”. O ritual passava às ruas, e Abbie Hoffmann<sup>39</sup>, líder dos *yippies*, conclamava, às manifestações, os grupos de música pop em Chicago. Os músicos desapontaram alguns recusando o convite, mas os *yippies* se misturaram em cânticos pelas barricadas do Ocidente, erguendo bandeiras múltiplas na celebração da tomada de consciência do *underground* (Lang, 2009).

Para fazer revolução a todo custo, a juventude se voltou para outras formas de afirmação — na ilusão de potência criada pelos festivais e pelas drogas. Quando Jerry Rubin, autor de *Do it!* (1970), instruiu os seus seguidores a se despirem nas cabines telefônicas e colocarem LSD nos reservatórios de água de Los Angeles, estava fazendo política. Uma política que, nas palavras de Abbie Hoffmann, tornara-se teatro e magia. O problema que encontraram foi a falta de palavras; o discurso fora condenado e executado pelos seguidores de *Woodstock*. Tais táticas trouxeram para a manifestação política as atividades dos surrealistas e dadaístas do início do século XX. Foi o ressurgimento do espírito romântico, com sua cabala, suas ideias anárquicas e seu messianismo quase místico, do qual Allen Ginsberg foi profeta e guru. Seu depoimento no julgamento dos sete radicais de Chicago dá a medida da proposta irracional e a dimensão do êxtase mágico.

O planeta Terra está ameaçado de superpopulação, violência, destruição ecológica, devido a nossa própria ganância... É uma crise planetária que ainda não foi reconhecida pelos governos ou pelos políticos que preparam eleições. Os jovens da América estão conscientes de tudo isso. É o que chamamos de consciência psicodélica... Nossa motivação principal é a preservação do planeta. Este desejo de preservação me foi revelado e se manifestou em meu espírito pelo Grande Mantra da Índia através do deus da preservação Vishnu, cujo mantra é Hare Krishna e então eu cantei o Mantra de Hare Krishna durante dez minutos à frente das câmeras de TV e é mais ou menos assim: Hare Krishna, Hare Krishna, hare hare, Krishna Krishna, Hare Rama, Rama Hare, Rama, Hare Hare (Ginsberg, 2015, p. 33).

O fenômeno histórico da contracultura tem uma linguagem própria, a qual abriu caminho para novos contestadores nas cidades dos Estados Unidos; porém, posteriormente, espalharam-se pelo mundo ocidental nos anos 1970. Essa revolta no campo ético, contemplando

---

<sup>39</sup>Abbot Howard “Abbie” Hoffman foi um ativista social e político estadunidense, anarquista e autoproclamado revolucionário, tendo sido cofundador do Partido Internacional da Juventude.

sexo, drogas, gírias e até mesmo a escalada para o misticismo, serviu de alicerce aos manifestos contra a ditadura no Brasil.

Essa vanguarda quis ser histórica, fazendo uma contra-arte, lançando-se a uma proposta de “contra-história”. São uma arte e uma história marginais, que não se constituíram com “ismos”, estilos nem se deixaram cristalizar em fórmulas para consumos domésticos. Essa vanguarda não foi atualização de materiais, não foi arte tecnológica: foi um comportamento, um modo de encarar as coisas, os homens e os materiais; uma atitude definida diante do mundo. Foi uma proposta de transformação permanente: o precário passaria a ser visto como norma, e a luta como processo de vida e cotidiano. Damon (1993) completa que essa vanguarda não estava preocupada em dar exemplos, fazer história, “ismos”; poderia ser retaguarda, dependendo dos seus objetivos propostos.

Esse detrito no cotidiano em que a vanguarda se apresentava é fruto das intervenções que Schwitters<sup>40</sup> faz na arte moderna na década de 1920, ficando em contraste entre o belo e o artesanal da Pop Art<sup>41</sup>. Essa estética marginal se aproxima do lixo e do descarte; nesse sentido, teve seu papel no Brasil na década de 1970 e o chamado “milagre econômico” — ou melhor, milagre da modernidade e da novidade. Nessa época, países periféricos como o Brasil se alimentavam das sobras (lixo, detritos, sucata, embalagens) do moderno e seus estilos, sendo nações que sofriam influência econômica e cultural; o chamado “lixo cultural” que aliena a cultura. No Brasil, que é múltiplo, isso foi marcado pela modernização, vista como uma resposta à necessidade de desenvolvimento econômico e à busca por uma posição de destaque no cenário internacional. Esse processo esteve intrinsecamente ligado à crescente urbanização e industrialização do país, entrando em conflito com o pensamento rural e tradicional.

Muitas vezes, a modernização em perspectiva provinciana representava uma adaptação gradual às mudanças econômicas e sociais. Em regiões rurais como Teresina, a modernização era percebida como uma ameaça aos modos de vida tradicional. Darcy Ribeiro, em *O Povo Brasileiro: a formação e o sentido do Brasil* (1995), analisou esses conflitos, destacando como as comunidades rurais resistiam à modernização, mantendo suas identidades e práticas culturais.

---

<sup>38</sup> Kurt Schwitters (1887-1948) foi um artista plástico, poeta, pintor e escultor alemão, além de ter se aventurado por outras artes; foi de grande influência na escola de design Bauhaus. Conhecido pelo uso de colagens e precursor da chamada Nova Tipografia (Saletnik; Schuldenfrei, 2009).

<sup>39</sup> A Pop Art foi um movimento artístico que surgiu na década de 1950, principalmente nos Estados Unidos e no Reino Unido. Ela se destacou por incorporar elementos da cultura popular, como produtos de consumo, celebridades e imagens do cotidiano, em obras de arte. Artistas pop, como Andy Warhol e Roy Lichtenstein, utilizaram técnicas de reprodução em massa, como a serigrafia, para criar obras que exploravam a relação entre arte, consumo e cultura de massa (Harrison, 2003).



Em contrapartida, a modernidade cosmopolita era impulsionada por uma visão mais internacionalista e urbana. Grandes centros, como São Paulo e Rio de Janeiro, representavam polos de desenvolvimento e modernidade. Octavio Ianni, em *Dialética e Capitalismo: ensaio sobre o pensamento de Marx* (1988), analisou a influência do capitalismo global na modernização dessas cidades, destacando como a cultura urbana se tornava cada vez mais conectada ao cenário internacional.

Esse conflito entre as perspectivas provincianas e cosmopolitas se manifestou de diversas maneiras. Na cultura, vamos ter focos de resistência coexistindo na ditadura militar, intensificando os conflitos de identidade que surgiram durante essa transição. Autores como Sérgio Buarque de Holanda, em *Raízes do Brasil* (1995), e Roberto DaMatta, com *Carnavais, Malandros e Heróis: para uma sociologia do dilema brasileiro* (1997), analisaram essas contradições culturais e sociais que moldaram o Brasil naquela época.

Temos essa nostalgia como sintoma de uma saudade cultural. Da mesma forma, a explicitação de um diálogo de Arnaldo Albuquerque com essa tradição — que se perde e se centra na modernidade — pode ser vista como a subversão da ideia de identidade nacional, tendo em vista um cosmopolitismo excêntrico. O seu cinema — ou proto-animação, como denomina sua produção de HQs — está em direto contraponto com a cultura do moderno e o modernismo, como uma tentativa de rearticulação da tradição. Ademais, afirmava, constantemente, as narrativas de uma nação que enfrenta um regime militar ditatorial, mas que procura subverter a noção fechada de identidade. O passado, a tradição, as lendas, os mitos e a história passam a ser material fundamental dessa produção e de seu farol ideológico.

## 2.1 HISTÓRIA CULTURAL E IDENTIDADE “UDIGRUDI”<sup>42</sup>

Ao refletirmos sobre as problemáticas na relação entre cinema super-8, animação, HQ e história, com a interpretação de histórias em um cotidiano de resistência, é necessário fazer

---

<sup>42</sup> O movimento “Udigrudi”, no Brasil, foi uma expressão da contracultura que surgiu durante a década de 1960. “Udigrudi” é uma palavra que parece ser uma brincadeira com a palavra *underground* (subterrâneo), tendo sido usada para descrever um estilo de vida e uma estética que se opunha à cultura *mainstream* da época. Esse movimento era parte de um contexto mais amplo de contracultura que estava ocorrendo em todo o mundo, influenciado pelo movimento *hippie*, pelos protestos contra a Guerra do Vietnã e pela busca de uma vida mais alternativa e autêntica. Assim como em outros lugares, o movimento “Udigrudi” representava uma rejeição das normas sociais e culturais predominantes da sociedade da época. Os participantes desse movimento buscavam formas alternativas de viver, o que, muitas vezes, envolviam a experimentação de drogas, a busca por espiritualidade, a valorização da liberdade individual e o desejo de romper com as convenções sociais. Enquanto o “Udigrudi” era muitas vezes associado a um estilo de vida alternativo e à experimentação cultural, também havia um componente político em algumas de suas manifestações. Alguns participantes estavam envolvidos em protestos políticos e na resistência ao regime militar, que governou o Brasil de 1964 a 1985. (SANTOS, 2012).

uma análise das vozes do período: a voz interrompida. Mais especificamente, o *underground*, que dá o ar de efervescência cultural, cortada de forma traumática; as novas questões colocadas ao sujeito; e a linguagem vigente a partir do endurecimento do regime militar.

Essa cultura “marginal”, marcada pela produção e pela distribuição, fez resistência à indústria cultural e ao regime político. Encontrou, nas alegorias do humor e na sátira, imagens para designar o sofrimento vivido por diversos setores sociais, estando em diálogo com a crise do nacional desenvolvimentismo e da modernidade no Brasil.

A releitura da obra massificada de Arnaldo Albuquerque é uma tentativa para formular um novo conceito de política, pautado em: retomada de aspectos subjetivos inerentes à experiência política; valorização do cotidiano; politização das ações pessoais e do comportamento; afirmação das experiências particulares da vida; e crítica às noções tradicionais de representação política em relação à diluição causada pelas especificidades, assinalando a necessidade de falar de uma condição própria da vida. Através do diálogo com o ideário contracultural, adaptado aos quadrinhos e à realidade piauiense, sua arte é relida como um manifesto de engajamento e desbunde. Uma proposta inovadora de intervir a partir dos instrumentos mais inusitados, mas que tornasse perceptível outras possibilidades de versões prontas e modelos ultrapassados.

Retomar o passado constitui o fundo de uma identidade, seja ela individual ou coletiva. Necessitamos saber quem somos, a que grupo pertencemos e que referências sociais nos cumulam a participação em determinados valores, ideias, crenças etc. A história assume esse intermédio, como um elo entre o começo e o fim, um verdadeiro culto às origens. Desde Homero, a carga mítica que envolve o passado se traduz na reminiscência de um destino coletivo. Como escrita ou resposta sensorial, a memória traduz um traço de realidade; não como mimese ou cópia, mas como a representação que se dá como “empréstimo” de uma realidade. Em muitos casos, os acontecimentos traumatizantes, traços imperfeitos do real, precisam ser esquecidos. Mas essa lembrança aparentemente descartada se mantém no trauma que estimula ou nas neuroses que é capaz de produzir.

Todorov (2007) aponta para o perigo do esquecimento, do atrofiamento da memória nos grandes traumas ou sua perda pelo cotidiano, pela banalização. O passado precisa se tornar parte do presente, num processo de elaboração das dores, desafiando a melancolia sem negar ou reprimi-la — o que leva a um temporário amortecimento dos acontecimentos. Desafiar os traumas é uma forma de absorver o passado, enterrar os mortos; uma didática do esquecimento.

O movimento se espalhou pelo mundo e pela juventude. No entanto, convém notar que quase nenhum criador de quadrinhos *underground*, com exceção de Richard Corben<sup>43</sup> e Vaughn Bedé, fez algo parecido com o que se publicava no mercado oficialmente existente. A contracultura teve um encontro bastante feliz e fecundo com a cultura de massa, introduzindo elementos radicalmente renovadores — tanto na temática como na linguagem —, junto com o avanço da tecnologia gráfica.

Os personagens do mundo *underground* eram muito diferentes dos super-heróis; não apenas por não terem superpoderes, mas por envelhecerem. Em sua maioria, eles parecem ter uma existência real, parecem ser pessoas que vivem no cotidiano das grandes cidades e que são diretamente influenciadas pelos acontecimentos à sua volta. Com essa relação de proximidade dos personagens, esse tipo de quadrinho passou a ocupar um lugar privilegiado no debate de questões polêmicas, como drogas ou temas considerados tabus pela sociedade. O contraste interno do mercado estadunidense de quadrinhos e seu público foi apenas um dos sintomas das transformações culturais vivenciadas a partir dos anos 1960 por públicos progressivamente mais informados.

Com o começo dos anos 1970, o mundo ocidental estava mal informado sobre as possibilidades inerentes à forma da cultura juvenil, utilizadas como expressão de movimentos de juventude, como os *hippies* e os punks. O humor e o entretenimento continuam essenciais e, por meio do lúdico, a realidade é dada em uma dimensão em que os quadrinhos exercem a sua capacidade de elemento condutor de percepção.

Um problema que a contracultura trouxe foi o processo de unificação de estilos a partir de uma internacionalização, como indica a crítica Catherine Milliet, da *Revista Art Press* (1977): de “Los Angeles a Belgrado, produz-se hoje a mesma ‘arte’ à base do Kodacolor que não deixa qualquer chance à cor local”. Ou seja, essa internacionalização tem como efeito essencial o aplanamento das contradições, o que pode ser consequência da transformação e da renovação das formas artísticas. Nesse contexto moderno, esses momentos de ruptura vão produzir um choque do encontro com a expressão totalmente estrangeira.

A discussão da identidade é um incentivo ao debate que diferencia o que é local do que é global, principalmente no cenário da América Latina da década de 1970. No Brasil, via-se o surgimento do movimento chamado “udigrudi”, com uma visão de contracultura feita ao maneirismo da luta por liberdade no Brasil, que se encontrava dominado pela ditadura militar e pelo esforço de modernização. Entretanto, o trabalho de Arnaldo Albuquerque e sua formação

---

<sup>43</sup> Richard Corben é um desenhista e roteirista de histórias em quadrinhos estadunidense, mais conhecido por suas histórias de fantasia e horror publicadas na revista *Heavy Metal*.

não são apenas uma busca por uma identidade da Chapada do Corisco piauiense, mas uma busca pela autoconscientização da identidade de seu tempo e espaço vividos. É uma busca por conceitos para compreender nossa identidade, que não se limita à influência europeia e ocidental; ou seja, é unitária, mas plural. Trata-se, portanto, da formação de intercâmbios de ideias e realizações.

## 2.2 CONTRACULTURA JUVENIL (PÓS-68)

O jovem e a juventude são categorias inventadas nesse processo de modernização. Nesse contexto, no Brasil, forma-se o movimento contracultural pós-68, de modo violento e contestador, num sentido de quebra de paradigmas e reestruturação das linguagens e suas representações. Esses processos se constroem pelos costumes e, forçadamente, vão de encontro ao tecnológico e ao místico. Um dos pontos que se destaca ao estudar Arnaldo Albuquerque é a juventude de seu tempo, mostrando o significado de sua luta. Seu trabalho pode ser designado como pistas da história político-social e sequela imediata da história da contracultura juvenil, levando em conta os motivos estéticos que viabilizaram a posição que ocupa.

O pós-68 é fruto dos eventos das balas e do projeto da Segunda Guerra Mundial. Era um mundo em que o pensamento de futuro havia se transfigurado e se estabilizava pelo progresso da tecnologia. O futuro, depois do massacre de Hitler e da bomba de Hiroshima, foi transformado em temor ao devir. Essas foram as primeiras pedras de uma avalanche de desconfiança pelo global modernizante. Carpeaux relata que, em Sarajevo, Lawrence Durrell (1964) viu a cidade como uma aglomeração de brancas casas silenciosas, construídas em torno do eco de um tiro de revólver. Ali, surgiria a perspectiva pessimista sobrevivida, fruto de um tempo conivente com *La Nausée*, com o niilismo, com renúncias ao cotidiano e com mitificações esteticistas. Também era um tempo de engajamento político, que militava contra a produção hermética dos *ungaretti*.

Após esse momento, os artistas brasileiros experimentaram duas direções gerais em sua concepção de arte: a interiorização, como uma espécie de reação aos acontecimentos hostis; e o culto ao mito, ao apuro das formas clássicas, aos valores esteticistas e ideológicos que transcendessem a realidade — agora rigorosamente delimitada por dois tipos de sociedade.

O ano de 1968 traz uma multiplicidade de sentidos à imagem histórica de revolução, de mudança e, sobretudo, de utopia. Nesse sentido, é importante levantar suas consequências e seus efeitos pragmáticos, a exemplo das reivindicações dos estudantes franceses. O imaginário formado está ligado ao legado cultural, que se diluiu nas mais diversas áreas. Michel de Certeau

(1995, p. 39), afirma, por exemplo, que, “em maio de 1968, tornou-se a palavra como tornou-se a Bastilha em 1789”. Essa noção de 1968 encarna precisamente uma concepção de estado de espírito, de atitude e de mais uma série de formas para se referir a ideias relativamente vagas, ligeiramente amplas e certamente relacionadas à estrutura cultural, ao estabelecimento de um novo paradigma de pensamento.

Argumenta-se que a consequência mais relevante, mais duradoura e mais influente de 1968 é que esse novo paradigma de pensamento coloca os limites temporais em questão. Podemos destacar que esse “paradigma” já estava em construção, sendo anunciado na Revolução Cubana (1953-1959) e nas lutas de libertação em África e Ásia. Estava presente na literatura, na filosofia e, sobretudo, nas artes plásticas e no cinema. Lança um mundo que traz os anseios e as propostas elaboradas na década anterior, além de promessas, estilos e discursos quer penduraram (Shohat; Stam, 2002).

Se enfatizarmos que 1968 foi um espectro temporal bastante estendido, podemos pensar seu contexto social, político e artístico como uma mina inesgotável de influência para o pensamento artístico de Arnaldo Albuquerque. O artista deixa evidente suas características políticas não apenas nas formas estéticas elaboradas nesse período, mas também nos modos de produção dos filmes e mídias em conjunto, como HQs e animações. Dessa forma, num contexto mais amplo, destacamos como as diferentes linguagens da arte se constituíam nesse período.

A partir dessas obras, é possível recuperar vestígios de um projeto que corrobora o lugar das novas mídias, a exemplo da animação (super-8 ou tradicional), como uma marca no processo revolucionário na cultura. Em relação ao cinema especificamente, quando a possibilidade de constituição de uma linguagem própria é anunciada, passamos a ter obras com contornos quase de manifesto, quase de movimento. No contexto de uma história de seu trajeto como uma nova onda, passa pelo neorrealismo e por cinemas livres, especialmente a partir do final dos anos 1950, quando o cinema passa a ser fortemente marcado pela política.

O imaginário influencia essa tomada, colocando-se em oposição ao cinema pós-Segunda Guerra Mundial e ao mundo socialista. O valor do eufemismo vai substituir as ideias mais difusas e traumáticas dos países pobres, ao que identificamos uma dimensão revolucionária em busca de uma voz própria. À medida que a concepção libertária de terceiro mundo foi favorecida por paradigmas apresentados no século XX, como indica Sartre (*apud* Jameson, 1995), temos o declínio do Humanismo. Uma base para o “espírito” da contracultura foi o chamamento para a luta, para a violência, para uma relativa rejeição dos arquétipos ocidentais, em uma tentativa de mudar as concepções de cultura, sociedade, história e política. O modelo de Frantz Fanon em *Les damnés de la terre*, de 1961, indica a importância da descolonização e

da violência para a apreensão do espírito da época e sua resistência ao imperialismo com fins utópicos.

Seguindo a construção das inspirações do cinema, temos, nesse período, a materialização do fracasso do mundo novo e das maravilhas da modernidade. Desde o pós-guerra, temos a *Nouvelle Vague* francesa, que revolucionou, a nível estético, o cinema, o neorealismo italiano e o *free* cinema britânico, que apresentavam uma Europa degradada, assimilando a visão de um terceiro mundo. Vinculados a esse contexto, temos também os movimentos contra a Guerra do Vietnã, com os *hippies* americanos assumindo a vanguarda da contracultura; os movimentos revolucionários na América Latina e sua contrapartida na China, ativando e motivando a juventude; e a cultura dentro da massificação das mídias, formando uma juventude engajada (Badley; Palmer; Schneider, 2006).

O idealismo, assim formado nas décadas de 1960 e 1970, apresenta uma ruptura em relação aos conceitos conservadores da geografia contemporânea e estabelece uma unidade centrada nos conceitos e no movimento de ruptura da tradição. Podemos inferir que se trata de uma crise da modernidade, que também demanda uma reorganização ou desorganização cultural. Focando nessa evidência, temos uma ideologia que se centra na ideia de transformação da sociedade por meio da conscientização trazida pelas mídias. O cinema, por exemplo, faz isso na exibição da pobreza, apresentando a pressão social e a violência urbana das metrópoles desnaturalizadas e miseráveis, num movimento de recuperação da identidade e da história dos povos oprimidos e colonizados.

Nesse contexto, temos uma atitude de rebeldia; no entanto, não é uma rebeldia apenas estética, mas política e social. A América Latina se centra em teóricos cineastas, como Glauber Rocha, no Brasil, Fernando Solanas e Octavio Getino, na Argentina, e Jorge Sanjinés, na Bolívia, focando na contracultura e sua estética geopolítica (Janeson, 1995). Essa mobilização se mostra na representação de aspectos políticos e na tematização das identidades nacionais e das realidades mais desoladoras, resultando em uma espécie de esvaziamento dos preconceitos culturais e teóricos ligados à tradição local, além de uma valorização do excêntrico marginal de um cinema periférico.

A estética contracultural *underground* floresceu nas histórias em quadrinhos e nas animações das décadas de 1960 e 1970. O movimento contracultural desse período, caracterizado por uma resistência às normas sociais estabelecidas e uma busca por expressão artística livre, influenciou significativamente a produção artística em diversas mídias (McCloud, 1995). Essa ideologia permeou as formas de arte, incluindo histórias em quadrinhos e animações, que se tornaram veículos essenciais para a transmissão das mensagens

contraculturais. A estética peculiar dessas obras reflete a experimentação visual e a subversão das convenções artísticas tradicionais (Beaty, 2017).

O estilo artístico das histórias em quadrinhos e das animações contraculturais *underground* se destaca por sua abordagem não convencional. A utilização de linhas distorcidas, cores vibrantes e formas surrealistas foi uma manifestação visual da ruptura com a estética *mainstream*. O traço, muitas vezes irregular e expressivo, refletia a rebeldia e a individualidade dos artistas, como observado em obras de Robert Crumb, um dos principais expoentes desse movimento (Hignite, 2006). A tipologia empregada nas histórias em quadrinhos contraculturais revela uma diversidade de personagens que desafiavam estereótipos sociais. A representação de anti-heróis, sujeitos questionadores da autoridade e indivíduos marginalizados, foi uma resposta direta à busca por identidade e liberdade individual (Rosenkranz, 2008). Gilbert Shelton, criador do icônico *The Fabulous Furry Freak Brothers*, incorporou essa tipologia em suas narrativas, desafiando as normas convencionais dos quadrinhos (Rosenkranz, 2008).

Diversos artistas foram fundamentais para a formação da estética contracultural *underground*. O expressionismo alemão, o movimento surrealista e a Pop Art têm impacto significativo nas obras desses artistas. A fusão dessas influências deu origem a um estilo híbrido, como visto nas criações de Vaughn Bode, cujas narrativas incorporavam elementos surrealistas e uma abordagem visual provocativa. A estética contracultural nas histórias em quadrinhos e animações das décadas de 1960 e 1970 desempenhou um papel crucial na expressão artística da resistência. Artistas como Robert Crumb, Gilbert Shelton e Vaughn Bode contribuíram para a construção de um cenário visual e narrativo único, desafiando as convenções e redefinindo os limites da expressão artística. A pesquisa revela que o movimento contracultural refletiu e moldou as transformações sociais e culturais dessa época (Buhle, 1996).

Ademais, as influências cinematográficas presentes nas animações contraculturais das décadas de 1960 e 1970 destacam a intertextualidade e o impacto desses filmes no desenvolvimento do estilo artístico característico dessa época (Pilling, 1998). As principais produções cinematográficas que exerceram influência direta sobre animadores e cineastas da contracultura, como Arnaldo Albuquerque, contribuíram para a formação de seu cânone visual distintivo.

No expoente da animação *Yellow Submarine* (1968), temos uma influência da contracultura. O filme animado inspirado nas músicas dos Beatles incorporou elementos psicodélicos e surrealistas, influenciando diretamente animadores como Ralph Bakshi e seu

trabalho em *Fritz the Cat*<sup>44</sup>. Temos também a influência da contracultura no surrealismo e na abordagem política de *Fantastic Planet*<sup>45</sup>, de René Laloux, inspirando animadores contraculturais ao explorar narrativas alegóricas e estilos visuais não convencionais (Beckerman, 2006). Dirigido por Ralph Bakshi, *Heavy Traffic*<sup>46</sup> incorporou elementos de subculturas urbanas, representando uma influência direta da contracultura cinematográfica e sua busca por representações mais realistas e provocativas (Pilling, 1998).

A intertextualidade entre essas animações e filmes foi crucial para a formação do estilo artístico contracultural. A combinação de elementos psicodélicos, surrealismo e narrativas alegóricas se tornou um traço distintivo do movimento, destacando-se na obra de animadores como Bakshi, cuja experimentação visual refletia a influência direta dessas produções cinematográficas (Telotte, 2010). A análise das influências cinematográficas nas animações contraculturais das décadas de 1960 e 1970 revela uma interconexão profunda entre diferentes formas de expressão artística (Wells, 1998).

No tópico seguinte, vamos entender como a década de 1970 se desenvolveu histórica e culturalmente no Brasil e como o trabalho de Arnaldo veio se relacionando com a realidade da época.

## 2.3 MODERNIDADE E MODERNISMOS NOS “ANOS DE CHUMBO”

Na chamada modernidade e modernismo nos anos de chumbo, a cultura brasileira não seguiu caminhos que tenham caracterizado todo o processo civilizatório do mundo moderno. Ademais, revela a imensa problematidade que tem dominado todo processo cultural a partir da década de 1970 até o início dos anos 1980 — e é exatamente a essa problematidade que se associa a ideia de projeto.

O termo “modernidade” e sua expressão cultural, o “modernismo”, foram muito importantes na configuração da sociedade ao longo dos séculos. Porém, foi na década de 1960 que uma onda de contracultura surgiu, desafiando e reinterpretando esses conceitos. Para compreender essa dinâmica complexa, é essencial mergulhar na história cultural e analisar as transformações que levaram a uma rejeição e reinvenção das ideias modernas.

A modernidade, enquanto conceito amplo, refere-se a um período de transformações socioeconômicas, políticas e culturais que se aceleraram a partir do século XVIII. Já o

---

<sup>44</sup> Brooker, Will. *Yellow Submarine*. British Film Institute, 2008.

<sup>45</sup> Laloux, René. *Fantastic Planet*. Argos Films, 1973.

<sup>46</sup> Bakshi, Ralph. *Heavy Traffic*. Paramount Pictures, 1973.



modernismo, um movimento artístico e intelectual, surge como uma resposta crítica à modernidade, buscando formas de expressão que rompam com tradições estabelecidas. Obras de pensadores como Baudelaire, Nietzsche e Freud são fundamentais na formulação desses conceitos. A relação entre modernidade e modernismo é intrincada: enquanto a modernidade proporciona um terreno fértil para mudanças estruturais, o modernismo surge como um reflexo dessas transformações e uma crítica a elas. O cinema, a animação e as artes visuais se tornam campos de batalha, nos quais as ideias modernistas desafiam as tradições, questionando a natureza da realidade e da experiência humana.

A década de 1960 representa um ponto de virada na história cultural, pois é marcada por movimentos como a luta pelos direitos civis, o feminismo e a resistência à Guerra do Vietnã. Esse contexto tumultuado cria um solo fértil para a emergência da contracultura, um movimento que busca redefinir valores, questionar autoridades e explorar novas formas de expressão. A contracultura, em sua busca por autonomia e autenticidade, incorpora elementos do modernismo. A influência de figuras como Allen Ginsberg, Jack Kerouac e outros escritores da geração *beat*, por exemplo, reflete a continuidade do espírito modernista na contestação cultural dos anos 1960. A fusão de formas artísticas, a ênfase na experiência pessoal e a rejeição das normas convencionais se tornam manifestações da herança modernista na contracultura. A contracultura não é homogênea, mas um mosaico de movimentos, grupos e expressões artísticas que convergem em sua crítica ao *establishment*. As diferentes correntes contribuem para uma compreensão multifacetada da contracultura, destacando sua natureza descentralizada e diversa.

A contracultura, ao desafiar as normas sociais, propõe novas formas de conhecimento e compreensão. A rejeição de hierarquias rígidas, a valorização da experiência individual e a busca por alternativas utópicas representam desdobramentos epistemológicos que questionam as estruturas tradicionais de saber. Ao explorar as interconexões entre modernidade, modernismo e contracultura nos anos 1960, este estudo oferece uma compreensão mais profunda das raízes históricas e das influências que moldaram a narrativa cultural desse período. A contracultura, ao incorporar elementos do modernismo, emergiu como um fenômeno complexo que transcendeu as fronteiras artísticas, estendendo-se para a esfera social e política. A análise epistemológica e estrutural revela não apenas a contestação cultural, mas também a redefinição das bases do conhecimento e da sociedade, contribuindo para uma compreensão mais ampla da evolução cultural após a década de 1960.

No Brasil, a década de 1970 foi marcada por significativas transformações culturais, impulsionadas por um contexto sociopolítico intenso, caracterizado pela ditadura militar e pela busca por expressões artísticas que refletissem as tensões e os anseios da sociedade. Nesse

contexto, os pontos culturais surgiram como espaços de resistência e criação, abrigando manifestações artísticas que desafiavam o autoritarismo vigente.

Sendo assim, a produção artística brasileira nos anos 1970 e 1980 é intrinsecamente ligada ao contexto político vigente. O movimento Tropicália, liderado por figuras como Caetano Veloso e Gilberto Gil, emergiu como uma resposta ousada às rígidas imposições do regime militar. Em *O Discurso e a Cidade*, Candido (1993) argumenta que a Tropicália transcendeu as fronteiras estilísticas, tornando-se uma expressão multifacetada da resistência cultural. Em *Vários Escritos* (1977), o autor argumenta que a cultura é uma forma de resistência às opressões, destacando a importância dos espaços alternativos na preservação da diversidade cultural. Furtado, por sua vez, em *O Mito do Desenvolvimento Econômico* (2008), analisa a resistência cultural como um componente vital na construção de uma sociedade mais justa. A influência do construtivismo russo, como abordado por Schwarz (2008), permeou as obras de artistas plásticos como Hélio Oiticica, que, com sua arte ambiental e participativa, desafiou as normas, buscando formas de expressão mais democráticas e engajadas. Essa busca pela participação ativa do espectador reflete uma tendência global, conforme discutido por Hal Foster (2001).

Os jornais desempenharam um papel crucial na disseminação de ideias e na resistência cultural durante os anos 1970. Schwarzman (1994) destaca a complexa relação entre os veículos de comunicação e o regime militar. A censura imposta pelo governo resultou em estratégias de resistência por parte dos jornalistas, que, muitas vezes, recorriam a mensagens cifradas e metáforas para contornar as restrições. A revista *Veja* e o jornal *O Pasquim* surgem como importantes espaços de contestação e expressão artística. *O Pasquim* utilizava o humor ácido como forma de crítica social, enquanto a *Veja* buscava uma abordagem mais sutil, inserindo entretenimento e cultura em suas páginas para escapar das restrições governamentais. A análise de tais publicações contribui para uma compreensão mais abrangente das estratégias adotadas pelos meios de comunicação para enfrentar a censura.

No âmbito radiofônico, segundo Duarte, Silva e Lucas (2017), a década de 1970 testemunhou a emergência de vozes dissidentes. O programa *Ensaio Geral*, de Ferreira Gullar, na Rádio Nacional, foi um exemplo notável. Gullar, renomado poeta e crítico de arte, utilizou seu programa para promover discussões críticas sobre a cultura brasileira e as formas de resistência artística. A análise de programas radiofônicos, como proposto por Pierre Bourdieu (1997), em *Sobre a Televisão*, revela a importância desses meios na configuração do imaginário coletivo. A presença de vozes dissidentes no rádio proporcionou uma resistência cultural significativa, desafiando a narrativa oficial do governo militar. Nesse período, o Brasil foi um

polo de efervescência cultural, permeado por manifestações artísticas, jornais e programas radiofônicos que desafiaram as imposições do regime militar. Na análise desses pontos culturais, temos de contextualizar o tempo e o lugar para ter uma compreensão de como a cultura pode se tornar uma forma poderosa de resistência em contextos autoritários.

Em termos históricos, nenhum processo cultural se desenvolve num único sentido. Seu desenvolvimento se opera em meio a contradições e tensões, envolve interesses diversos e antagonismos; todos disputam entre si a prerrogativa de atribuir um sentido determinado à realidade. O projeto se origina de uma reivindicação de sentido para o fazer; por isso, nenhum projeto é contemplativo ou desinteressado. Ao se propor como um sentido para a realidade, o projeto se faz ação, e não se limita mais a ser apenas um sentido entre os vários em disputa. Ele também se faz totalizador: tende a se colocar como o único sentido a toda a realidade.

Nessa medida, todo o projeto tende à univocidade, a qual, no plano cultural, entra em tensão com a abertura, a polissemia e a não intencionalidade da obra artística — sobretudo da obra midiática, como o cinema, os quadrinhos e o desenho animado. Nesses espaços, a imagem gera dissonância cognitiva, abrasando os sentidos, como visto nas animações de Arnaldo Albuquerque, que suscitam uma quebra do figurativo para um sentido mais onírico.

Se todo projeto, sob pena de restar completamente inócuo e, portanto, negar-se como projeto, busca ser eficaz, um novo plano de tensão entre obra e projeto é estabelecido. O projeto se quer ação e realidade; a obra se caracteriza pelo irrealismo, pela ineficiência (ou não intencionalidade) diante da realidade — ineficiência essa que decorre, necessariamente, de sua aspiração à liberdade diante da realidade.

Assim, a nível do projeto de modernização, seria conveniente falar de uma intencionalidade como intento, ao que se oporia, a nível da obra, uma intencionalidade sem intento. É preciso lembrar que a ambiguidade, o irrealismo e a ineficiência da obra estética não fazem que com ela se desvincule da prática ou seja privada de qualquer aspiração à eficácia. Nesse sentido, a cultura de massa é um projeto e uma obra que não se opõem em termos estáticos, como se fossem exteriores um ao outro. A relação se consubstancia num contínuo de estruturação e desestruturação, fechamentos e aberturas, determinações e indeterminações, tanto no que se refere à obra quanto ao projeto. O que nos parece importante nessa relação é que, na sua tendência para assumir uma posição autônoma, totalizadora e eficaz, o projeto de modernização do governo militar pode se institucionalizar e, essa institucionalização, esquecido o caráter de ação original e primeira da obra, pode chegar a se sobrepor à obra e sufocá-la.

Então, caberia especular até que ponto, no processo cultural brasileiro, o projeto de uma modernidade estatal, trazido pela visão de mundo moderno global e globalizante, pretendeu-se

originário e originador, antecipando a obra de artistas na vanguarda e mesmo no perímetro da sociedade diante da opressão do rigor da norma e do estilo oficial; ou, de quem sabe, tornou-se meramente descritivo e a ela apenas se sucedeu. Em alguns casos, a obra de vanguarda não terá chegado a substituir a materialidade da obra artística física, como o processo de um objeto concreto.

À medida que se recusa a ser integralmente apreendido pelo projeto de modernização, Arnaldo Albuquerque se recusa a ser absorvido, reduzido e esgotado nesse projeto; sua obra frustra o desejo de totalização do projeto de modernidade e escapa à institucionalização. Nessa tensão, está a contracultura e a própria realidade — representada pelo projeto enquanto cotidiano instituído —, com a preservação do caráter de ação original e primeira da obra de arte: a sua ambiguidade e o seu não intento. Tudo isso lhe garante uma função desestruturadora em relação ao projeto, que terá que se abrir e se reestruturar para abranger essa obra, sob pena de se converter em mero instrumento de retificação da atividade criadora.

Se o substituir-se, o antecipar-se ou o suceder-se à obra podem ser interpretados como decorrência de um eventual fechamento de um projeto, é evidente que, no caso de Arnaldo Albuquerque, houve uma subversão a esse projeto de modernidade. Assim, sua obra nos fornece exemplos do sacrifício do ser lírico em favor do ser moderno, agregando humor satírico, tradicionalismo e universalismo à sua obra.

Verdadeiro termômetro de sua época, Arnaldo Albuquerque catalisou sua visão de mundo, tornando-se importante ícone de protesto e irreverência. Como personagem e instituição histórica relevante, sua produção artística nos permite reler o Brasil, sua cultura e a política na década de 1970. Portanto, é através da sua leitura de mundo que se pretende compreender a experiência histórica no Brasil nos anos 1970, propondo uma obra subversiva, criada sob a ditadura militar, como fonte de pesquisa. Trata-se de um embasamento de história da cultura que mergulha na dicção estética sequencial para, dali, extrair indícios da experiência e do modo como a história foi vista e sentida.

As reflexões teóricas são feitas, por meio de conceitos, sobre questões problemáticas na relação entre arte marginal e história, com a interpretação de histórias em quadrinhos, desenhos, animações e cinema super-8, fazendo uma análise das vozes do período. A voz interrompida e *underground* que dá o ar de efervescência cultural é cortada de forma traumática, e novas questões são colocadas ao sujeito e à linguagem a partir do endurecimento do regime militar.

Essa cultura “marginal”, marcada pela produção e pela distribuição, faz resistência problemática à indústria cultural e ao regime político. Ela encontra, nas alegorias do humor e

na sátira, imagens para designar o sofrimento vivido por diversos setores sociais, em diálogo com a crise do nacional-desenvolvimento e da modernidade no Brasil.

A produção de Arnaldo Albuquerque é a tentativa de formular um novo conceito de política, pautado em alguns pontos, tais como: a retomada de aspectos subjetivos inerentes à experiência política; a valorização do cotidiano; a politização das ações pessoais e do comportamento; e a afirmação das experiências particulares da vida. O artista faz isso com base na crítica às noções tradicionais de representação política em relação à diluição que as especificidades causavam, assinalando a necessidade de se falar de uma condição própria da vida. Através do diálogo com o ideário contracultural, adaptado à realidade piauiense, sua produção marginal é relida como um manifesto de seu engajamento e desbunde. Uma proposta inovadora de intervir a partir dos instrumentos mais inusitados, mas que tornasse perceptível outras possibilidades de versões prontas e modelos ultrapassados.

Entre os abusos de rememorar uma seleção privilegiada de acontecimentos e uma estratégica política de esquecimento, procuramos a historicidade das narrativas. Pensamos o passado como reconstituição, cujos fragmentos são recolhidos em sinais ou vestígios (Ginzburg, 1989). A partir desses fragmentos, há quadros remontados (Halbwachs, 1990), amontoados de testemunhos e colagens de recortes esparsos, omitindo ou valorizando *flashes* que, somente em conjunto, dão conta de uma leitura possível da realidade, já que o passado em si se perdeu.

## 2.4 COTIDIANO: UMA NOVA FAÍSCA NA CHAPADA DO CORISCO.

Na década de 1960, a cidade de Teresina e sua relação com as dinâmicas de modernização e transformação cultural no Brasil nos revelam a capital do Piauí como um local que estava experimentando profundas mudanças em suas estruturas sociais, econômicas e políticas. A história do Piauí apresenta lacunas quanto a eventos que ocorreram entre as décadas de 1970 e 1980, sobretudo nos processos de modernização e seu efeito dentro da cultura local. Segundo Gevarsio Santos (*apud* Santos; Kruehl, 2009, p. 398), essas décadas foram tratadas com acirramento no campo político, envolvendo disputas entre grupos dentro das oligarquias locais e dos novos agentes inseridos pelo governo militar.

Excluindo as exceções de praxe, o que a televisão apresenta ao piauiense são autênticos shows de circo, desfalcados do colorido dos picadeiros. “Elis deixa a televisão pelo marido”, por exemplo, é a manchete que o jornal *O Dia* (Piauí de 01 de junho de 1969) encontrou para

anunciar a retirada estratégica de uma das artistas que capitalizou maior audiência para a televisão.

Figura 34 – Avenida Frei Serafim com vista dos oitizeiros e a Igreja São Benedito ao fundo, na segunda metade do século XX.



Fonte: Oliveria F (2002) Teresina: 1852-2002, Grupo Claudino, Teresina

Depois de um período de euforia, que caracteriza as coisas novas, todos os que tinham algo a dar em matéria de entretenimento popular, difusão de arte e cultura, voltaram aos seus lugares de origem. Esse movimento foi seguido pelo enfraquecimento dos grandes festivais organizados pela televisão. Nesse período da ditadura militar, o espaço da TV se torna um lugar da conformidade social, e os artistas procuravam se mover para as filmagens cinematográficas. Os produtores se dividiam entre o experimentalismo e o teatro, buscando formatos pioneiros de configurar novas formas de linguagem para subverter a censura estatal.

No âmbito local, tivemos a TV Clube, fundada em 1972, filiada da TV Globo. No momento em que as estações estivessem tecnicamente equipadas, todos os grandes valores do mundo artístico, cultural e político deveriam voltar a se interessar por trabalhar na televisão. Nesse contexto local, abria-se o cenário cultural da cidade de Teresina, que passou a ser um campo de batalhas em processo de representações, cujo telespectador acessaria, no decorrer do dia, a uma imagem “real” imposta ou ressignificada pelos agentes. Arnaldo Albuquerque já buscava extrapolar o significado de modernidade e modernismo, não sendo submisso ao proposto nas correntes imaginativas apresentadas pela TV; ao invés disso, transgredia utilizando as artes plásticas como forma de plasmar seu protesto.

Em entrevista ao jornal *O Estado*, Arnaldo Albuquerque falou para Josias Clarence Carneiro da Silva (Coluna Gente e Arte, 11 de junho de 1972, p. 9) sobre a importância do posicionamento do artista diante do novo mundo e sua problemática como artista iniciante em um mundo tomado por novos meios e linguagens que chegavam à cidade de Teresina; ao mesmo tempo, pontuou o silenciamento dos novos artistas locais. O artista, na visão dele, estava concorrendo com a TV e, nessa posição de desvantagem, não contava mais com o apoio da divulgação dos canais locais — com exceção pontual da Fundação Educacional Carneiro da Silva. Nesse formato, o artista e seus movimentos identitários de representação ficam restritos ao seu círculo de influência e estrangulado pela massificação vinda de fora. Nessa entrevista, Arnaldo Albuquerque também informou que estava preparando a primeira edição de um jornal de natureza contracultural e experimental, o *Gramma*. Essas estratégias de construir novos meios é uma burla para fazer um enfrentamento à massificação das temáticas e uma forma de influenciar para além de seu grupo.

A década de 1970 foi marcada por um intenso debate sobre o desenvolvimento e a modernização no Brasil. Algumas cidades se tornaram polos de convergências de ideias e transformações, sendo muito importantes nesse contexto. Teresina surgiu como um caso exemplar para explorar as complexas relações entre o cenário político, as mudanças culturais e as demandas por modernização. A compreensão desses elementos não é apenas uma contribuição para o entendimento da história local, mas uma forma de lançar luz sobre as dinâmicas nacionais que permearam essa época de transição. Com a ditadura militar e a busca por um desenvolvimento econômico acelerado, Teresina sofria um crescimento desenfreado e desordenado, precisando se adaptar às mudanças sociais e culturais emergentes.

Diversos agentes políticos e culturais tiveram papéis cruciais na modernização de Teresina na década de 1970. Entre eles, destaca-se a atuação de líderes políticos locais, como governantes municipais e estaduais, que promoveram projetos de infraestrutura e urbanização. O governador Alberto Silva (1918-2009), por exemplo, foi agente de um projeto para fundar uma cidade positivista e moderna, uma Teresina para sair do século XIX e entrar no século XXI.

A política acabou desempenhando papel importante na formação da cultura de Teresina. Líderes locais, intelectuais e artistas contribuíram para a construção de uma identidade cultural que dialogasse com as mudanças locais e, ao mesmo tempo, valorizasse as peculiaridades regionais. Nessa seara, temos nomes como Torquato Neto, poeta e letrista, e Dirceu Arcoverde, político e incentivador de atividades culturais.

A modernização de Teresina viabilizou um maior intercâmbio cultural com outras regiões do país. Em 1970, Arnaldo Albuquerque participou do salão de verão do Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro, tanto fazendo contato com o cenário marginal quanto estabelecendo uma aproximação com a modernidade chamada nacional. As transformações na infraestrutura permitiram um acesso mais fácil a produtos culturais nacionais e internacionais, influenciando diretamente as expressões artísticas locais. A música, por exemplo, absorveu elementos da tropicália e do rock nacional, amalgamando-os com traços da cultura piauiense. A cena musical teresinense, com bandas como Os 7 Comprimidos e Banda de Rock, destacava-se pela sua abordagem inovadora, mesclando influências do rock, do blues e da música brasileira em suas composições; tornou-se uma via de expressão das inquietudes e dos anseios da juventude local.

A criação de espaços culturais foi uma estratégia fundamental na busca por uma identidade cultural própria em Teresina. O Teatro 4 de Setembro foi revitalizado, e casas de espetáculos foram estabelecidas para promover apresentações artísticas. Esses locais se tornaram arenas para a difusão de manifestações artísticas que indicavam o caminho que a cultura deveria seguir por meio de um projeto de poder do Estado. Nesse contexto, o moderno local deveria ser espelhado pelo moderno nacional e nacionalista. A Casa da Cultura de Teresina teve importância como ponto de encontro para esse processo no início dos anos 1970, abrigando o movimento de videoclubismo na década de 1980.

A efervescência cultural em Teresina durante a década 1970 também reverberou em âmbito nacional. Artistas como Torquato Neto tiveram relevância nas discussões culturais do país, especialmente no que dizia respeito às questões identitárias e à fusão de elementos culturais diversos. O próprio movimento tropicalista, que permeou a cena cultural brasileira, trouxe reflexos da experimentação e do sincretismo cultural de Teresina. Arnaldo Albuquerque também despontou como um artista experimental que, nesse momento, focava em se construir como uma corrente afastada de um sincretismo em si, mas com uma forma e função para sua expressão artística.

Observa-se seu contexto provinciano de uma Teresina tomada por um projeto de modernização centralizado pelas intervenções do governador “biônico”<sup>47</sup> Alberto Silva (1971-1975). Esse projeto se caracterizou pela necessidade de se alinhar à cultura piauiense, em um esforço de superar a condição de objeto cultural submisso ao Estado e a serviço de sua narrativa histórica. Nesse esforço de afirmação da nacionalidade modernizadora, havia um projeto de

---

<sup>47</sup> O termo “governador biônico” se refere a um fenômeno político ocorrido durante o regime militar no Brasil. Durante esse período, muitas vezes, os governadores dos estados brasileiros eram indicados e nomeados diretamente pelo governo federal, em vez de serem eleitos democraticamente pelo povo (Tavares, 2018).



construção da subjetividade nacional para criar uma nova identidade local, submissa e devedora do projeto da ditadura militar. O domínio do Estado está sempre propenso a ver como suspeitas as ordens espirituais e a se refugiar no mais objetivo e material, porque, nesse plano, a intencionalidade e a eficácia são mais facilmente mensuráveis.

Figura 35 – Alberto Tavares Silva.



Fonte: Zózimo Tavares, Alberto Silva uma biografia, 2018, p.134.

A resistência e a dificuldade de enquadrar a obra de Arnaldo Albuquerque nesse distópico cenário de transições e conflitos de representação e identidade e no projeto de modernização parecem decorrer da excessiva abertura de sua poética de sugestão. Isso decorre da multiplicidade de realizações que sua produção admite e da sua extrema liberdade diante da realidade, que, evidentemente, dificulta a apreensão de uma obra dentro de sentidos determinados.

Sua subjetividade disfarçada no contexto de uma cidade fragmentada entre a tradição, os mitos e a cultura de massa propicia uma resistência a qualquer adesão passiva. Sua sintaxe é um instrumento de organização do discurso e consubstancia um tipo de combinatória, em que predomina a conotação. Explorar a inconstância de significativos traços virtuais propicia a expressão de algo irredutível a um dizer claro e preciso; propicia a ambiguidade, a sugestão. O

humor e a crítica de Arnaldo Albuquerque dentro de uma ideologia se configura de forma a aproveitar o plano do significado dos recursos de identidade, de representação e de pertencimento do homem comum. O cotidiano ordinário de sua obra é o centro que evidencia a história, transpondo-a invisível; uma projeção através de seu complexo de meio e de mídia, um dos seus aspectos palpáveis dos signos linguísticos usados como estratégia para fuga do crivo do Estado, resultando da projeção de elementos do eixo de seleção sobre o plano combinatório de estilos e formas de desenhar e narrar.

Arnaldo se prende a aspectos exteriores da vida e de seu tempo histórico. A vida é a sua fonte e sua crítica. Diante de fatos objetivos, ele vai recorrer a lendas e signos da cultura moderna, como super-heróis, personagens e personalidades da cultura local e nacional. Com isso, os episódios da realidade são tratados como busca por um sentido para o ser e para a vida.

### 3 NA ESQUINA DA MODERNIDADE: TÁTICAS IMAGINÁRIAS DE UMA METODOLOGIA

Para falarmos das manifestações da trama da contracultura em Teresina a partir da década de 1970 e lançar um olhar sobre o contexto histórico da produção de Arnaldo Albuquerque, recorreremos a procedimentos de análise a fim de separar e decodificar as obras. Para isso, buscamos entender seus vestígios como marcadores históricos e nos remeter ao contexto de cada mídia elencada para esta pesquisa.

Nos processos metodológicos, abordamos a pesquisa qualitativa exploratória, que busca compreender as relações entre as expressões artísticas de Arnaldo Albuquerque e o contexto histórico a partir das marcações em obras, textos contemporâneos, entrevistas e pesquisa documental. A ênfase da pesquisa é nos pontos históricos que os trabalhos do artista apresentam.

A pesquisa bibliográfica teve como objetivo analisar o papel da contracultura e dos processos de modernização a partir de um olhar especializado de uma época em revolução. Nesse processo de construção e recodificação do material de análise, o artista reflete as dinâmicas e os ideais desse período, fundamentando-se em obras reconhecidas, como *Homem Unidimensional* (1973) e *Dimensão Estética* (1977), de Herbet Marcuse. Tais fontes proporcionam uma compreensão crítica do contexto contracultural, estabelecendo as bases teóricas necessárias para análise das obras de Arnaldo Albuquerque.

A pesquisa documental, por sua vez, baseia-se em documentos autênticos da época, tais como o *Gramma*, sendo um exemplo de processo manifesto que contribui para contextualizar as ações e as ideias da contracultura piauiense. Esses registros históricos fornecem uma visão detalhada das influências e dos desafios enfrentados no âmbito indivíduo e coletivo enquanto resistência ao regime militar, demonstrando forças construtivas dos processos de representação de identidade e modernidade da década de 1970 inseridos nesse cenário efervescente.

Concomitantemente, analisamos a contracultura mafrense, como os coletivos de uma juventude de artistas contemporâneos a Arnaldo Albuquerque, o que acrescentou uma dimensão pessoal à pesquisa. As entrevistas revelaram umas perspectivas individuais sobre a interseção entre a contracultura e a produção artística, enriquecendo a compreensão das motivações por trás das obras de Arnaldo Albuquerque.

Nossa análise sobre as obras do artista se orienta pela proposta de Erwin Panofsky (2014), pois buscamos entender os significados subjacentes às obras selecionadas. Referências de obras nas artes visuais e estudos iconológicos de Panofsky foram essenciais para

fundamentar a abordagem iconográfica, permitindo uma interpretação profunda das obras e da contracultura. A compreensão do cotidiano histórico em Teresina através dessas obras formata um ineditismo histórico na construção e no consumo de uma animação local, com seu contexto dentro dos códigos, que podem ser entendidos por ser e estar na modernidade.

Não acreditamos na neutralidade, mas no fato de a história dar razão e contexto para uma materialidade que reflete um campo fluido de representações. A história da humanidade que está nas mídias não é mero texto escrito, desenhado ou encenado; descobre-se que, a verdade, a história não é lida num discurso manifesto. Isso porque o texto da história não é um texto em que uma voz (o *logos*) falaria, mas é uma inaudível e ilegível notação dos efeitos de uma estrutura de estruturas.

Partindo desse processo, recorremos ao experimentado por Erwin Panofsky (2019), que provoca o poder do iconológico dentro de seus contextos sociais, culturais e históricos. Isso nos leva a entender a estrutura da arte como um reflexo humano e, por conseguinte, histórico, como o estilo e a construção desses objetos deixados nas pegadas do tempo. O método proposto pelo autor não é próprio, mas sintetiza chaves de entendimento desses vestígios como monumentos, e essa categoria vai elucidar o grau de importância ou esquecimento, traçando o documento do objeto de arte como uma peça e matéria-prima. Panofsky (2017, p. 29) afirma que a “história da arte é um humanismo cujo material primário consiste no registro que nos chegaram sob a forma de obras de arte. Mas, o que é uma obra de arte?”. Assim, na continuação deste texto, propomos a visão das obras artísticas de Arnaldo Albuquerque como fontes históricas e produtos do seu tempo, com elementos aos quais a história já tem recorrido há séculos.

A método abordado por Panofsky oferece uma análise interpretativa da obra de arte. O processo consiste em revelar significados complexos do contexto histórico e social e aspectos culturais relevantes. O autor determina três fases para análise: (i) a descrição pré-iconográfica; (ii) a análise iconográfica; e (iii) a interpretação iconológica. Cada uma dessas fases proporciona um acréscimo de compreensão e profundidade à análise dos objetos visuais.

A primeira fase envolve a observação e a descrição direta dos elementos visuais da obra, mais sem ainda interpretar seu significado. Nesse momento, temos de identificar seus aspectos formais e composicionais, como linhas, formas, cores e técnicas. Ao se tratar de um objeto histórico, como as obras de Arnaldo, acrescentam-se elementos gráficos, estilos, paleta de cores, técnica de animação e enquadramento cinematográfico.

Já na segunda fase, análise iconográfica, podemos uma análise para além do descritivo, contemplando os temas e os motivos presentes na obra, conectando-se, literalmente, a fontes literárias, históricas e culturais. No contexto histórico da contracultura, isso envolve identificar

os personagens, os enredos, os símbolos recorrentes e sua possível relevância para a contextualização do lugar histórico.

Na fase final, a interpretação iconológica, a análise se propõe a compreender os significados subjacentes e suas implicações culturais e sociais, a fim de entender esses vestígios no quadro histórico. Assim, foi necessária uma interpretação contextualizada, considerando a biografia de Arnaldo Albuquerque e as condicionais de sua criação, seguindo as razões de existir do indivíduo e do seu grupo. Para a história, essa fase revela as possíveis intenções recuperadas, as mensagens políticas implícitas e os conflitos e resistências normativas de sua produção.

Quanto às histórias em quadrinhos selecionadas para a presente pesquisa, a análise pré-iconográfica descreve os estilos de desenho, o uso da página e da grade. Na análise iconográfica, examinam-se as personagens, os cenários e o enredo da história, relacionando os temas e os mitos reconhecidos. Por fim, na interpretação iconológica, investiga-se como as bases históricas no quadrinho refletiram as questões sociais, políticas e culturais da época.

Para a animação, temos uma análise pré-iconográfica em que a descrição analítica, definida pela técnica de animação e sua materialidade, enfoca no estilo visual e sua movimentação. Na análise iconográfica, foram identificados os temas e as referências culturais. A interpretação iconológica considerou as mensagens implícitas sobre sociedade, política e cultura, bem como a história a que a animação em questão se filia e os contextos de sua produção.

Já na produção filmica em super-8, a descrição pré-iconográfica foca nas técnicas de filmagem, enquadramentos e efeitos visuais. A análise iconográfica identifica a narrativa, os personagens e os temas, e a interpretação iconológica explora como esse filme capturou as realidades sociais e culturais dessa Teresina, seus reflexos e contestações dos valores sociais. Esse processo categoriza e produz uma decupagem da linguagem que foi necessária para a produção dos rastros recuperados de Arnaldo Albuquerque.

Quanto à seleção das obras de Arnaldo Albuquerque, cada peça e mídia escolhida incorpora elementos representativos do período estudado. Os quadrinhos, como “arte sequencial”, são interpretações das narrativas visuais e tipográficas dentro de um código de síntese e simbiose com a dicotomia do seu olhar histórico e cronista de sua realidade, sustentado nas discussões de Scott McCloud (1995). A animação em super-8 dialoga diretamente com os ideais contraculturais e com o contexto artístico da época, sendo discutidas à luz de conceitos apresentados por Ismail Xavier (1983).

Para as fontes midiáticas, existe um conjunto de entrevistas de 1987 realizadas pelo canal de TV Educativa do Piauí (TVE-PI), além de um conjunto de áudio que realizei junto ao artista, em que falamos sobre as motivações de sua obra. Incorporando o corpo da pesquisa, também temos os filmes em super-8 de sua coautoria — *Adão e Eva do Paraíso ao Consumo* (1972), *Terror na Vermelha* (1971) e *David Guir* (1972) — e seus curtas em animações realizadas em super-8 — *Carcará Pega Mata e Come* (1976), *O Cabeça de Cuia* (1978) e *Mergulho* (1980). Destacamos também um conjunto de histórias em quadrinhos organizadas em 1977, intitulada *Humor Sangrento*, assim como sua versão publicada em 2007. A pesquisa, enquanto uma análise histórica fundamentada e multidisciplinar, tem a ambição de contribuir significativamente para as discussões da dinâmica entre contracultura e expressão de vestígios significados pelo artista no seu contexto histórico.

Como recorte para a manifestação e melhor entendimento das pesquisas, escolhemos, por motivos didáticos, um objeto significativo de cada mídia, a fim de exemplificar o processo de identificação dos vestígios de Arnaldo Albuquerque. Foram escolhidos: o quadrinho *De como meu herói matou o bandido* (1977), a animação em super-8 *Carcará Pega Mata e Come* (1976) e o filme em Super-8 *Adão e Eva: do paraíso ao consumo* (1972). Todos são identificados sob o “rótulo” de contraculturais, alternativos e marginais, tendo um sentido artístico, mas não tendo recebido grande divulgação em sua época a nível comercial. Ao destacar essas produções marginais, busca-se, comumente, uma corrente dicotômica entre política e costumes — mas esse ponto são consequências de seu processo social e histórico. Os agentes da contracultura foram objeto de perseguição política, em razão de sua natureza de resistência à ordem dominante, tornando-se alvo das autoridades que domesticam os transviados. Outra consequência foi a resistência às tradições normativas de família, igreja, cidade e classe social: a contracultura tende a construir uma resistência e verticalização aos processos morais e dogmáticos dessas instituições moralmente estabelecidas.

Mas o caso da escolha desse recorte para análise sofreu outro caminho. O quadrinho selecionado oferece uma análise da contracultura sobre o conflito das tradições e representações. A animação soma ao debate sobre a submissão ao poder e sua ruptura através da “trapaça” e da negociação. Por fim, o filme em super-8 apresenta o consumo como sacralização ou, como indicado na obra, uma anti-sacralização que a cultura de massa impõe à modernidade, como um novo dogma vazio de lugar e significado. O que essas obras têm em comum é a luta através da resistência, funcionando como um alerta à juventude e ao seu grupo. Seria “o que há de novo” no campo das lutas de representação, suas oficinas e a difusão de

imagens, que davam margem ao exercício de uma linguagem no sentido mais amplo e livre — inclusive de definições programáticas.

### 3.1 ANÁLISE DAS VÃ-PIRAÇÕES EM OBRAS DE ARNALDO ALBUQUERQUE

Essa jornada transita entre a realidade e a subjetividade, revelando a antropofagia do movimento antropofágico modernista que o artista produziu com suas obras. Adentramos na transdisciplinaridade do autor, buscando reconhecer quais mecanismos ele constrói na cultura e como eles revelam a história.

#### 3.1.1 Os quadrinhos de Arnaldo Albuquerque e suas pistas da história

Na produção da narrativa, assim como na relação cognitiva da história, existe um contrato enunciativo, no qual o historiador/escritor é tomado por um saber — suas fichas, seu conhecimento de um objeto, de uma porção qualquer do referente — que ele distribuirá sob a forma de descrições. Funciona como um discurso didático, em que a camuflagem do eu dissimula o sujeito da enunciação, e a função referencial permite que o real assuma o dizer ou enfatize o contar em detrimento do pensar (Motter, 2001). “O sonho manufaturado”, como o definiu Gombrich (1999), tem sido uma adaptação da linguagem do quadrinho como meio de informação e comunicação. Para entender Arnaldo Albuquerque, é necessário pesquisar seu conteúdo através da observação do seu contexto histórico e procurar referências para poder traçar um momento específico de sua narrativa nos seus quadrinhos e, assim, codificar o seu tempo. Cineas Santos afirma o que seguinte:

Eu lembro que na capa da *Humor Sangrento*, a figura era um cara com o dedo apontado para o ouvido e nome da coisa era *Edições suicidas*, quer dizer, um negócio totalmente doido, mas aquela capa era clássica. Arnaldo fez uma capa que não tem nada melhor em matéria de quadrinho, um cara fuzilando os desenhistas americanos (OLIVEIRA, 2010).

Recuperando a produção de Arnaldo Albuquerque, não se pode ausentar a produção de suas histórias em quadrinhos. Sendo reconhecido como o primeiro quadrinista do estado do Piauí, sua produção não pode ser simplificada à primazia de ser o início da linguagem no estado: ela também deve ser lembrada pela sua natureza de vanguarda no campo específico, com reconhecimento local, nacional e internacional. Dentro da sua tipografia, podemos destacar algumas características particulares: sua capacidade sintética na formação de suas histórias,

potentes o suficiente para produzir um entendimento usando estereótipos, assim como narrativas visuais econômicas o suficiente para o entendimento rápido de sua mensagem. Temos um estilo de humor e riso ácido, chegando ao mórbido, cujos usos e meios se constituem de um forma cínica do mundo, dos valores e de seu contexto. Temos também um estilo composto pelo uso de lendas urbanas, tradição oral e ritos da tradição folclórica como forma de denúncia. Sua formação cultural também se constitui nas suas histórias, pois seu papel de denunciar o uso de valores externos em detrimento dos internos é carregado de uma tomada de partido que coloca a cultura de massa sem segundo plano, como uma forma de resistência à própria cultura de massa. Temos seu estilo de desenho particular, que atribui um horizonte que pode se aproximar ao estilo dos *cartoons* estadunidenses, mas é também notável sua influência pelos estilos europeus, conhecido pelo traço limpo e marcado, e sua clara ligação com o processo de xilogravura, bem reconhecido em função dos contos de cordel.

Os desenhos da revista *Humor Sangrento* foram feitos durante sua estadia no Rio de Janeiro, na época em que ele estava se recuperando do acidente de moto, tendo auxílio de Albert Piauhy: “a revista foi feita toda aqui (Teresina), sem a presença do Arnaldo [...] ele não se preocupava com o padrão de tamanho das pranchas enviadas [...] isso dificultava a diagramação e eu tinha que refazer todo o desenho e remontar tudo”<sup>48</sup>. Durante a publicação, “o Arnaldo mandava as histórias do Rio de Janeiro para cá, as histórias que ele fazia deitado. E a gente queria fazer algo pelo Arnaldo. Era o único cara que desenhava quadrinhos no Piauí e fazia quadrinhos inteligentes”<sup>49</sup>.

Tomemos como base esse processamento de suas histórias, lançadas pela primeira vez no ano de 1977, em uma coletânea chamada *Humor Sangrento*, publicada de forma independente ou, como ele alegava, através das “publicações suicidas”. Foram 23 histórias em 36 páginas, sendo algumas inéditas e outras que já tinha sido publicadas em jornais onde trabalhava. Trinta anos depois, em 2007, a revista teve uma nova publicação, coordenada por Bernardo Aurélio, através do Núcleo de Quadrinhos do Piauí e do governo municipal de Teresina, tendo sido acrescentadas 14 novas histórias e charges publicadas na revista *Presença* e nos *Cadernos de Teresina*. A revista foi lançada no Rio de Janeiro e em São Paulo e teve uma tiragem de 2 mil exemplares. De forma mais didática, podemos ordenar essas histórias de acordo com o campo estético e narrativo, como base de alocação histórica, nas seguintes categorias: **cotidiano, ideologia, mito e desbunde**.

<sup>48</sup> Entrevista concedida em maio de 2020.

<sup>49</sup> Albert Piauhy, em entrevista a Bernardo Aurélio (2019).



Apegando-se à imagem de mundo que Arnaldo Albuquerque propunha, temos uma aproximação da ideologia e, com isso, estabelecemos novos códigos. A narrativa opera em uma metalinguística que preenche o vazio feito pelo mito, a ideologia. O problema encontrado na crítica é o mesmo problema da ficção: o problema central é o ausente. Por isso, o estabelecimento de dois modelos operacionais — narrativa de estrutura simples e narrativa de estrutura complexa — não deixa de ser uma parcialidade. As análises feitas não são definitivas, mas lançam uma luz sobre temas abordados, a fim de discutir as relações abordadas por Arnaldo Albuquerque. Os modelos de análise não estão acabados, e o escolhido é como uma cobertura da realidade. A combinação de duas constantes, o marcado e o não marcado, o presente e o ausente, o significado e o significante, cobre os espaços vazios, formando um sistema atrás do qual se imagina uma estrutura para entender a raiz do contexto.

Para entender o *Cotidiano*, podemos tomar a vida da Teresina como uma alegoria. Em *Negrim dos passarim*, temos uma história de tortura de um homem escravizado que fora acusado de roubo. Chegando ao local, os “heróis” dessa epifania atiram nele à queima-roupa, e os jornais bradam que mais um marginal foi eliminado por nossos heróis. Chegando ao final da narrativa, algumas problemáticas são lançadas: o que é herói social? Como a justiça nos é resumida, para chegar a eleger as virtudes nesse meio urbano, onde a verdade é dada em tons de cinza, nada como certo ou errado, temos um contexto onde o certo e o errado não são óbvios. Como nos aproximar do anti-herói para chegar a uma justiça “maior”? Antoine Garapon (1999) destaca que, em seus escritórios, atos cometidos pelas “elites do Estado” estão protegidos pelo anonimato e, quando vêm a público, não são compreendidos, chegando à represália nos corpos. Ofensas como injúria estão em escala menor que ofensas sexuais e excesso de velocidade; segundo o autor, o desejo dos instrumentos legais é agir com um processo higienista das ruas, eliminando as possíveis ameaças à autoridade instituída.

Dentro dessa prerrogativa de tratar o recorte do *cotidiano*, temos alguns exemplos das histórias, tais como: *se colar ... colou*, que trata da presença das drogas em Teresina; *Coca-Cola — um último gole*, que aborda a noite da capital e suas dinâmicas através da juventude; *Um índio* (Jornal Do Leitor 25), abordando uma visão apocalíptica de nossa sociedade a partir da visão dos anos 1970; *Romance da vida*, que conta o drama de uma jovem que engravida e é expulsa pelo pai de casa e, abandonada pelo namorado, parte para São Paulo de carona, onde é abusada. O humor passeia com lirismo da prostituição da Praça da Bandeira, no centro de Teresina, que logo é desviado para a deputada Cidinha, que pretendia proibir o jogo do bicho na cidade na década de 1970. O conjunto dos quadrinhos de Arnaldo se constrói nessa

abordagem para apresentar o lugar comum da cidade, com foco no humor para expressar sua revolta e a hipocrisia da sociedade e poder romper com as ressalvas do texto.

Figura 36 – Quadrinho de Arnaldo Albuquerque – Um Índio (*Jornal do Leitor*).

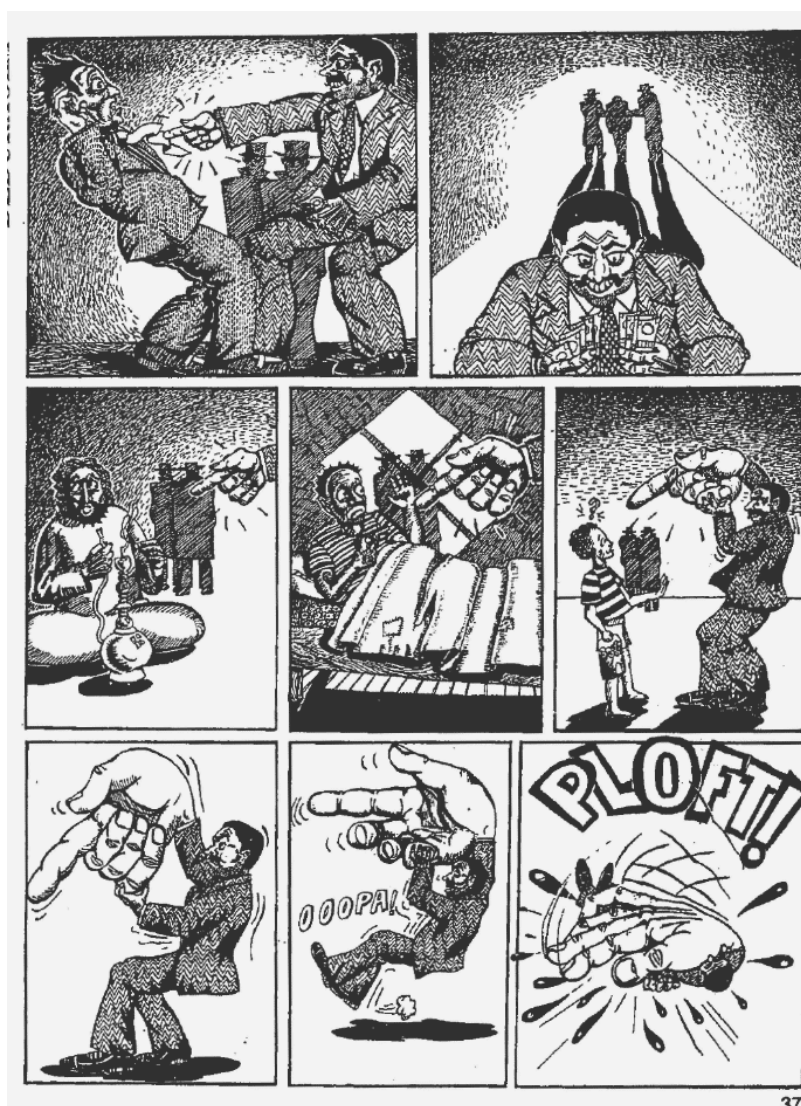


Fonte: arquivo pessoal.

A vertente *ideológica* dos quadrinhos de Arnaldo foca na desconstrução do herói das histórias em quadrinhos, na formação da modernidade e como as mídias, em especial a TV, se colocam como adestradoras da visão de mundo e agentes de controle. Mas as histórias não oferecem personagens passivos; é dada a oportunidade de subversão e combate aos controles

das estruturas. O movimento punk é colocado como alternativa ao subversivo, assim como a necessidade de conhecer a música regional e erudita brasileira. Essa tomada de extremismo entre a modernidade e a tradição é bem estabelecida, principalmente em seus conceitos primário de ideologia — ainda segmentados na geração de recepção passiva dos sistemas de representação. Outra forte tomada é o papel da censura e sua representação em agentes estatais que buscam incentivar o “dedo duro”, tema de uma de suas histórias, sugerindo que a dominação e a repressão faziam parte de um sistema complexo, com micropoderes que habilitavam agentes para realimentar a repressão.

Figura 37 – Quadrinho *Deduragem*, de Arnaldo Albuquerque, publicado em *Humor Sangrento*, p. 37.



Fonte: arquivo pessoal.

Os quadrinhos nesse recorte são experiência de desconstrução. Mesmo tendo a Teresina da década de 1970 e 1980, o uso de metáforas para impulsionar a narrativa são exemplificadas em histórias como: *Superman*, uma alusão ao super-herói que, ao invés de ajudar sua comunidade contra problemas de racismo, resolve salvar o mundo de inimigos desconhecidos; *TV*, uma história que transforma o espectador passivo de uma aparelho em caça, pois o aparelho se transforma em um enorme caranguejo que o devora, até outro espectador chegar para tomar o seu lugar; *Em Hora de Dormir*, em que uma criança é mostrada diante da TV durante o dia inteiro, imóvel, até 22 horas, em cujo final ela entra para dentro do aparelho; *Censura I e II*, focadas no papel do jornalistas, que só podem se pronunciar com o aval do censor, sendo impedidos de ver, falar e ouvir qualquer outra coisa. Na segunda história, o censor que recorta o chamado “obsceno” da TV é o mesmo que leva o recorte para seu quarto para dele desfrutar. Essa temática impulsiona a crítica baseada no permitido, vigiado e punido, em que o sistema controla o pensamento; Arnaldo, por sua vez, impulsiona a crítica social por meio de uma complexidade na representação desses novos ícones potentes, estranhos a cidade.

Temos também o poder do *mito*, ponto em que o processo de abordagem utiliza a figuração das lendas e da fantasia para compor a contextualização da mensagem. O uso das lendas são uma característica marcante na produção de Arnaldo Albuquerque. Ele utiliza lendas locais ligadas ao folclore da cidade e do estado, como uma estratégia de ligação e identificação com a sociedade que o autor quer sensibilizar. As histórias são desenvolvidas de forma às vezes literal, a fim de recuperar uma moral, ou por contraste, a nível das representações, aplicando o conceito de estranhamento e orientalismo das identidades conflitantes nessa juventude. Outra estratégia é o processo de adaptação ou transfiguração da narrativa para o tempo, o lugar e o contexto da Teresina moderna. Essa última prática dentro mensagem pode ser associada ao dogma levantado por Alberto Silva (o governador biônico dessa Teresina): cidade na esquina do século XIX com o XX. É melhor representado como conflito entre costumes provincianos e uma estética modernizante, construída de forma artificial e com poder verticalizado.

O mito é um processo alegórico por natureza, mas também funciona como processo de confecção de subtextos, em que a mensagem pode ser ambígua, e sua narrativa direta e simplista; morte, por exemplo, não necessariamente é o fim da vida, podendo ser lida como renascimento e ruptura. Nesse ponto, as histórias seguem a temática de lendas ou alienações de mitos: *Hara-Kiri*, é a história de um Buda que se suicida em um momento de contemplação e retira de seu ventre uma criança. *O Cabeça de Cuia*, lenda símbolo da cidade de Teresina, é uma das mais longas, onde a figura do pescador que está destinado a ser um monstro é utilizada para contextualizar a degradação ambiental de um dos principais rios de Teresina, o Rio Poty,

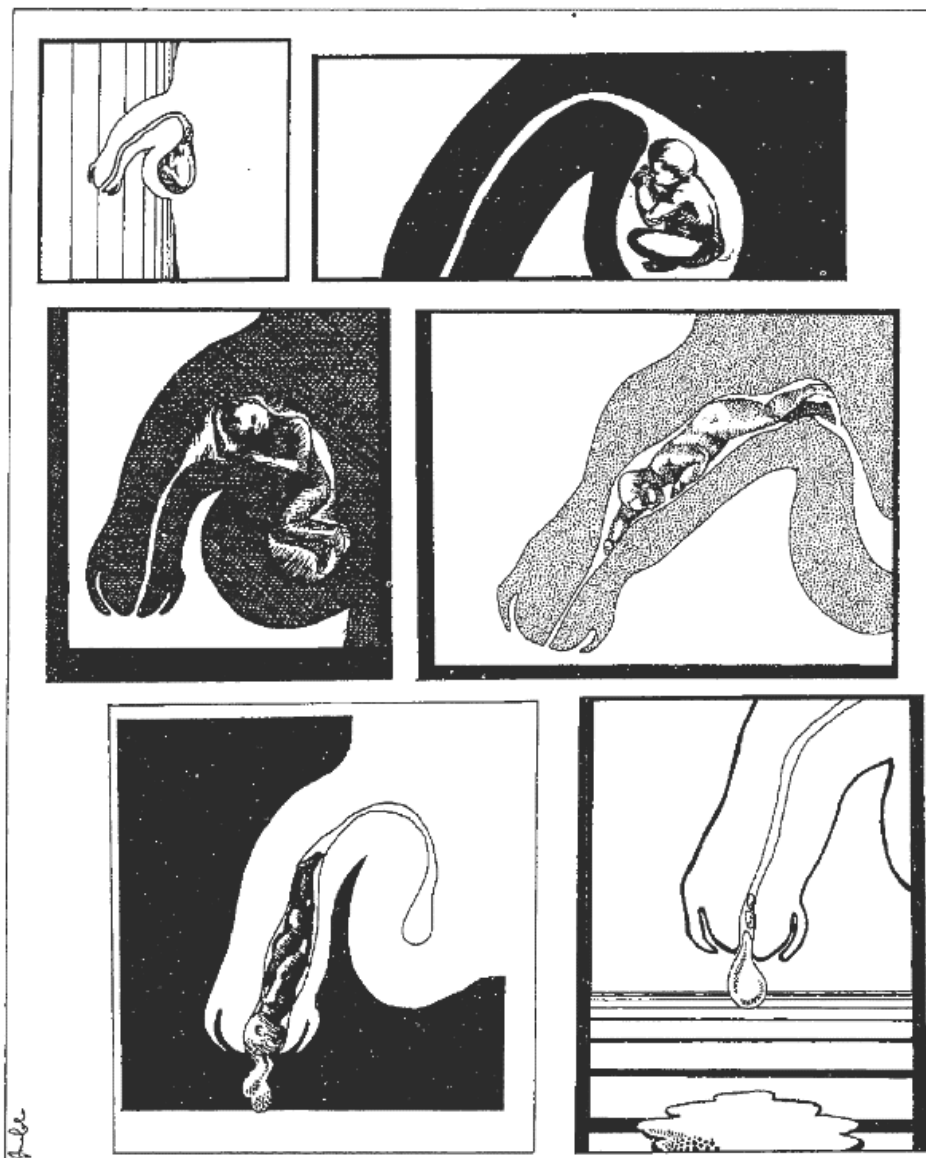


Por fim, para compreender o *desbunde* como umas das centralidades das obras do artista, deve-se perceber o processo de entre-meios do autor: um tensionamento entre o niilismo e o hedonismo de sua época e movimento. Essa parte de seu trabalho é um exercício prático de subjetividade plástica. Com esses quadrinhos, Arnaldo tenta produzir sintetizações de conceitos complexos, como alegria, paixão, devir, futuro, sonhos e promessas. Nas abordagens desses conceitos, são utilizados a simplificação de traço, a ilusão de ótica e metamorfoses do traço e estilos do desenho. A busca pelo imaterial, como a dor da Guerra do Vietnã, é abordada, e um anjo caído é um símbolo atribuído ao poeta Torquato Neto. As representações são distorcidas como um poema gráfico. Essa caracterização de desbunde opera como um guarda-chuva, para poder funcionar, didaticamente, numa coleção de obras de temática arbitrária e não linear.

Dentro do levantamento do que se pode construir de uma análise desse segmento da obra, vamos ter o desejo de comunicar, mas também de esconder. Sendo assim, com a estratégia de usar o simbolismo como dogma, a temática dos quadrinhos variam muito. *Espantalho*, por exemplo, é uma história que pode ser enquadrada como ficção científica: ambienta-se em um mundo regido pelo sol, e um monstro desconhecido mutila suas vítimas e as transforma em espantalhos. *Nhoc* é uma história lúdica em que nuvens se devoram, alternando entre o papel de vítima e de caça, mas, no final, sempre explodem para retomar o ciclo. Em *O Ovo*, um avião de bombardeio lança bombas que se transformam em ovos e que se partem ao chão, destruindo o futuro. Em *Parir sempre*, há uma criança projetada através do pênis, que se esforça para sair, mas no final se torna somente uma poça no chão. *Semente* se passa em um cenário de guerra, e um homem é executado em um pelotão, tendo seu corpo levado a uma cova rasa; porém, ele renasce como um fruto da guerra, para não dar fim ao conflito. Essas temáticas são marcas de suas dores, e a arte, nesse momento em específico, funciona como provocação, um debate a seu tempo e significados dessa modernidade.

Figura 39 – *Parir sempre*, história de Arnaldo Albuquerque publicada na primeira revista *Humor Sangrento*.

## PARIR SEMPRE



Fonte: Fonte: Arquivo pessoal.

### 3.1.2 O quadrinho *De como meu herói matou o bandido*

Esse quadrinho pode ser classificado como um quadrinho de contexto, tendo sido escolhido para análise por estar inserido na temática do conflito entre as representações de tradição e modernidade. Esse conflito só pode ser materializado pelos quadrinhos, pois estabelece o embate visual ao longo das páginas — tanto na formatação da página quanto no estilo gráfico. Esse quadrinho foi parte integrante da coletânea *Humor Sangrento* (1976) e da coletânea *Zip Zap* (1990); porém, originalmente foi publicado nas páginas do jornal *O Dia*

(1974). Os questionamentos são atravessamentos do que permeou a chamada “década prodigiosa”, antecipando-se à “explosão contestadora” da década de 1970. As demandas exploradas no quadrinho refletem, além de uma contestação intelectual e psicológica, a explosão demográfica de Teresina. A narrativa mostra a cartografia de uma fronteira estabelecida pelas injustiças sociais de seu tempo; tais práticas fazem parte de uma crise e buscam desbancar as convenções e os costumes de uma cidade “provinciana”.

A produção artística e cultural no Piauí tem um percurso razoavelmente longo, por isso se recusa a continuar marginalizada. Uma pesquisa preliminar em torno da literatura, música, teatro, poesia e artes plásticas, mostra como o Piauí está inserido no amplo quadro do processo de desenvolvimento histórico, artístico e cultural brasileiro. É possível verificar a partir da década de 1970 como o momento em que o Piauí começa a “furar o cerco” da mídia brasileira e sair do isolamento ou do gueto artístico e cultural a que esteve submetido durante “séculos seculorum”.

Nessa década, além das pesquisas arqueológicas na Serra da Capivara, começa a projeção no cenário brasileiro de piauienses nas mais diversas áreas como o poeta Mário Faustino, o jornalista Carlos Castelo Branco e principalmente o poeta, jornalista, compositor e cineasta Torquato Neto, uma das figuras mais importantes do Tropicalismo, ao lado dos baianos Caetano Veloso, Gilberto Gil, Tom Zé, entre outros (DIAS, 2010, p. 72).

A história em questão questiona a realidade, fatalista mas realista. Essa característica marcante dos quadrinhos delinea lacunas, uma vez que, por trás do dito, há toda uma instância do dizer, evidenciando que a significação do quadrinho vai muito além da simples manifestação verbal. Desse modo, uma das funções do leitor é preencher o que não foi dito por meio da recuperação dos implícitos e da percepção dos efeitos de sentido desejados pelo autor

O princípio impõe que todas as necessidades lhe sejam apresentadas como podendo ser satisfeitas pela Indústria Cultural, mas, por outro lado, que essas necessidades sejam de antemão organizadas de tal sorte que ele se veja nelas unicamente como um eterno consumidor, como objeto da Indústria Cultural. Não somente ela lhe faz crer que o logro que ela oferece seria a satisfação, mas dá a entender além disso que ela teria, seja como for, de se arranjar com o que lhe é oferecido. A fuga do cotidiano, que a Indústria Cultural promete em todos os seus ramos, se passa do mesmo modo que o rapto da moça numa folha humorística norte-americana: é o próprio pai que está segurando a escada no escuro. A Indústria Cultural volta a oferecer como paraíso o mesmo cotidiano (Adorno; Horkheimer, 1985, p. 133).

O enredo da história tem a premissa de ser ambientado em um espaço como os típicos cenários de velho oeste dos Estados Unidos. A história tem duas laudas, feitas em preto e branco e desenhadas com bico de pena e tinta nanquim. A primeira página é dividida em duas colunas, com separação na vertical e afastamento significativo. Na segunda página, as colunas são combinadas, em tiras na vertical. Do lado esquerdo, o traço das personagens segue o estilo da xilogravura, um traço muito utilizado na literatura de cordel, tradicional do Nordeste.



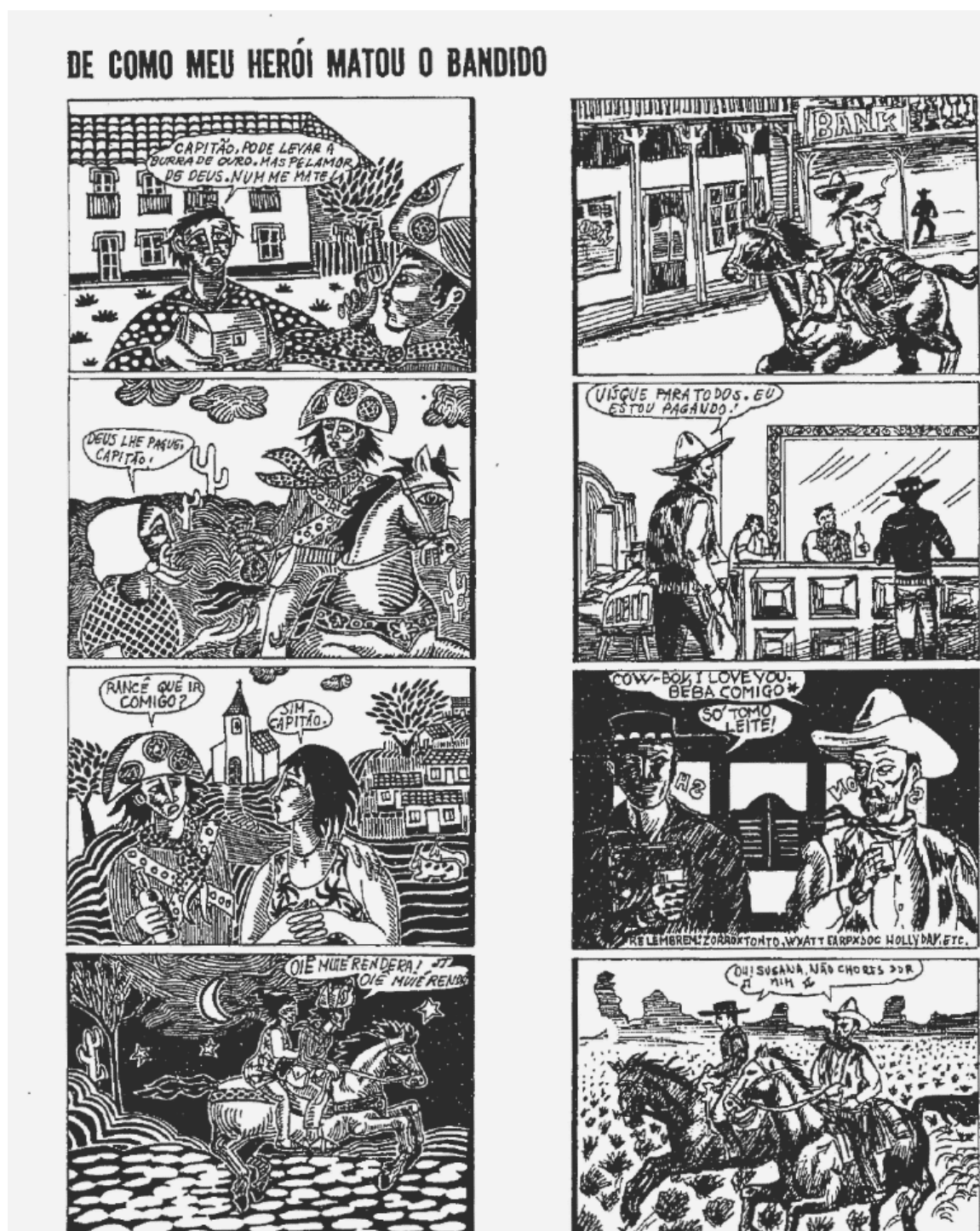
Na primeira página, a coluna da esquerda trata a narrativa de uma figura de um “Capitão”, representado com uma visualidade que lembra a atribuída a Lampião, uma figura mítica do cangaço nordestino. Essa coluna começa com uma figura que, por medo da morte, entrega a sua “burra de ouro” para o Capitão; na próxima parte, entrega um saco de dinheiro a uma senhora, que o agradece para logo depois encontrar um jovem e que a convida para ir consigo, e dois saem cantando o refrão da música *Mulher rendeira*<sup>50</sup>. No lado direito da página, temos um “cowboy” chegando a cavalo, desenhado de forma simplificada, remontando ao traço do *comix* americano. O personagem tem arma em punho atirando em direção ao “Bank”, levando um saco de dinheiro no lombo do cavalo. No quadro seguinte, o homem pede um “uísqe para todos” e, ao se sentar no bar, um personagem representado de preto fala que só toma leite, ao que o “cowboy” completa, “*I love you. Bega comigo*”. Em uma nota de rodapé da página, lembra-se que a referência é de “zorro x tonto, referindo-se à figura histórica de Doc Holliday<sup>51</sup>. No quadro final dessa página, os dois pistoleiros saem cantando “Oh Susana! Não chores por mim!”.

---

<sup>50</sup> A primeira catalogação da música *Mulher rendeira* é atribuída como parte da cultura popular, pelo folclorista e etnógrafo Luis da Câmara Cascudo, em suas pesquisas sobre o Nordeste brasileiro. Essa canção se tornou popular para um público maior depois de sua vinculação no filme *O Cangaceiro* (1953), dirigido por Lima Barreto (Cascudo, 2000, p. 504).

<sup>51</sup> John Henry Doc Holliday (1851-1887) foi uma figura famosa do velho oeste dos Estados Unidos, conhecido por sua vida de dentista e pistoleiro, jogador e aliado do famoso xerife Wyatt Earp. É lembrado por seu papel no tiroteio no O.K. Corral, que ocorreu em Tombstone, Arizona, em 26 de outubro de 1881 (Oliveira Junior, 2010).

Figura 40 – Primeira página do quadrinho *De como meu Herói Matou o bandido*.

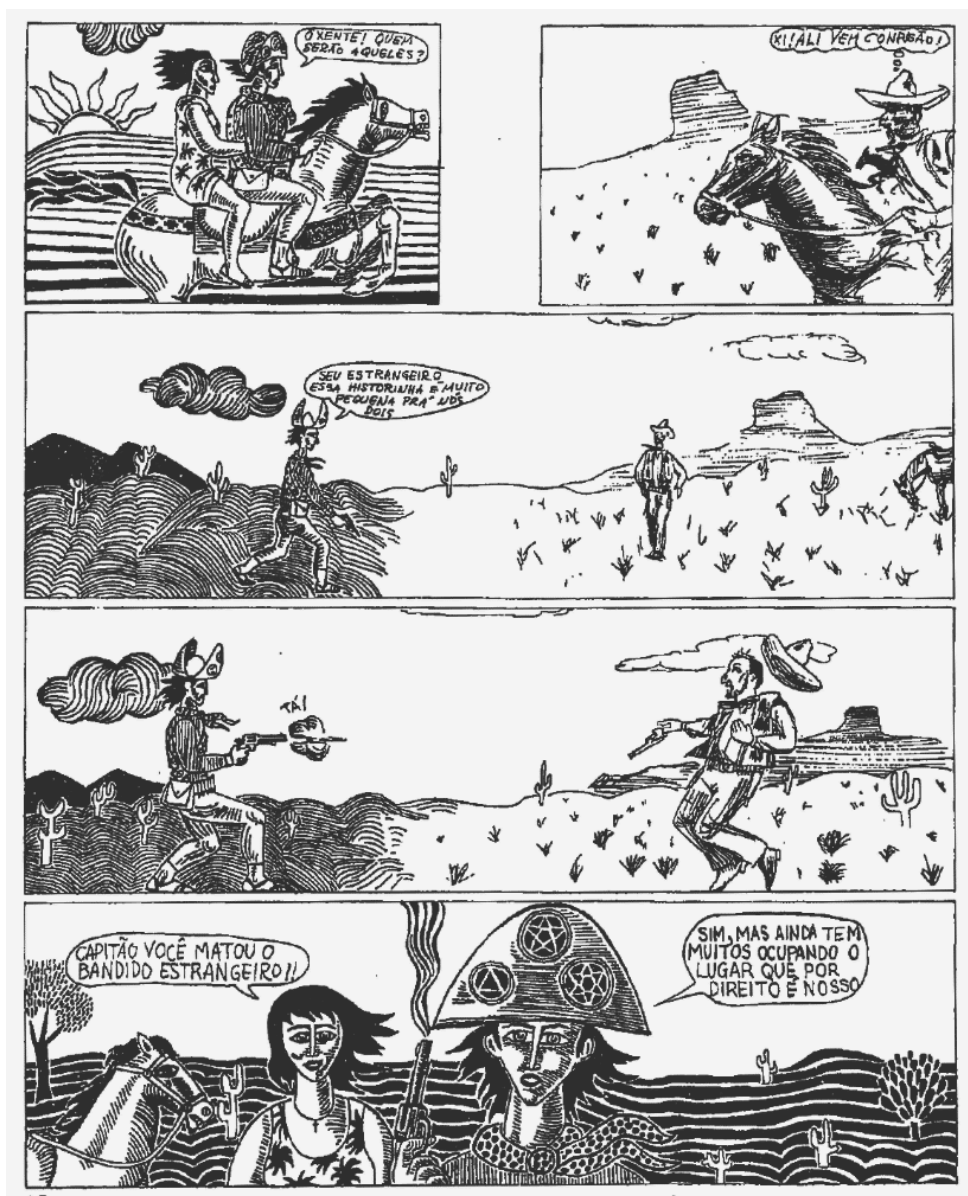


Fonte: acervo pessoal.

Na segunda página, os dois primeiros quadros mostram cada cavaleiro indo um de encontro ao outro. Em cada quadro, eles estão desenhados em estilos diferentes, sem terem noção um do outro. O capitão indaga “Ó xente, quem serão aqueles?”; já o pistoleiro diz “Xi! Ali vem confusão!” No quadro seguinte, cria-se uma fusão dos estilos da xilogravura e do

*comix*, em que é sugerido um duelo proposto pelo Capitão, que afirma: “Seu estrangeiro, essa historinha é muito pequena para nós dois”. O duelo tem o Capitão como vencedor, e o estilo da xilogravura<sup>52</sup> toma o resto da página. Como frase final, o cangaceiro afirma que matou o estrangeiro, “mas ainda tem muitos ocupando o lugar que por direito é nosso”.

Figura 41 – Segunda página da revista De como meu herói matou o bandido.



Fonte: acervo pessoal.

<sup>52</sup> Xilogravura é uma técnica de gravura em que se utiliza a madeira como matriz. O artista talha a superfície da madeira, removendo as partes que não devem receber tinta. Em seguida, a matriz é entintada e pressionada sobre o papel ou outro suporte para transferir a imagem. Essa técnica é conhecida por seus detalhes ricos e pela possibilidade de criar várias impressões a partir de uma única matriz. (Carvalho, 1991).

A arte fala de seu tempo. Não existe obra de arte isenta: toda produção é fruto de uma intenção e de uma posição em detrimento das dores pessoais no campo das ideias. Também pode ser compreendida como uma reação ao seu ambiente e ao contexto histórico. A temática iconográfica dessa narrativa aborda o conflito de identidade e, como consequência, os campos de representação são colocados em debate. A cultura pode existir sem consequências de identidade; no entanto, as dinâmicas de identidade raramente se assemelham ao que ela era anteriormente. A cultura depende dos processos inconscientes, enquanto a identidade está ligada a normas vinculantes e conscientes (Bourdieu, 2019).

O quadrinho como mídia se configura como novidade da modernidade e, como tal, um dispositivo da cultura de massa. Mas o seu significado enquanto algo novo dentro dos usos para Arnaldo está nesse quadrinho. O que é novo afinal? O quadrinho, o desenho em quadrinhos ou sua formulação sequencial para contar uma história? O cordel, nesse caso, é necessariamente diferente de um quadrinho? Os anti-heróis dos *comix* dos quadrinhos estadunidenses, representados pelo pistoleiro, são diferentes do cangaceiro nordestino, narrado nos cordéis?

Tratar o cotidiano a partir da novidade histórica da escolha da forma de protesto se torna relevante a ponto de o artista eleger algumas chaves para compreender o campo em disputa trazido na história. Temos envolvido a história a insurreição do sujeito rural (Capitão) contra a dominação do senhor dono da casa de fazenda, um latifundiário que acumulou dinheiro dentro de um baú. Esse agente de poder que tem ouro expropriado não o guarda para si (pelo menos não em sua totalidade): ele divide com uma senhora retratada como humilde. Da mesma forma, ao encontrar uma mulher, ele não a força a ir com ele, mas a convida.

Existem símbolos potentes utilizados dentro do quadro que funcionam como um espelho para a outra narrativa. O lugar é o sertão, rico de ícones reconhecidos para além do traço típico: temos o cacto, a casa de fazenda, o lenço na cabeça da senhora, as roupas do cangaceiro adornadas com cinto cruzado no dorso, a igreja ao fundo, a lua minguante, a roupa florida da moça, a cidade rodeada por bois, o cavalo adornado e o chão rachado. Isolados, esses símbolos não identificam, mas reunidos funcionam como uma chamada para esse lugar — não um lugar geográfico, mas um lugar da representação de identidade de ser nordestino; um passado relacionado pelo folclore e sua representação.

Bandido é o agente de fora, extraterritorial. O “*cowboy*”, símbolo identitário de resistência americana ao progresso, é também um agente de degradação e do caos na ocupação do Oeste. Os quadrinhos do chamado Velho Oeste rivalizaram com as histórias de Super-Heróis nos anos 1960 e 1970, principalmente no Brasil (Cirne, 1982). No caso em discussão, temos uma história que começa com um assalto a banco, com um desfecho em um *saloon*, típico

cenário dessas histórias. O assaltante traja seu chapéu branco, indicando que ele é o “mocinho” da história, fazendo dupla com o outro “cowboy” de chapéu preto, o símbolo do bandido, no mesmo arquétipo das histórias. A troca de olhares dos personagens indica algum relacionamento fraterno ou mesmo sexual entre eles, que finaliza com o pedido de saírem juntos do local. Como símbolos, podemos relacionar a meia porta do *saloon*, os chapéus extravagantes e os cavalos em disparada. O deserto desse “oeste” é desenhado com vegetação rasteira e pedras colossais ao horizonte, em um estilo mais figurativo.

O consumo do quadrinho está ligado ao consumo em geral e ao ciclo de desenvolvimento e distribuição (indústria cultural); seus padrões estéticos e seu desenho simplificado exploram, nessa história, o crime. Não é uma reparação social, mas uma tomada de poder pelo poder; suas trocas de significado não ocorrem por um grupo, mas provocadas de indivíduo para indivíduo. Esse é a tomada da lógica dos *comics* americanos: não é prover uma causa nesse período, mas uma formulação de código para o consumo.

Esse é um embate de interpretação dentro da iconologia contextual da história. Esse é um quadrinho de representação política que utiliza o humor. Conflito da tradição de um Nordeste vivo, mas perdido no seu tempo cronológico, é o sintoma da narrativa, em uma tentativa de buscar os valores e o poder do passado para enfrentar o futuro que chega com um maneirismo e regras próprias. Esse quadro narrativo também reflete os acontecimentos políticos na vida do Piauí, principalmente no jornalismo. Essa forma de criar um quadrinho popular piauiense mira no argumento moralista de subverter a ordem do poder desse interior dominado pelas oligarquias familiares. As propostas do movimento contracultural a que Arnaldo se filia é buscar um campo e ir contra esse colonialismo.

A compreensão desse ambiente cultural dos anos 1970 permitiu o entendimento da história, pois utiliza chaves de leituras do cotidiano e do contexto da região. A modernidade oferecida para debate e, no caso, para o enfrentamento, é reconhecível, pois faz parte do pacote escolhido pelas elites para difundir os conceitos de modernidade e desenvolvimentismo. Essas ideias fazem lembrar a máxima do maio francês<sup>53</sup>, “é proibido proibir”, mas os valores em questão não sofrem um descrédito, pois o tradicional, nesse caso, não é atrasado, estando em pé de igualdade com o moderno estadunidense.

---

<sup>53</sup> O maio de 1968 parisiense representa um marco na história contemporânea ocidental. Considerado uma das eclosões contraculturais de maior repercussão da agitada década de 1960, as Jornadas de Maio reuniram estudantes e trabalhadores em uma série de protestos e greves, que buscavam diferentes objetivos, mas que, juntos, conseguiram desestabilizar as estruturas da sociedade francesa e romper com padrões de todo o mundo ocidental.

Outra particularidade em relação à abordagem moderna dos vilões é a explicação de suas motivações. Adaptando seus deméritos à vida urbana, em cada linha narrativa, os personagens foram descritos como bem adaptados ao caos de seus ambientes. O autor buscou uma estratégia para romper a loucura da realidade histórica e transpor a mensagem.

O traço de Arnaldo acompanha as narrativas, levando-nos a representações de realidades em que as imagens parecem assumir a direção da história. Os desenhos não são feitos somente para descrever a realidade tal qual ela se apresenta para nós, mas para retratar o espírito dos personagens. O leitor é levado a exercitar outros aspectos da leitura que não estão ligados ao texto escrito, mas a sua capacidade de percepção, decodificação e interpretação de imagens. O próprio Will Eisner define os quadrinhos como “uma forma artística e literária que lida com a disposição de figuras ou imagens e palavras para narrar uma história ou dramatizar uma ideia” (Eisner, 2005). Nesse contexto as imagens do quadrinho tiveram a função de mensagem, como a maneira que os personagens foram ilustrados e a descrição de seu próprio cotidiano.

As representações de Nordeste e Estados Unidos que Arnaldo faz são satíricas, e seus personagens são sombrios. A atmosfera do quadrinho remete à sua Teresina dos anos 1970, onde a sua juventude era instigada a dar continuidade à tradição, mas optou a romper com o padrão. Foi seguindo seu próprio modelo, trazendo, em muitos momentos, a expressão de sua subjetividade e dando maior importância aos aspectos racionais e lógicos. A história retrata algo situado no irreal, com personagens insanos, de modo que seu trabalho pode ser comparado a um impressionismo, uma vez que passa pela tentativa de tentar mimetizar o real, pela preocupação em retratar o momento por meio da representação de seu universo pessoal. Então, suas histórias acabam por retratar de forma irreal, algo como um sonho ou um pesadelo. Sendo assim, os desenhos têm um compromisso muito maior em retratar as dores dos personagens que compactuam com as do autor, para torná-los fisicamente verossímeis.

Com uma abordagem pessimista, trabalha o humor como uma estratégia para criticar os costumes e a moral do seu tempo. Arnaldo se faz um gozador dos heróis “a sério”, reproduzindo-os numa linguagem em que eles são desmistificados pela desmontagem das propostas ideológicas. Ao final da narrativa, Arnaldo indica que a evolução contracultural é “aqui e agora”, com a revolução do corpo e do comportamento, com o decorrente deboche com os “caretas”; a opinião dessa juventude marginal é está engajada.

Segundo José Pereira Bezerra (1997), o caráter exploratório da produção marginal é explicitado a partir de aspectos econômicos e sociais, com o exame de situações concretas no plural cultural que se articulam entre si, resultando numa discussão que norteou a caracterização das razões de existir da produção do quadrinho de Arnaldo Albuquerque. Como articulador

cultural, Arnaldo Albuquerque atuou em ilustrações de trabalhos de poetas piauienses que estão reunidos no livro/apostila *Tudo é Melhor Que Nada*, de 1974. Nesse material, estão presentes trabalhos de David Aguiar, Cineas Santos, Heloisa Cristina e Carivaldo Marques. É importante lembrar que esse trabalho traz a participação de elementos da geração anterior (Clip), mostrando uma transitividade inicial dos autores que se colocam no limiar da produção marginal. Essa publicação, não só por ser cronologicamente a primeira, mas por apresentar, gráfica e tematicamente, aproximações com as publicações que se iniciariam a partir de 1977, é um importante marco da geração mimeógrafo.

A caça insinuada que Arnaldo representa no quadrinho é uma alusão à busca de sua geração, que está dispersa nesses novos centros urbanos. O saldo é uma Teresina que se atrai pela reforma da cidade, tornando em um espetáculo a destruição das casas para formar uma nova avenida. Com a atuação direta do Estado, a organização espacial da cidade de Teresina acabou resultando em grandes construções, como pontes, avenidas e prédios. Assim, com a interferência do Estado, foi possível que a sociedade da época se deslumbrasse, por exemplo, com a construção do estádio de futebol Albertão. Quando a terraplanagem do terreno para edificar o estádio estava sendo realizada, a atenção de boa parte da população foi atraída para aquele espaço, pois via nessa obra uma nova forma de entretenimento, já que as existentes até então não exalavam nenhum ar de modernização. Da mesma maneira, era possível observar a pavimentação da Avenida Miguel Rosa e o remodelamento da Avenida Frei Serafim, atendendo ao crescimento demográfico da cidade e à multiplicação dos meios de locomoção — destacadamente os automóveis, que ganhavam anúncios nos jornais e circulavam com uma maior intensidade pelo centro e periferia.

O cotidiano da contemporaneidade dos anos 1970 impossibilita a manutenção de qualquer espécie de tradição que não seja a ruptura. Assim, nessa perspectiva, o quadrinho é uma razão documental em se aliar a história, fornecendo um espetáculo de realidades e uma expressão para o seu mundo.

### **3.1.3 As animações de Arnaldo Albuquerque e o enfrentamento cultural**

Hobsbawm (1995) indica que as mudanças mais significativas do começo do século XX foram as artes em massa, que se opuseram ao universo artesanal das artes de ofício. Queiroz (2006) indica que, ao chegar em Teresina no ano de 1901, o cinema foi campo de disputa das sociabilidades, onde as jovens eram criticadas se fossem ao Cine Rex (1939) com seus namorados. O cinema era um dispositivo de “obscenidades”, e as salas de exibição um campo

de desconstrução da moral e dos bons costumes, como indica um texto de A. Tito Filho, comentado por Queiroz (2006, p. 78):

Bem vivas as recordações dos dias em que o castigo paterno recusava o dinheiro semanal da diversão. O que fazer? Bolsos vazios, surgiria o moleque, igual aos outros pela mesma forma personificados: falta dos tostões para reencontro dominical com artistas e bandidos cinematográficos de Hollywood. O jeito está em varar o cinema e vara correspondia a atitude de acrobatas de circo: a gente saltava a grade de ferro do 4 de setembro. Chegava-se à área arborizada. Dai à parede lateral eram poucos passos — e subia-se com a ajuda das saliências da construção até atingir as janelas do andar superior — sempre abertas por necessidade de ventilação — e facilmente se transpunha a grade. O cinema adquiria mais um frequentador sem pagamento dos 1\$100 (mil e cem reis) de entrada.

No fim do século XX, o consumo não é mais contratado ou livre; o tempo se torna um produto e um capital econômico/cultural (Silverstone, 2002). Na história do desenvolvimento do cinema, a animação nasceu antes, com experimentos óticos que materializavam o movimento de desenhos. A simbiose entre cinema e desenho se manteve no processo da revolução industrial e tecnológica do século XX (Barbosa Junior, 2005).

A história da animação no Brasil é marcada por correntes históricas que influenciaram a produção e, principalmente, as representações. Na década de 1920, a animação brasileira tinha produções publicitárias e documentários com inserções animadas, tendo Luiz Seel (1901-1958) e Luiz Sá (1907-1979) produzindo curtas-metragens misturando elementos de charge e do estilo estadunidense por Max e David Fleicher. Nos anos 1950 e 1960, o mercado publicitário, seguindo a popularidade da TV, começou a investir na animação, e festivais de cinema de animação começam incentivar a produção. Temos obras como *Milagre de Desenvolvimento* (1958), de Alain Jaccoud, e a criação de *Petrolino* (mascote da Petrobrás), por Wilson Pinto. A Lei do Curta-Metragem (Lei n 6.281, de 1975) e o apoio da Embrafilme incentivaram a produção. Nesse contexto, a animação em super-8 ganhou destaque: produções como *Meow* (1976), de Marcos Magalhães, e *A Semente* (1975) têm destaque; nesse momento, surgem também os estúdios de Mauricio de Souza (Moreno, 1978).

O cenário do Nordeste começou ganhar destaque a partir dos anos 1970, tanto com influência dos regionais quanto dos nacionais. As temáticas, frequentemente, refletiam as tradições culturais, sociais e econômicas da região, utilizando técnicas variadas, que iam desde a animação tradicional até o *stop-motion*<sup>54</sup>. Os principais centros estavam situados em

<sup>54</sup> *Stop-motion* é uma técnica de animação que consiste em fotografar objetos ou personagens quadro a quadro, movendo-os ligeiramente entre cada foto. Quando as imagens são reproduzidas em sequência, cria-se a ilusão de movimento contínuo. É uma técnica amplamente utilizada para dar vida a bonecos, objetos inanimados e figuras modeladas em materiais como argila, plástico ou papel. (Ribeiro, 2010).



Pernambuco, com o Grupo Fotograma, que surgiu em 1970, sendo considerado o pioneiro no Nordeste. Suas produções tinham uma identidade visual centrada na cultura pernambucana, e produzia curtas educativos, tendo como principais produtores Fernando Spencer e José Flávio. Outro núcleo significativo foi o Animação Fortaleza, que surgiu nos anos 1980, centrado no *stop-motion*, com Luiz Carlos Fontoura e Sérgio Medeiros à frente de produções, tendo temática das festas populares (Leite; Vieira, 2012). Podemos destacar que ambos os grupos tinha como cerne uma produção com cunho de “resgate” cultural ou catalogação do regionalismo, colocando-se distante do uso das animações como ferramenta de resistência à ditadura militar. Além disso, não demonstravam uma consciência sobre a problemática da modernidade para o silenciamento cultural regional, o que foi um dos pontos do trabalho de Arnaldo Albuquerque ao utilizar a animação como um dispositivo de “farol ideológico”.

A pesquisa histórico-crítica da animação tem de levantar, primeiro, o conceito do processo em questão: o cinema de animação é uma dinâmica com

toda criação cinematográfica realizada imagem por imagem. Difere do cinema de tomada direta pelo fato de este proceder de uma análise mecânica, por meio da fotografia, de fatos semelhantes àqueles que serão reconstruídos na tela, enquanto o cinema de animação cria os fatos por outros meios além do registro automático. Num filme de animação, os fatos têm lugar pela primeira vez na tela (Miranda, 1971, p. 28).

A animação não era o centro de sua produção, da produção do artista foi o primeiro artista da animação do Piauí. Foram três animações completas catalogadas: *Carcará Pega Mata e Come* (1976), *Vã-Pirações* (1980) e *Mergulho* (1980). Essas animações foram feitas, em grande parte, durante o período em que Arnaldo se recuperava do acidente de moto.

Figura 42 – Caixa de luz utilizada para produzir a animação de Arnaldo Albuquerque.



Fonte: Acervo da família.

A animação *Vã-Pirações* (1980) conta a história de um vampiro (*Nosferato*) que está perdido na cidade de Teresina em busca de sangue. No início do primeiro ato, depois de fumar um baseado à meia-noite, em plena lua cheia, resolve procurar sangue, pois ainda “está com sede”. Primeiro, tenta atacar uma prostituta, mas é espancado; depois, vai à procura de um homem (Arnaldo), que o assalta; por fim, chega a uma banca de jornais e se depara com uma grande sorte de notícias de mortes, crimes violentos. Ele se abastece com vários exemplares desses jornais e volta para casa. Chegando lá, tritura os jornais e bebe o sangue extraído. Essa animação tem foco no sensacionalismo dos jornais e nas presenças e ausências da cidade cosmopolita. Seu gancho narrativo vai abordar a problemática do fazer o jornal e como a função da imprensa na década de 1970 estava ligada a correntes partidárias bem delimitadas, em que o espaço sobrando para buscar uma atenção se dava pelo sensacionalismo das tragédias humanas. A própria figura do vampiro pode ser entendida como essa metáfora do passado, essa lenda que se torna o lobo do homem, mas, em virtude de “novos lobos” da modernidade, o mito se torna algo patético.

No caso de *Mergulho* (1980), temos uma obra com uma natureza ligada ao simbolismo clássico, utilizando passagem para buscar um lirismo que chega ao existencialismo. A narrativa começa com uma figura humanoide andando em um campo com árvores ao fundo e carregando uma pedra amarrada ao seu pescoço. Ao chegar a uma porta à beira de um precipício, essa figura atravessa e se joga ao mar revolto, onde as ondas simulam mãos que o chamam. Quando

está “mergulhando”, surge uma chave, que logo é segurada por uma mulher nua, e sua vagina tem a forma de uma fechadura.

Já a animação *Carcará Pega Mata e Come* (1976) foi a primeira e mais significativa animação para compreender o trabalho de Arnaldo, pelo fato de trazer arquétipos de sua obra. Essa animação foi feita em papel manteiga, que, segundo o criador, foi por motivos de orçamento. Sua produção foi feita originalmente em cores e capturada em super-8, com uma máquina Kodak 100-700 (imagem) que tinha a capacidade de cartuchos 15 metros (50 pés), que permitiram 3 minutos de gravação e uma velocidade padrão de 18 quadros por segundo. Segundo Arnaldo, essa foi a limitação da duração das animações. Outra curiosidade é que esse modelo utilizado tinha um gatilho similar ao de uma arma, o que conferia um poder simbólico ao processo de gravação. Ao total, foram utilizadas 3 caixas de desenho colorido feitos à tinta bico de pena.

A obra parte de um quadrinho escrito por Arnaldo dois meses antes, que funcionou como uma base para a animação. O filme de animação tem duração de 2 min e 35 seg, estando originalmente em cores e sonorizado; porém, o primeiro registro encontrado foi uma digitalização feita em 2002 por Kleyton Marinho, funcionário da Casa da Cultura de Teresina. A gravação foi realizada do super-8 para o vídeo cassete e, posteriormente, feitas várias cópias que danificaram o estado das imagens, mas a obra foi digitalizada e registrada em CD. Em 2023, por meio do projeto *Cinelimite* e uma iniciativa de Digitalização de Filme Brasileiro, realizada pela Universidade Federal do Piauí (UFPI) e pela Associação Brasileira de Preservação Audiovisual (ABPA), com auxílio de Bruno Baker, sobrinho de Arnaldo e curador do acervo do artista, houve a recuperação dos filmes em super-8, totalizando 15 lotes de filmes digitalizados, agora em alta definição.

A narrativa é dividida em três atos, onde vamos ter a preparação do principal antagonista. A animação é uma peça que mantém, como elo, a subversão do poder, mostrando que a dominação de um agente pode ser subvertida. O desenho é no estilo do *comic* dos Estados Unidos, com traços simplificados, cores predominantemente terrosas e saturação alta em tons de marrom. Foi empregada uma animação simplificada que consiste em fotografar cada fotograma individualmente, com a câmera super-8 — uma animação padrão tem 24 quadros por segundo, mas animação simplificada pode usar de 12 ou a 8 quadros por segundo, sendo esta última a escolha de Arnaldo. Após a captura, o filme é revelado e incluída a trilha sonora; na animação, foi compartilhada em 2 músicas, uma para cada ato. A primeira parte foi *O Ôvo* (1967), interpretada pelo Quarteto Novo, uma obra de Bossa Nova. A segunda parte filme conta com a trilha sonora de *Gioachino Rossini* (1829) de *William Tell Overture*, tendo como

trecho selecionado o *March of the swiss soldiers*, trilha que ficou famosa pelos filmes *The Lone Ranger* (1956) e *A Clockwork Orange* (1971), um dos filmes símbolos da contracultura.

No primeiro ato, temos uma cegonha trazendo uma criança em seu bico, e o enquadramento mostra que o pássaro voa tranquilamente. A cena é cortada para uma águia de cabeça branca (carcará), que observa a criança como sua próxima presa. O pássaro olha para a câmera e faz um gesto que indica um ato obsceno, concluindo que vai fazer um ataque.

Figura 43 – Primeiro ato da animação *Carcará*.



Fonte: acessado no dia 25 de junho de 2024 em  
<https://www.youtube.com/watch?v=ybr8pJ4wNWI&t=2s>

Em um ataque preciso, o “carcará” ataca a cegonha o que faz a criança cair. O desenho da criança que seguia um estilo de traços simplificado, passa a ser mais detalhado. Nesse momento, a águia começa a destroçar o ventre da criança e a comer suas vísceras. No quadrinho, essa parte é completada pelo pensamento da águia: “salvei mais um da cistose, verminose, tuberculose, retardamento mental, fome, etc., etc.”. No final desse ato, a águia se transforma na figura do Capitão América (personagem da *Marvel Comics*) representado com sangue na boca.

Figura 44 – Primeiro ato da animação *Carcará*.



Fonte: acessado no dia 25 de junho de 2024 em  
<https://www.youtube.com/watch?v=ybr8pJ4wNWI&t=2s>

No segundo ato, temos a cena de câmera aberta, mostrando uma vegetação atingida pela seca, com plantas mortas, cactos e campo desolado. Nesse momento, é retratada uma família andando, como retirantes da fome. Temos uma criança à frente, seguida pelo pai e pela mãe. Os traços são simplificados, e os personagens representados como se estivessem desnutridos. Então, a trilha sonora muda (*William Tell Overture*), e o pai aponta para a figura do Capitão América. O menino se arma com estilingue e pedra e acerta um golpe direto na cabeça do Capitão, que, com um sonoro grito de dor, se metamorfoseia novamente para o estado de ave.

Figura 45 – Segundo ato da animação *Carcará*.



Fonte: acessado no dia 25 de junho de 2024 em  
<https://www.youtube.com/watch?v=ybr8pJ4wNWI&t=2s>

Para a conclusão, a cena corta, com um enquadramento da mulher de cócoras assando o pássaro na fogueira, enquanto o pai e o filho observam o “carcará” ser preparado. No quadrinho, temos uma cena extra, com um diálogo em que a mãe pede para o filho “acertar esse diabo”. No final, o filho grita “Oba! Hoje nós vamos comer!”. Nesse último ato, a música volta a ser (*O Ôvo*), mas em ritmo acelerado.



Figura 46 – Último ato da animação *Carcará*.



Fonte: acessado no dia 25 de junho de 2024 em  
<https://www.youtube.com/watch?v=ybr8pJ4wNWI&t=2s>

Em partes da obra, temos uma clara alusão à temática bíblica de Davi e Golias. A águia antropomorfizada representa uma iconografia ligada diretamente ao “espírito” estadunidense. O pássaro em questão é o seu maior símbolo dos Estados Unidos, a nível de nacionalidade e identidade, pois está presente nos selos nacionais do país e na sua moeda. Em contrapartida, temos a cegonha levando uma nova criança para nascer. Um marcador da lenda urbana, segundo a qual o pássaro era responsável por trazer as crianças ao mundo. O choque é significativo a nível de metáfora, pois é o choque de culturas — e principalmente de símbolos.

O Capitão/Carcará é um símbolo potente, pois se trata de um personagem que poderia ser tirado da realidade provável, na sua verossimilhança com o Henry Ford (criador da Ford, representante do sonho americano) e Woodrow Wilson (28º presidente dos EUA e criador do plano para a paz mundial), que foram reais no seu salvacionismo. A popularidade de ambos pode ser explicada, pois cumpriram um papel de personagens simbólicos de uma sociedade que gosta de se ver interpretada na linguagem dos símbolos. O Capitão é o típico ianque, a encarnação do espírito da liberdade, uma representação do espírito calvinista, cuja filosofia

recomendava acumular riquezas como melhor maneira de servir a Deus. Esse vínculo de poder é uma crítica ao valor mais sagrado da América. O herói, na animação, foi substituído pelo anti-herói, o garoto, a promessa de um novo futuro.

A fome se coloca como uma leitura da obra *os Retirantes* (1944), de Portinari, abrindo reflexão sobre a realidade nordestina durante as secas: assim como a animação, a obra de Portinari representa a migração forçada de famílias em busca de sobrevivência. Da mesma forma, ambas têm cores terrosas e figuras alongadas para transmitir a sensação de sofrimento e desespero. A composição dos rostos triangulares e angustiados e os corpos esqueléticos simbolizam a luta contra a fome e a pobreza. O impacto emocional produz uma empatia e uma reflexão sobre as condições humanas adversas, sensibilizando o espectador.

Figura 47 – *Retirantes*, 1944, Candido Portinari.



Fonte: Óleo sobre tela, c.i.d., 190,00 cm x 180,00 cm, Museu de Arte de São Paulo Assis Chateaubriand (SP)

Para além disso, o complexo fenômeno da seca produz um ambiente cotidiano de sofrimento e estratégias para suplantar o poder dominante. Dentro do quadro da animação,



Arnaldo evoca o ambiente social semifeudal que caracteriza determinada região brasileira. A própria imagem do personagem se integra ao mundo desolado pela falta de água, como algo natural, mas é resultado da atividade social do homem. Um mundo que oferece perigos como uma águia de cabeça branca que caça os seus filhos não pode se deixar sem uma reação à altura, mesmo que, para isso, tenhamos de matar o Capitão América ou mudar a passividade do mundo que oprime, com políticos e políticas sobrepujando as nossas representações e identidades sociais e culturais.

A imagem, como afirma Carlos Nelson Coutinho (1980, p. 36), “é o instrumento criado pelos homens com a finalidade de garantir e aprofundar o reflexo do real pelo pensamento e, ao mesmo tempo, a comunicação inter-humana”. *Retirantes* tem o sentido de resistência, de fugir ao destino da morte e da adversidade, podendo ser entendida também como uma resistência à modernização. A pergunta feita pelo artista seria como falar em cultura numa região de fome, seca e latifúndio; numa região monocultora desde os primórdios da formação do Brasil. Nesse ponto, a cultura deve ser entendida como “algo natural”, contido em uma tradição em que as migrações não foram uma solução. Migrar é mais um problema. Segundo Hamilton de Matos Monteiro, “a migração foi a saída para que o Nordeste não explodisse em insurreições e revoltas, tal como no século passado. A história do Brasil é fortemente marcada pelo fenômeno” (Monteiro, 1980, p. 95). No país, a partir de 1930, as migrações internas passaram a ser mais representativas e volumosas que a imigração. Uma vez que a população brasileira estava concentrada na região Nordeste, desencadearam-se migrações em direção ao polo industrial de São Paulo. O que ocasionou esse êxodo em massa para a cidade foi a impossibilidade de sobreviver no campo, num país marcado pela concentração fundiária que prioriza a agricultura de exportação (Gregori, 1986).

Com tão enormes problemas, é possível fazer cultura? É possível, pelo, menos, consertar a cultura herdada, o folclore? Desenvolver a cultura popular? Seria o questionamento da animação seguindo o parâmetro de “farol ideológico” provocado por Arnaldo Albuquerque, onde o lugar desse fazer está dentro de seu tempo. Somos “*Severinos da Silva*” ou “*Steve Rogers*”<sup>55</sup>? A descaracterização cultural passou rapidamente para cultura da imagem no Nordeste no final do século XX, do som e da alienação por meio de simulacros de modernidade. A televisão, quando implementada nas pequenas cidades do Piauí, era colocada em praça pública, substituindo a igreja — ou pelo menos concorrendo com ela. O artista plástico

---

<sup>55</sup> O nome civil do Capitão América da Marvel Comics.

piauiense Nonato Oliveira<sup>56</sup> indaga: “de que é que os meninos brincam agora? De *Zorro*, de *He-Man*, de *Homem-Aranha* ... E a nossa cultura?”. E ele mesmo responde: “a televisão é uma droga” (Cadernos, 1990, pag.11).

A animação indica uma ação de regionalismo, mas não pelo regionalismo em si: um regionalismo de contexto, não como pretexto. Pound (1978, p. 36) indica que “literatura (arte) é linguagem carregada de significado”. E não há significado sem contexto. Não se faz arte no vazio.

O princípio básico levantado nessa questão da animação em relação ao seu contexto histórico é indicar uma saída para a Modernidade. O estranhamento dos agentes envolvidos contribui a partir dos mitos da tradição (folclore, lendas) e dos novos mitos da modernidade (super-heróis). Temos alguns fechamentos a respeito do herói. No caso funciona, ele como Berserk das sagas nórdicas, descontrolado em fúria, possuído em loucura, destruindo e estraçalhando tudo — até uma criança, no caso da animação. Em contrapartida, temos a criança, uma Criança-Deus, fazendo referência ao mito de Dionysos, cuja características esotéricas narram a sua morte, que se deixa estraçalhar para que a terra se fecunde e gere alimento e frutos. É possível lembrar do primeiro ato da animação como um ritual da fertilidade, mas para o mito aqui não importa a origem em si, mas seu impacto e a revolta da representação das imagens criadas: o mito da criança Divina e do Herói (Capitão América/Carcará). A criança que se sacrifica para abrir o segundo ato demonstrando a precariedade desses homens ordinários, desprovidos de dons ou poderes, frente ao herói (Carcará), esse retirante ordinário que só pode contar com a inteligência e a trapaça.

O humor se combina com o fantástico para suprir uma solução viável. A morte se apresenta na obra como um ritual e como uma metáfora para exemplificar como Davi fez para vencer o gigante Golias com uma pedra. O Carcará, agora derrotado, deve ser consumido e, como relatado em lendas nativo americanas, o “inimigo” agora deve ser incorporado, e seus dons passam a fazer parte do vencedor. A animação se constrói como um ritual de passagem da modernidade para a tradição, definindo como podemos subverter as figuras de poder e sua opressão a partir de um pensamento de modernidade que congela a variedade do seu local, universalizando todas as culturas e representações.

---

<sup>56</sup> Nonato Oliveira, artista plástico brasileiro, nascido em Teresina, Piauí. Sua obra se destaca pela profunda conexão com a cultura e a história nordestina, especialmente retratando cenas da vida cotidiana, tradições e desafios enfrentados pelo povo da região. Além de sua produção artística, é conhecido por seu engajamento em questões sociais e culturais, abordando temas com migrações e a influência da mídia na formação cultura das novas gerações. (CORRÊIA, 2005).

Em 2006 realizamos a exibição da animação no auditório do Casa da Cultura de Teresina, junto com a amostra de outras produções de Arnaldo Albuquerque, tendo sido feito um debate, no qual foram levantadas as causas e o significado da animação *Carcará pega mata e come* (1976). A surpresa foi que o público, composto por jovens entre 14 e 17 anos, compreendeu o humor e a mensagem principal de subversão ao poder. Isso indica que o mecanismo do humor e relação contextual e histórica da mensagem continua eficaz, mesmo depois de 30 anos.

### 3.1.4 O cinema super-8 de Arnaldo Albuquerque

Se a década de 1960 no Brasil foi considerada a do Cinema Novo, dos festivais de música popular, da Tropicália, do Chacrinha, do Rei da Vela, anos de celebração dionisiaca, a década de 1970 pode ser considerada como de tomada de consciência de uma realidade já inescapável, de luta aberta e, muitas vezes, luto fechado. Para a cultura brasileira foi o que poderia ser chamado de ingresso na idade da razão, com todas as suas dolorosas consequências. Junto com o mundo, encerrávamos uma época, a moderna, para darmos início a um período de destruição e terra arrasada — a da contracultura —, em que se acreditava poder fazer surgir um novo mundo.

O Piauí e o Brasil vão demonstrar razões próprias, em uma trilha cujo contexto latino-americano, um bloco cultural que tende a ser resistência à cultura de massa, vivia uma espécie de Guerra Fria. A cultura de massa estava invadindo tudo, e o questionamento era como se isolar do que se passa na Terra. Essa reflexão coloca a vanguarda atuante dos anos 1970 sob a pressão de fugir do isolamento cultural e, ao mesmo tempo, se conectar com a produção latino-americana diante das investidas de uma colonização anglo-saxônica.

Naturalmente, o MAM se tornou o centro de onde evoluíam todos os mais avançados movimentos da arte brasileira. Em 1971, Frederico Moraes tentou dar ao MAM a espinha dorsal ideológica que lhe faltava, criando, ali, junto com Luiz Alphonsus e Cildo Meirelles, uma unidade experimental. Nesse mesmo ano, o crítico lançou o projeto *Domingos da Criação*, com grande êxito de público, mas pouca participação da vanguarda. Os domingos retomaram a ideia de arte no Aterro da década de 1960, com promoção cultural em massa (MAM, 2015). Seguiram uma linha criativa muito ampla e conseguiram fazer com que o povo praticasse a arte de forma lúdica; foi participando desses eventos Arnaldo Albuquerque teve o primeiro contato com as representações dessa nova vanguarda.

Entre os novos instrumentos experimentados, temos o super-8, pois a discussão dos movimentos de vanguarda no Brasil — e principalmente nos “filhos” do MAM e seu núcleo de vanguarda — não era mais a obra em si, mas o seu registro através da fotografia e do cinema super-8. Arnaldo, engajado, resolveu “imprimir vanguarda”, uma vocação que, na época, fez com que se entregasse à pesquisa sobre os meios mais eficientes de comunicação e de uma tecnologia acessível. Mesmo contra o senso comum, a arte de vanguarda é uma ação lúcida e razoável. Mais tarde — ou melhor, concomitantemente à vídeo-arte —, Arnaldo se encontra com o experimento e se baseia no super-8.

Foi no audiovisual e no super-8, mais baratos e “nacionalizados”, que tiveram uma grande produção entre 1971 e 1978. O grupo *Gramma* piauiense promove, no campo da linguagem, de forma adulta, um nível dramaticamente comprometido e autobiográfico. O cinema de super-8 ou 16mm, com o marco inicial dado por Arnaldo Albuquerque com *Adão e Eva do Paraíso ao Consumo* (1971), com sua história baseada em um quadrinho, executou a filmagem, a montagem e uma direção compartilhada com Carlos Galvão. Outras obras significativas foram *Terror da Vermelha* (1971), com direção sua e de Torquato Neto; *David Vai Guiar* (1972), com direção de Durvalino Couto; *O Guru da Sexy Cidades* (1972), de Antônio Noronha; *Por enquanto* (1973), de Carlos Galvão; *Teresina* (1974), do Cine Clube Teresina; *Coração Materno* (1974), de Haroldo Barradas; *Miss Dora* (1974), de Edmar Oliveira; *Tupi Niquim* (1974), de Francisco Pereira; *Praça Saraiva pulsando 24 horas por dia* (1975), do Grupo Gramma; *Gilete com Banana* (1976), de Arnaldo Albuquerque e David Aguiar; *Carcará: Pega, Mata e Come* (1977), de Arnaldo Albuquerque; *Tio João* (1978), de Antônio Noronha; *Vã Pirações* (1980), de Arnaldo Albuquerque; e *Mergulho* (1980), também dirigido por Arnaldo Albuquerque. Como relacionado Arnaldo, teve uma significativa participação na produção de vários filmes, tanto na filmagem, quanto na direção e na montagem. Foi dele o primeiro e último filme desse período em que o super-8 foi um motor para deixar os vestígios históricos de seu tempo.

Em 1970, o MAM abriu o caminho para Arnaldo “experimentar” uma renovação da vanguarda, onde ele emergiu junto com a década. São frutos de uma crítica da realidade sempre presente, a visão poética, isto é, nunca seca e humorística dos acontecimentos, e a capacidade de se sobrepor aos empecilhos de toda ordem. Arnaldo, nesse momento da década, junto ao super-8 (animação e filmagem) assumiu uma ordem de renovação e, ao mesmo tempo, uma posição objetiva de luta, sempre que necessária, ao regime militar e às transformações de seu cotidiano. A unidade desse artista foi a principal responsável pela complexidade do teste de fogo pela qual sua obra passou ao longo do tempo. Os movimentos de formar uma central dentro

do MAM, como galeria ou centro unificado, naufragaram, mas seus frutos foram diversos. O sucesso dentro do campo das representações e das construções de um pro-texto inconformado é prova disso. Das contradições com que fora apresentado como modo de vida pela sociedade, criou uma linguagem límpida, recusando o papel de algodão entre cristais, porque queria ouvir o estrondo do choque e ver os estilhaços voando no ar. Tal “radicalismo” se manifestou em cada obra à sua maneira, e essa é a prova mais clara de que estava certo, pois a arte não admite sofismas geracionais ou globalizantes, assim como não se submete às modas. Dentro de um mundo em crise, Arnaldo absorveu a crise e a enxugou tanto quanto desnecessário para transformá-lo na matéria-prima de uma visão essencial do mundo, o seu farol ideológico.

Como objeto para exemplificar, a faceta tomamos o filme *Adão e Eva do Paraíso ao Consumo* (1971), um filme em super-8 produzido ao mesmo tempo que *Terror na Vermelha* (1971), sendo ambos financiados por Antônio de Noronha, médico e professor da UFPI. Arnaldo conta que o filme foi filmado com uma câmera *Super Sound 700 Catawiki 100-700*<sup>57</sup> que pertencia ao poeta Sidh Dias<sup>58</sup>. Para o filme, optou-se para que ele tivesse momentos em preto e branco, pois conferia mais realismo; pois, segundo o autor, isso é simbólico, desconstruindo o realismo, como um “desmascaramento da ficção”.

---

<sup>57</sup> Entrevista realizada com Arnaldo Albuquerque em 2012.

<sup>58</sup> Segundo Arnaldo ele trocou com Sidh (Sindônio) de Dias por 10 LPs a câmera super-8, que no caso não tinha zoom, foi uma figura influente no Piauí durante a década de 1970. Nascido em 5 de janeiro de 1942, ele foi um artista visual, caricaturista e pintor. Na época de 1971, Sidônio já estava envolvido na cena artística do estado, destacando-se por suas caricaturas e pinturas que retratavam a vida cotidiana e os personagens do Piauí.. Fonte: Entrevista realizada com Arnaldo Albuquerque em 2012.

Figura 48 – Câmera Super-8 mm.



Fonte: <https://www.etsy.com/pt/listing/1131774416/filmadora-super-8-camera-teste>. Acesso em: 10 jul. 2024.

Arnaldo Albuquerque não usava tripe nas filmagens, pois isso conferia mais dinamismo nas cenas, também evitava fazer cortes nas cenas, tanto pela narrativa como por uma questão técnica já que os filmes tinham duração de 3 minutos. A câmera era como uma arma, essa característica de gatinho (figura 48), funcionava como analogia no processo revolucionário de captação das imagens. A narrativa começa a partir de uma história que Arnaldo desenha na casa de Galvão, segundo Arnaldo e Edmar Oliveira, mas com o tempo ela foi devorada por cupins. Arnaldo indicou que, desde o início, a história já teve o título de Adão e Eva, do Paraíso ao consumo. Sua inspiração foi nas brigadas vermelhas da Itália e no movimento hippie. A arqueologia do argumento era a possibilidades de se viver feliz, até ir para a cidade, e começar a consumir, para ter felicidade. Como indica Galvão:

Agora, é importante dizer que Adão e Eva do Paraíso ao Consumo não faz parte da obra de Torquato Neto. Faz parte, sim, do seu currículo, mas é um filme de Antônio Noronha, Edmar Oliveira, Carlos Galvão e Arnaldo Albuquerque (Oliveria; Oliveria; Monteiro, 2019, p. 23).

Temos a seguir a descrição de Arnaldo Albuquerque (2007) sobre o filme, pois seu registro em super-8 foi perdido: O personagem está sozinho (Adão), no Paraíso. Que era o Eden ... transação ... (Torquato) está com a aliança na mão direita... Uma cena que ele vê através da mão direita. Na mão esquerda ele usa uma aliança. Em seguida ele vê o Sol, daí reaparece a aliança (segundo Arnaldo explica que a aliança é um artifício, porque é ficção, e se já se está na história) ... a primeira cena/ primeira tomada/ take1 ... (Arnaldo completa que levou um vinho escreveu as letras “take 01” em um vidro 50x60 cm) ... a cena foca em uma carnaúba (arvore) e enquadra o Sol, centralizada na cena... close na carnaúba...aproxima-se a câmera da carnaúba. A seguir entra o vidro, focando no letreiro (indicando o nome de Arnaldo). Com o sol por trás da carnaúba, onde só se vê a forma da arvore. Adão (Torquato) agora esta deitado, em um riachinho (um veio do Rio Poty), ele acorda e coloca a mão no rosto...transição...Olha para a mão direita em que estava a aliança, e a aliança aparece brilhando sob a luz do sol... e a câmera ... (a câmera tinha um processo fechar e abrir o obturador) ... ouve-se vozes falando muito alto...obturador fecha...ficando somente o brilho do sol...corte da cena...Adão acorda.

Figura 49 – Arnaldo Antes do começo das gravações de Adão e Eva.



Fonte: Arquivo da família.

Agora está andando em uma peregrinação... (leve Torquato próximo a algumas marrecas, para significar que são dele) ...ele está sozinho, por enquanto. Então ele se angústia. E tira uma costela, da barriga dele. (ele está vestindo um blusão branco, uma bata até os pés). Aí ele rasga a roupa e com as mãos ensanguentadas (sangue era feito com pó xadrez e melaço, a costela era de boi comprada por Arnaldo de Geraldo Cabeludo – açougueiro que morava próximo ao Barroço). Ao arrancar a costela ele a joga na água. Das águas sai Eva (Claudete Dias). Adão fala – Tu se deitas aí. E eu vou te fumar... Os dois focados... Ela (Claudete) das águas... um corte da cena, mas não se percebe o corte. Eles se beijam e se abraçam, e rolam na areia (sem conotação sexual, eles só rolam na areia). Na próxima cena. Eles vão para a cidade (Teresina), e pegam carona, em um fusquinha vermelho. A câmera fecha no para-brisa com um adesivo escrito “*Brasil ame ou deixe-o*” (na ponte do Rio Poty – a antiga ponte que não existe mais, pois foi substituída). Eles tinham de continuar andando para fazer uma analogia com o rio e com a ponte, para ir para a cidade (comenta Arnaldo), a cidade era o consumo. Lá eles vão e se sentem perdidos. As pessoas ficam encarando-os (ambos estavam trajando os camisões). Eles parecem desesperados. Aparece a loja “*Casa das Mulheres*”. A seguir eles já entram nas lojas e parecem estar em dificuldades de sobrevivência... próxima cena...transição...Eles ficam andando no centro de Teresina até chegar na praça João Luiz Ferreira. (Arnaldo – fiz um cartaz que era uma serpente). Adão aponta para uma serpente – a Boutique Serpente – o pecado original. (aí eu fiz um desenho da serpente oferecendo a maçã). Adão e Eva, começam a ter um desregramento, na vida deles. Tem uns lances de luz...foca na cara dele (Torquato)... “Eu queria que ficasse como aqueles filmes de Terror”. No último quadro eles brigam. Adão agora está vestido com um paletó, trabalhando com a caneta...corta a cena... Eva agora esta grávida, com uma barriga enorme. (o pecado original não é o sexo é o consumo) ... transição...Agora é o Eden, o River (campo de futebol). “Do paraíso ao consumo, não tem nada de sexo. O sexo que acontece, por exemplo lá, entre Adão e Eva, é algo natural. É um encontro. Não houve ideia de pecado. É o consumo que é o que é a serpente” (completa Arnaldo). Na segunda parte da obra. Passagem de cartas...A câmera envolve e dá um zoom mais próximo... aparece a frase – Tchuf! Tchuf! – Para significar o fim. A câmera fecha no final em uma cartolina com a frase – Toda a sociedade tem o fim que merece (quem disse essa frase foi Claudete Dias, segundo Arnaldo)<sup>59</sup>.

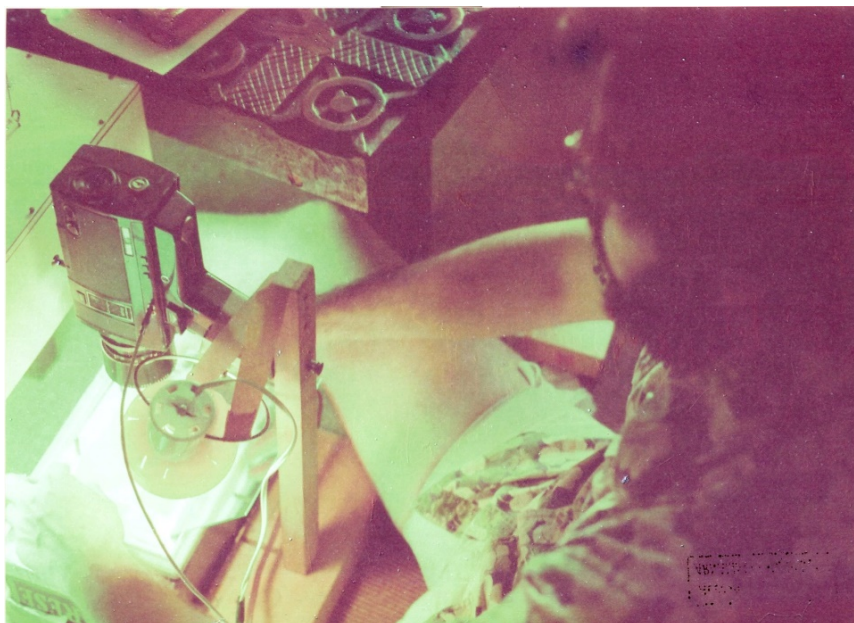
---

<sup>59</sup> Entrevista realizada com Arnaldo Albuquerque em 2012.



O Cinema Novo, depois dos anos 1970 se tornou estatal, fruto de editais e perdeu sua essência de ser algo contestador e revolucionário, comenta Arnaldo<sup>60</sup>. Essa opinião é compartilhada pelos grupos nacionais que se colocam dentro do registro das suas produções baseados no Super-8.

Figura 50 – Arnaldo Albuquerque capturando imagem.



Fonte: acervo da família

Diante desse cenário o filme *Adão e Eva do Paraíso* ao consumo pode ser entendido como o primeiro filme da geração super-8 de Teresina, mesmo ocorrendo filmes através do Cine Club do Colégio Diocesano desde 1968, foram sempre tratados como “trabalho de escola”, não necessariamente com o intencional de produzir uma obra de arte ou manifesto. O cinema de super-8 era a ferramenta perfeita para colocar em choque as gerações. Como indica Edmar Oliveria, essa geração é aquela que migrava para o sul e depois voltava, a geração de Torquato saía e não retornava (Oliveria; Oliveria; Monteiro, 2019).

O filme se compreende como uma narrativa que busca sintetizar a luta ideológica entre as indústrias culturais e o processo de representação. O campo escolhido para essa batalha foi a cidade de Teresina, em plena ditadura militar. Mas o filme é um experimento que coloca o capital simbólico globalizado da modernidade frente ao regional dentro de um regionalismo que busca saídas para sua contextualização fora do folclore ao de aspectos da tradição de uma geração passada.

---

<sup>60</sup> Idem.

A ideia do filme vai surgir em conversas entre os membros do grupo Gramma, Arnaldo Albuquerque, Antônio Noronha, Edmar Oliveira e Carlos Galvão. No começo de 1971 Noronha que era professor da Universidade Federal, na época tem a ideia de fazer filmes em Super-8, Galvão, foram feitos 3 roteiros e o plano inicial era cada um fazer um filme independente.

Primeiro filme foi feito com uma câmera emprestada do Raimundo Dias ou Sidh Dias.[...] A película era comprada na Rua Barroso, perto da Casa Rios no CINE SOMBRA. [...] No segundo filme, tinha uma câmera Sony. [...] A produção das imagens era mais externa, por causa da luz. Os filmes eram de 40 ASA (imagem mais colorida) e de 160 ASA (mais caro e mais sensível) (Oliveira, 2010).

Ao se saber que Torquato Neto estava vindo para Teresina, resolveram utilizar a história quadrinizada de Arnaldo, pois era o que era mais simples de se produzir. A câmera de Arnaldo não tinha zoom, então isso leva-la a problemas logísticos de produção. Se deveria medir a abertura da luz e fazer marcações nos locais para os atores no caso Claudete Dias (Eva) e Torquato (Adão). Foi utilizado pedaços de talhas de bambu no chão para essas marcações.

Quando Torquato chegou em Teresina ele conhecia somente Noronha que lhe havia enviado uma cópia do *Gramma*. Essa cópia depois foi referenciada na edição nacional da Revista Rolling Stones (número 25 de 11 de outubro de 1972). Torquato Neto já havia participado do filme *Nosferatu* (no Brasil) de Ivan Cardoso. O motivo da vinda de Torquato foi um auto-internação no Hospital Psiquiátrico *Meduna*, pois ele estava com problemas de controle de álcool. Depois de 2 meses ele sai, agora com o visual diferente que era reconhecido, cabelo raspado e abatido. Quando encontra o grupo ele só faz uma exigência, “que queria aparecer” segundo Galvão (Oliveria; Oliveria; Monteiro, 2019).

Figura 51 – Foto tirada logo após sua saída do hospital *meduna*.



Fonte: acervo pessoal da família.

Noronha vai participar como produtor, então vai providenciar a locação e roupas para o filme. Arnaldo, Galvão e Edmar ficaram responsáveis para fazer uma decupagem do roteiro, o que consistia em racionalizar cada cena, estipulando o tempo e a quantidade de filme necessária para cada cena. Como não se tinha equipamento específico para edição do filme, e a revelação era feita em Fortaleza (CE), não se poderia cometer erros nas gravações. Foram escolhidas a princípio duas locações: o paraíso seria as margens do Rio Poty, onde hoje está construído o Parque Potycabana. O local do consumo seria as Rua de Simplicio Mendes e a Praça João Luíz Ferreira, e o final gravado na cozinha da casa do Noronha. (por Djalma Batista, jornal *Diário do Povo*, 13, 14 e 20, 21 de dezembro de 1992).

O primeiro ato rodado nas margens do Rio Poty, era conhecido por ser um local de festa e encontro da juventude, onde eram realizados festas e encontros longe das vistas dos “caretas”. Além do núcleo de filmagem e dos atores estavam presentes nas gravações para auxiliar O Geraldo Aciolly (professor da universidade e amigo do Noronha), Ligia (irmã do Noronha), o João (irmão do Galvão). Galvão reflete sobre as dificuldades que Arnaldo enfrentou na produção das filmagens.

Arnaldo Albuquerque, Edmar Oliveira e eu (Galvão) fizemos a decupagem para poder organizar os minutos, os enquadramentos: “Isso aqui vai ser desse tamanho”. “Quando tempo dura...” “Posição”. “Quadro”. “O Cara vai entrar”. Ele já via a possibilidade de que a câmera não tinha zoom. Se fazia duas vezes, como ia ser para ele ver como movimentar a câmera, para alterar enquadramento. Como não tinha zoom, ele tinha que se deslocar (abre, fecha...). Ele era bom, não balançava pisando na areia. Eu avisava que o minuto estava acabando, eu fazia o gesto para ele e cortava (Oliveria; Monteiro, 2019, p. 31).

Como a câmera tinha suas capacidades limitadas, era necessário diminuir a luminosidade, então Ligia ficava segurando um “Cofa” de palha (foto abaixo). Outra estratégia era testar a distância de focagem e marcar, com palha e escrever a área. O clímax do primeiro ato é quando Adão retira uma costela do seu peito, para lançar no rio e desse ato nascer Eva. A costela em questão foi providenciada por João Pereira, que havia comprado mais cedo e tinha trazido um pedaço enorme de costela bovina, mas como não havia mais tempo de comprar outra, foi utilizada ela mesma, completa Arnaldo. Para o letreiro foram feitas marcações precisas, em um vidro 60x50, para fazer as informações de direção, produção, fotografia e atores, seguindo o modelo cinematográfico. Mas como o filme em super-8 não oferecia nenhuma previa, era tudo feito sem ter certeza do resultado. Depois da revelação todos os envolvidos ficaram surpresos com a precisão de Arnaldo na gravação, segundo Galvão.

Figura 52 – Arnaldo filmando na coroa do Rio Poty.



Fonte: acervo pessoal de Bruno de Oliverira Baker

Edmar afirma que o resultado da abertura da filmagem parecia uma animação, e que não houve necessidade de cortes na edição significativamente. As filmagens na parte da manhã do filme, tomaram um rolo inteiro. Enquanto Arnaldo junto a Ligia faziam as marcações, Galvão e Edmar faziam direção dos atores, e verificavam com antecedência o nível da água antes da entrada dos atores.

Figura 53 – Marcação no chão para ajudar a definir o foco da câmera super-8, esse é o momento que Adão arranca a costela para dar vida a Eva.



Fonte: acervo pessoal de Bruno de Oliverira Baker

Ao final das gravações no rio, os personagens foram tentar pegar uma carona na ponte do Rio Poty. Como indica Claudete Dias, a Eva, ao sair do rio nascida da costela do Adão, avista algo fora do Paraíso:

Eva chama atenção de Adão para uma ponte que existia do outro lado do rio. Ela aponta para a ponte, chama Adão e o leva. Na sequência do filme, aparecem os dois subindo na ponte. Nesse momento, a câmera focaliza um adesivo atrás do carro que diz: “Brasil, ame-o ou deixe-o” (por Djalma Batista, jornal *Diário do Povo*, 13,14 e 20,21 de dezembro de 1992).

Figura 54 – Eva saindo do Rio Poty e se encontrando com Adão.



Fonte: acervo pessoal de Bruno de Oliverira Baker

Na tentativa de gravar na ponte nenhum carro parava, pois, segundo Galvão, “eram dois hippies molhados e ensanguentados” pedindo carona. Então foi necessário pegar o fusca do Noronha para levar até o centro da cidade. Chegando no centro o povo ficava olhando com estranheza o Torquato e a Claudete. Fomos da praça João Luiz até a loja da “serpente” conta Edmar (Oliveria; Oliveria; Monteiro, 2019, p. 52).



Ao terminar o filme ele é enviado pelos correios para ser revelado em Fortaleza. Ao chegar Edmar e Galvão ficaram surpresos que não houve perda de nenhuma cena. E Arnaldo começa a fazer a edição. Depois começaram a fazer exhibições nas casas dos amigos.

Foi visto umas quatro ou cinco vezes por não muitas pessoas. O lugar mais público que ele passou foi na União de Moços Católicos – UMC, porque ficava na rua da casa do Arnaldo e ele tinha acesso ao auditório. Nós convidamos os amigos e passamos o filme lá. Outras sessões foram feitas na casa das pessoas. Do Noronha, casa do Torquato, lá na minha casa. E a gente fazia as projeções passando o filme com um toca-disco tocando uma trilha, em disco de vinil (OLIVERIA. OLIVERIA e MONTEIRO, 2019, pag. 24).

O filme era mudo, pois eles não tinham os equipamentos para sonorizar, pois eram muito caros; segundo Arnaldo, a trilha era *Every Good boy deserves favour*, da banda *The Moody Blues*<sup>61</sup>.

Figura 55 – capa do disco do qual Arnaldo utilizou a trilha sonora.



Fonte: acervo pessoal de Bruno de Oliverira Baker

---

<sup>61</sup> Entrevista realizada com Arnaldo Albuquerque em 2012.

Esse novo objeto o super-8 agora apreciado por essa juventude forma uma nova discussão de objeto/ forma que vai se iniciar nos movimentos da arte conceitual dos anos 1960/70 onde Sol Lewitt afirma que “a arte conceitual, a ideia ou conceito é o aspecto mais importante do trabalho. Todo planejamento e tomada de decisões são decididos de antemão e a execução é uma questão mecânica. A ideia torna-se a máquina que faz a arte” (MARZONA, 2005, pag.100).

Figura 56 – Começo das gravações no rio Poty.



Fonte: acervo pessoal de Bruno de Oliverira Baker

Temos uma arte que, através desse filme, busca evitar ser “consumida até a barriga” como alerta Arnaldo. A ideia da representação de si como juventude se torna necessária. Essa nova tecnologia o Super-8, era uma chave que ligava a possibilidade do indivíduo se tornar produção de seu próprio cinema. O cinema que, dentro do palco dos objetos de representação, tem o lugar da linguagem mais complexa e necessariamente a mais emaranhada e difícil de alcançar. Uma tecnológica que traz o movimento e a construção de mundos reais, realidades ou pura imaginação a um nível de se tornar tangível. O super-8 como um instrumento de linguagem, posicionou-se criativamente diante de um novo meio no interior da prática cinematográfica. A experiência pessoal, mais uma vez serve de sustentáculo para o



desenvolvimento de uma prática crítica e artística. Mais do que um artigo, o Autor de Adão e Eva do Paraíso ao Consumo ofereceu-nos um texto. Com todas as suas consequências históricas. O próprio Torquato Neto indaga a importância dessa nova mídia:

Nós estamos fazendo (com o Super-8) porque não adiante fazer de outra maneira. Sai bem mais barato e é uma tecnologia nova. A gente tem podido descobrir uma linguagem nova no cinema com o Super-8, uma coisa bem diferente desse negócio tradicional e está dando pé ... É um cinema de vanguarda como foi o Cinema Novo no início, apesar de depois ter virado uma coisa de elite. Eu vim para Teresina tentar fazer um filme e pretendo começar dentro de dias. A super-8mm é uma coisa totalmente inexplorada pelo cinema tradicional como linguagem, tá dando a gente a oportunidade de criar, uma forma de filmar, de sonorizar, de montar, de fazer coisas bastante diferentes (Araújo Neto, Torquato Pereira de. In: O Estado: suplemento O Estado Interresante. Teresina, 1972, n. 10, pag.5-6).

Um produto, uma ferramenta, um instrumento de linguagem, capaz de imprimir o seu discurso num filme significa e implica mostrá-lo para apreciação e crítica coletiva. Nesse sentido Adão e Eva, como primeiro filme super-8 dessa geração, se materializou como veículo eminentemente social, aglutinador e comprometido. Como as outras artes, intrinsecamente dependentes das qualidades do instrumental através do qual é executada ao mesmo tempo que, em seu próprio compromisso de objeto de arte ultrapassou o limite físico e conceitualmente definindo uma relação de contra-consumo.

Figura 57 – Adão e Eva chegando ao centro de Teresina.



Fonte: acervo pessoal de Bruno de Oliverira Baker

A Teresina, em seu tempo, é um lugar de fuga da representação desses agentes, e ao mesmo tempo, o único cenário possível. Uma resistência ao movimento de modernização, buscando no sagrada dos versículos bíblicos um novo Éden. Nesse caso específico, uma revolução dentro do modernismo que era, ao mesmo tempo, introduzido pelo Governador Alberto Silva com o seu plano de reforma urbana, chegava o moderno contra-cultural, mas o protesto era feito não a maneira local. Os vocábulos, as músicas, as roupas e os modos não são um maneirismo da região e sim um espelhamento tentando uma simbiose de uma forma e representação. Temos um contexto, de uma cultura tentando suplantar outra cultura e forma de resistência também é um modo externo de resistência.

Onde está a identidade local nessa equação? O filme super-8 vem questionar isso, como se acomodar com a forma e o que vestir. A última cena do filme quando Adão conformado vestindo o seu terno, com sua esposa Eva grávida lhe oferecendo uma comida sem sabor, é esse reflexo. Onde esta o sabor da sua terra? O olhar perdido e cena se misturando é a prova disso, sintetizada na cena proposta por Arnaldo onde a câmera deveria ficar de ponta cabeça e depois girando até o filme terminar. Com a palavra final em um cartaz como Claudete Dias completa que “Toda sociedade tem o fim que merece” (por Djalma Batista, jornal *Diário do Povo*, 13,14 e 20,21 de dezembro de 1992).

Figura 58 – Adão e Eva em busca do consumo.



Fonte: acervo pessoal de Bruno de Oliverira Baker

O caráter aberto a experiência era a base do grupo de Arnaldo (Grupo Grama), era natural um jogo de passar objetos de mão em mão. Esse processo foi experimentado pelo filme, mesmo tendo em consenso que o filme a princípio pertencia ao Noronha, pois foi ele que financiou o projeto, não se considerava o filme um real pertencimento a um indivíduo. Esse pode ser o motivo principal da sua perda. O registro em super-8 estava presente e *Adão e Eva do Paraíso ao Consumo*, serviu para justificar ou apoiar certas atitudes. A objetividade parcial da câmera seria usada como memória e não uma lembrança, pois se transforma em vestígio suas experiências, material capaz de redimensionar um certo extrato das ocorrências, num outro espaço-tempo, não somente se referindo ao local Teresina, ou Brasil, mas sua visão do mundo no mundo que estavam inseridos. Limitados a duração da experiência num prazo que o filme durasse.

Figura 59 – Close em Adão, mostrando o estranhamento das pessoas no centro.



Fonte: acervo pessoal de Bruno de Oliverira Baker

O filme produzido por esse coletivo inconformado de um gramado da igreja São Benedito, se torna uma intervenção, tendo em vista questionar os limites de uso da rua em condições de normalidade. Ao se filmar nas praças e ruas do centro da cidade, vemos um ato provocativo, mas, principalmente, de tomada de posse, onde o lugar não é somente para a normalidade aceita pela sociedade, mas também da juventude “transviada”. O maior pecado

dessa sociedade é o consumo, como pode-se traduzir através de sua imagem totêmica da boutique, a serpente bíblica usada como metáfora. A boutique era uma loja para as elites, um espaço e território para o consumo, envolto ao luxo e ao prazer que o consumo pudesse conferir. Com essa mensagem em questão, Adão e Eva do Paraíso ao Consumo, destaca a quebra desse sistema. A maçã no cartaz, na porta de uma “loja de senhoras” informa e mapeia o lugar, evitando o conflito. Essa limitação “sutil” limitada as experiências, pois da mesma forma que uma cadeira na calçada pode informar ao transeunte que a casa é sua, e a cidade é sua, uma placa informa o limite de quem pode ou não estar no local.

O mistério do desaparecimento do filme, fez parte da mística do processo de construção da experiência. Existem narrativas conflitantes a respeito do desaparecimento. Uma das características dos filmes super-8, que ao contrário das películas fotográficas e de cinema da época, o filme é positivo. O que significa que se necessário de uma cópia era necessário um equipamento próprio para isso, o que no Brasil nos anos 1970 não era fácil ter acesso. Segundo Carlos Galvão:

Esse filme, como todos os filmes que fizemos, ficara sempre comigo. Depois que ele passou aqui, ficou comigo no Rio de Janeiro e lá a gente projetava de vez em quando. Eu tinha um projetor em casa e fazia o mesmo processo, passava o som no disco...etc. Em 74, o Noronha foi no Rio de Janeiro. Ele sempre ia e nessa época a gente morava naquele castelinho na praia do Flamengo ele passou e ele passou lá dizendo. Que um amigo ia para Nova Iorque. Os filmes em Super-8, ektachrome ou Kodachrome, eram diapositivos e para copiá-los tinha que fazer uma contratipagem, era uma dificuldade. Noronha soube que em Nova Iorque se fazia isso. Esse amigo ia para lá e ele arranhou que ele fizesse uma cópia do filme, pra gente fica, com mais um. No caso, a cópia ficaria até melhor, porque ficaria sem a emenda, ficava igual e sem corte, sem as emendas que eram coladas. Porque essas emendas, com o tempo, acabam ressecando (OLIVERIA. OLIVERIA e MONTEIRO, 2019, pag.24).

O amigo em questão nunca foi identificado e Edmar Oliveria, ainda completa que Noronha, sempre evitava falar a respeito do ocorrido, e contava outras versões do ocorrido, dizendo que o “amigo” desistiu da viagem e comprou uma Kombi, ou simplesmente foi perdido no aeroporto na conexão. Então esse processo foi se construindo como um conjunto de lembranças para tentar formar essa memória de um coletivo (OLIVEIRA, 2010). O prazer pelo perdido, o ausente o não-consumido, a falta do filme material produz desafio para seu pleno entendimento. Mas um recurso de recuperação foram as fotos tiradas por Antônio Noronha usando a câmera de Arnaldo Albuquerque. Essas fotos puderam ser um dos poucos registros do filme uma “prova” de sua existência e das lembranças das teias dessa história. O seu levantamento também conta com um a narrativa de mais de 3 horas de Arnaldo Albuquerque e

o cruzamento feito com o *storyboard* feito por Carlos Galvão. Para uma construção e desconstrução é importante os caminhos de esquecimento e apagamento de seus agentes.

Como fazer sentido uma lembrança em relação a outra, como manufaturar essas memórias? O cinema é mentira, uma ilusão fantasmagórica como afirma Ismail Xavier (1983). O seu passado é construído e colocado em ordem conforme sua necessidade de validação ou de segurança das elites ou na garantia de seu poder simbólico ou político (GOFFMAN, 1985).

O discurso não é de prazeres que Adão e Eva ao rolarem nas áreas da margem do Rio Poty, é sim do processo das eminências das elites. A farsa é sempre a mesma, a censura reina na mediocridade reinante no projeto positivista desse estilo internacional da modernidade da ditadura militar. São belas palavras de otimismo e progresso, desenvolvimento e milagre. A farsa se repete em todas as mídias, nos filmes do Cine Royal, nas peças do Teatro 4 de setembro e na TV Clube. Esse é o contexto. A imagem de representação são aquelas identidades do discurso de Hollywood.

E no trágico processo de justificar tudo, se está justificando a burrice, que se não incomodava pela substituição. Como o slogan do Gramma é um “jornal burro” por pensar e ser desajustado, udugrudi, louco, odiado. Como as intervenções de Arnaldo no jornal *Bouquita Rouge* (1972) que são frutos de seus beijos aos “normais” e ordinários de seu tempo, se trata de um pro-texto que se materializa. O cinema marginal de Super-8 é essa materialização que não se escondeu para se fazer filmar, foi a campo nas ruas, provocando como um beijo de um desconhecido na porta de um clube social de elites. O processo de alienação do público é selvagem, o desejo é sinônimo de perversão, drogas ou piração. Esse tempo de transição é uma ruptura. A revolução da obra é fazer contra a substituição da ideologia táctica da imaginação, as verdades da miséria humana pelo fator lucro, capital, produção e consumo alienado. Nesse processo resiste em perder as identidades. Insensível em seu presente estes jovens marginais são homens retalhados de sua grandeza. Com todo desestímulo, com toda repressão em cada ser, mas ofereceram uma alternativa de rebeldia aos olhos de todos que poderiam julgá-los de loucos.

Figura 60 – Cartaz criado por Arnaldo Albuquerque.



Fonte: acervo pessoal de Bruno de Oliverira Baker

Este filme é um protesto desde o arrancar da costela de Adão, onde a vida é criar, e deixar marcas e partilhar contestações. Que importa o tormento de fazer ou não fazer, se é a inquietação pura que impulsiona a vida. Esse tormento se casa no final da película, um tormento intelectual, além das paixões ferozes da vida que variam de acordo com o hábito. O homem vanguardista luta contra um acordo feito com a realidade, que não pode mudar nem tomar conhecimento, só exige que ela o satisfaça em suas emoções. Quer ver no cinema a imagem de uma fortaleza humana que nele não existe, porque ele não a exige, não a explora.

Como se encontrava o cotidiano da cidade de Teresina na década 1970? O filme passa como forma e conteúdo, a cidade é o consumo e o consumo é a cidade. Os lugares que o filme percorre sua lente, são marcos dos pontos de identificação dos jovens. Em 1970, tínhamos uma cidade que estava tendo os reflexos do AI-5, que fechou o Congresso Nacional<sup>62</sup>. No interior do Piauí ainda se tinha a ideia de que os militares tinham salvado o Brasil de um Golpe dos comunistas. As faculdades tinham um cerco fechado impedindo a leitura de títulos marxistas.

A vida cultural dos jovens se concentrava na Universidade. Outros pontos que podemos destacar era a boate do Zé Paulino, onde, nos sábados à noite, se reuniam uma grande parte dos jovens e durante o dia se encontravam nas coroas do rio Parnaíba e do rio Poty (os dois rios que banham a cidade de Teresina). Foi o momento de uma forte presença de contato da cultura americana e europeia, chegada de forma subterrânea, ou importada por amigos, ou vinda pelos correios. O cinema, nesse momento, novamente torna-se um canal significativo com as exhibições do Cine Teatro 4 de setembro, que tinham em seu catálogo predominância em filmes românticos. Outro cinema era o Royal onde tinha além de sua programação normal, sessões de filmes de arte, como a *Nouvelle Vague* francesa, e filmes Italianos. Depois desse concentrado de produções áudio visuais, os jovens da cidade tinham, na livraria Nobel, a única possibilidade de compra de livros fora do circuito escolar e a livraria se encontrava estrategicamente posiciona na esquina do Cine Royal. As opções de lazer eram realmente finitas, como a Churrascaria Zé Paulino, a Beira Rio que ficavam na esquina da Avenida Maranhão (que divide o estado do Piauí com o maranhão pelo rio Parnaíba) com José dos Santos e Silva, esses pontos tinham a capacidade de reunião boa parte da cidade. Podemos destacar também um ponto alternativo a boate Zac, na Avenida Marechal Castelo Branco e, fugindo dos olhares dos censores, foi movida para mais longe, na época, a deserta Avenida Presidente Kennedy (SANTOS E KRUEL, 2009).

A mensagem do Cotidiano é um código a ser decifrada, fornecido pelo seu entorno, um conjunto formado pelos seus lugares de prazer, culto, desfrute e sociabilidades. A arte presente no super-8 em questão é objeto e código, pois a forma da representação de sua realidade na prática artística se relaciona com o real e os seus frutos representacionais. Os fragmentos de real estão no rio (no caso o Poty), suas áreas são as possibilidades sofridas e vividas nos sábados

---

<sup>62</sup> O Ato Institucional Número 5 (AI-5) foi decretado no Brasil em 13 de dezembro de 1968 pelo regime militar. Ele foi um marco repressivo na história do país, estabelecendo um período de extrema censura e repressão política. O AI-5 autorizou o Presidente da República a fechar o Congresso Nacional, as Assembleias Legislativas e as Câmaras de Vereadores, além de suspender os direitos políticos de qualquer cidadão por até dez anos e cassar mandatos parlamentares. Houve uma forte censura à imprensa, à música, ao teatro, ao cinema, e a outras formas de expressão cultural. Os órgãos de comunicação foram rigorosamente vigiados, e qualquer conteúdo considerado subversivo era vetado (Gaspari, 2002).

com os amigos, em um sonho de um tempo futuro, prometido sem a censura. Olhar a busca de Adão por uma companheira se torna um regresso do homem mesmo único é incompleto, pois a partir da retirada de uma costela é capaz de ganhar não uma Eva, mas alguém com quem seguir para além do paraíso. Nessa metaforização, Arnaldo busca o pacto para seguir do mito bíblico ao real consumível. A cidade se descontrói através desses estranhos, andando com suas túnicas brancas e maculadas pelo sangue do nascimento.

Adão e Eva são perfeitos “orientais”<sup>63</sup> que incomodam sem palavras ou ações, seu mero andar fora do código de vestimenta, é um registro do estranho e não conformado com a regras. A cultura não se torna algo associável, mas uma construção de embates, o vanguardista se posiciona em ser o divergente de uma cultura que se deseja através do regime militar se torna uníssona. O filme é mudo, esse mudo constrói, no diálogo corporal, as marcas de um entendimento onde a própria palavra é vivida. Os realizadores então tomam a trilha sonora de *rock and roll*, uma música estrangeira para tornar a fuga desse território. O filme trabalha em 3 camadas de construção visual e simbólica. Na primeira temos um mito irônico que vai do bíblico, demandando um jogo humorístico, a uma crônica da vida moderna. Na segunda camada temos uma inquietação que não normaliza o lugar, ao invés disso busca incomodar e provocar indicando que o cenário não é uma história fantástica, mas sim uma tragédia. E a terceira é o alerta através desse farol onde a razão de existir é deixar claro qual ideologia, ou melhor, a que deus queres seguir? O do consumo, o da cultura ou o religioso?

O filme como uma ruptura com o real e o ideólogo do cânone da arte dominante, mas mesmo assim está em tentativa em equilíbrio com uma busca de redução da dissonância que o mito da modernidade traz, a obra resolve pensar e solucionar a codificação do cotidiano num universo fechado de Teresina. Esse folhetim da modernidade, que mistura a mística do fundador bíblico da humanidade com o progresso positivista da sociedade dos anos 1970, baseia-se em lugares comuns como o que Umberto Eco (2004) localizou nas histórias em quadrinhos, segundo o qual não encontrou palavras suficientes para contextualizar e então usa outros subterfúgios, como a invocação à Natureza ou o místico.

A Narrativa dessa obra se estrutura na ideologia (cultura *versus* consumo, capitalismo e comunismo), um tipo conveniente a uma sociedade, numa mistificação do indivíduo. Exemplificando um dos polos dessa observação, como indica o Relatório do I Congresso de Escritores Soviéticos (1934) aconselha que “aquele romantismo que está na base do mito, e é

---

<sup>63</sup> Relacionado à teoria do Orientalismo de Edward Said.



útil para favorecer e desperta uma atitude revolucionária rumo à realidade, de uma atitude que muda praticamente o mundo” (Eco, 2015, p. 214).

Assim a necessidade que a ideologia tem do mítico, seja linear, as formas narrativas ideológicas se identificam com o mítico. A fábula repete a ideologia como a ideologia repete a fábula. A mitologia é inconscientemente uma referência para a ideologia, na medida em que guarda os mesmos lugares de dominante e dominado, a ideologia, com ser um mito pervertido é também uma tentativa de preencher lacunas. A arte ideológica também canta uma ausência, ela também é fantasia, ainda que retificando o esquema social, ainda que sonhando dentro de formas (Vogler, 2006). O mito de Adão e apenas a metade de Eva, o mito fundador exilado do paraíso. Eles se esforçam para preencher nos descaminhos da cultura moderna que luta contra a tradição acomodada e dita atrasada, e estes comando na narrativa constroem o significado da extensão da realidade cotidiana.

Esse filme além de ser uma disputa de campos da ideologia e sua visão de mundo é principalmente uma disputa entre memória e lembranças. Como definir essa arqueologia das lembranças para fundar uma memória mensurável. Dentro das construções e vaidades dos seus agentes, fontes são construídas e validadas ou pelo tempo ou pela metodologia histórica. Um comparativo e razão de validade é necessário para uma construção de significado dentro desses vestígios na formação de uma teia necessária para se contar e relatar esse momento dentro de seus contextos e visões de mundo.

As técnicas de comunicação de massa estão baseadas na memória dos consumidores, na força da palavra, no poder do som e na utilização correta das imagens e símbolos. Podemos inferir que o homem não pensa por palavras e sim por imagem retidas na memória como um prodigioso arquivo. Marcel Duchamp concretiza que “a arte não me interessa. Interessam-me os artistas” (PAZ, 1972, pag. 32). Então a arte de Arnaldo não são somente lembranças de sua percepção de mundo, mas um fragmento da memória do cotidiano de seu tempo, permeada pelo seu conceito de ideologia e do seu maneirismo de produzir sua narrativa.

Para validar uma fonte e uma memória conflitante entre duas lembranças de agentes distintos, é necessário recorrer a alguns fatores como o contexto social e histórico dos que viveram como explica Ecléas Bosi (1994), que a memória do indivíduo é um processo dinâmico, profundamente influenciado e não são estáticas, elas são constantemente reconstruídas e reinterpretadas conforme novas experiências e informações são adquiridas. Para Bosi a memória é tanto um recordar quanto um esquecer, envolvendo uma seleção ativa do que é preservado e do que é deixado de lado e finaliza:

A memória individual é alimentada pela memória coletiva, assim como a memória coletiva é continuamente reconstruída pelas lembranças individuais. Esse jogo de influências mútuas faz com que a memória não seja apenas um simples registro de fatos passados, mas uma construção ativa que envolve tanto lembrar quanto esquecer" (Bosi, 1994, p. 23).

Memória não é arcabouço passivo, mas esse processo ativo de construção que envolve interações entre o indivíduo e a sociedade. Essa perspectiva ajuda a entender como as lembranças são formadas, mantidas e modificadas ao longo do tempo, influenciadas por contextos sociais e históricos. Temos também nesse processo a relação como já indicada da importância do esquecimento, oferecida por Paul Ricoeur, onde esse processo levanta tensões entre as lembranças individuais e as memórias coletivas. De forma abrangente Paul Ricoeur (2007) expõe que o esquecimento não é simplesmente uma falha da memória, mas um componente essencial dela.

O esquecimento é fundamental para a validação ou reconstrução dos vestígios, pois como o examinar das tensões entre a formulação das memórias coletivas e individuais. Ricoeur destaca que esse conflito com as memórias é frequentemente estruturado por narrativas dominantes, que podem excluir ou reinterpretar as experiências individuais. As tensões surgem quando essas narrativas coletivas não refletem com precisão as lembranças pessoais, levando a um processo de esquecimento seletivo ou a uma reinterpretação das memórias para que se ajustem à memória coletiva.

As tensões entre a memória individual e a memória coletiva podem ser compreendidas como um conflito de interpretações, onde o que é lembrado ou esquecido não é apenas uma questão de registro factual, mas de significação e identidade. O esquecimento, nesse contexto, é tanto uma necessidade quanto uma ameaça, pois ao esquecer seletivamente, preserva-se a coesão da memória coletiva às custas da riqueza e diversidade das experiências individuais (Ricoeur, 2007, p. 92).

Temos a memória coletiva levantada de que a obra de Arnaldo Albuquerque foi “esquecida”, como o seu protagonismo no circuito de vanguarda no Brasil e em especial no Piauí. Esse processo se estilhou até a obra do filme de Super-8 *Adão e Eva do Paraíso ao Consumo* (1971), retirando sua participação no roteiro e autoria no processo criativo da obra. Através de um processo de aproximar a autoria da obra a Torquato Neto se fez o processo de esquecimento de sua participação, pois a morte de Torquato (1972)<sup>64</sup> produziu uma tentativa de

---

<sup>64</sup> Torquato de Pereira de Araújo Neto, poeta, compositor, e um dos grandes nomes do movimento tropicalista, nasceu em Teresina, Piauí, em 1944. Cometeu suicídio em 10 de novembro de 1972, no Rio de Janeiro (Rua Mariz e Barros, 470, apto 415) aspirando gás no banheiro, era casado com a Sra. Ana Maria Araújo, que estava dormindo com o filho do casal Tiago (de um ano), aos 28 anos. A morte ocorreu após um período de crise pessoal e artística. Na noite de sua morte, ele deixou um bilhete com a frase: "Espero que estejam entendendo.

aproximação de uma relevância as obras locais, essa mesma narrativa foi confirmada para tentar dar uma centralidade das movimentações culturais circulando o papel de Torquato. Assim, o esquecimento seletivo permite que a memória coletiva mantenha coerente, muitas vezes em detrimento das experiências pessoais que não se encaixem nessa narrativa dominante.

Mas como estabelecer uma autoria de obra de arte incerta de autoria? Primeiro deve se entender que, no período da contracultura, as obras já eram entendidas desde os anos 1960, que a arte deixou de ser objeto e passou a ser objeto de arte, conferindo com isso sua potencialidade ir além do material e sendo entendida como um complexo, formado por sua narrativa criativa, materialidade e conceito envolvido na sua existência. O artista, nesse ponto, se torna um provocador de interações e questionamentos em sua produção. Esse momento também forma a produção como em sua grande maioria formada por grupos e sua criação sendo feita a partir de coletivos. Mas cada agente tem seus próprios modos particulares de manufaturar a sua realidade e realizar suas representações.

Assim, identificar academicamente a autoria de uma peça pode ser feita de várias maneiras, abordando métodos diferentes. Autores como Erwin Panofsky (2019), Heinrich Wölfflin (2000) e Jonathan Gilmore (2000) levantam que as principais maneiras são os levantamentos de vestígios físicos, associativos, narrativos, contextuais. Os vestígios físicos, são assinaturas, visíveis ou ocultas pelo tempo e desgaste, digitais deixadas pelo estilo de pincelada, ou outras marcas deixadas pelos artistas durante a sua criação e local de criação, como a madeira, tecido caracterizada pela geolocalização do material. Os vestígios associativos são compostos pela identificação de características estilizadas comuns a um grupo ou escola de arte, outra marca seria o tempo histórico, sua datação da obra baseada em estilo, materiais e técnicas utilizadas e sua recorrência estilística, como temática, motivos, ou técnicas que são típicos de um artista. O vestígio narrativo caracteriza-se pelo estudo de trajetória profissional do artista, incluindo suas fases criativas e evolução do estilo, essa análise também se foca na visão de mundo com base na influência filosófica, política e cultural que moldam a obra do artista. Vestígios Científicos, usam técnicas de exame forense para examinar as propriedades físicas da obra. E, por fim, os vestígios contextuais, analisam o contexto social, econômico e cultural no qual a obra foi criada.

Arnaldo traz convergências dentro da obra Adão e Eva, sua narrativa é de um profundo humor satírico, carregado de crítica social com teor pessimista, onde está caracterizado um desanimo com a modernidade, a sociedade caminhando para uma rota de autodestruição. Tanto

---

Atenção para o refrão: eu vou, porque aqui tá me dando sono" (fonte: Diário de Notícias – Pernambuco - 11/11/1972 – sábado – p. 8).

os seus quadrinhos, animações, poemas e ações de intervenção, comungam dessas naturezas criativas, construindo o seu maneirismo de ver o mundo e interpretá-lo. Seu farol ideológico é crítico ao mundo composto por substituições culturais e representações distorcidas onde, segundo o seu mundo e contexto social, se materializam como uma ofensa a sua natureza. Arnaldo não busca formar um novo mundo grafado em uma possibilidade de futuro, ele codifica o mundo a partir do que experimenta. Esse processo se manifesta em seu farol de alertar o mundo que “cuidado” pois um choque entre as representações e a história de seu tempo será formado e o resultado não necessariamente vai ser proveitosos para os seus agentes. Os hippies podem falir pois não tem o capital simbólico para se garantir na sociedade do consumo, são escravos e se escravizam para poder se consumir é a crítica de Adão. E não para somente nisso, pois são um movimento forasteiro, negam o regional e o regionalismo, duas matrizes de Arnaldo. O filme poderia existir sem Torquato Neto, mas a história não seria possível sem o roteiro, técnica e simbolismo da narrativa incorporadas por Arnaldo Albuquerque.

Essa arqueologia de memória e lembranças perdidas, em conflito dentro de silenciamentos e de protagonismos em revolução, são pequenos fios de teia, nessa rede, que traz esse agente contra a contracultura, um marginal marginalizado. Uma terceira margem que não se submetia somente a um discurso fácil homogêneo, de seriedade e facetas. Elegia as armas do inimigo para lutar com o seu inimigo. Pois a luta, segundo seu tempo, não era pela fama, era uma juventude que lutava para desconstruir uma modernidade que já se impunha pronta e acabada. Arnaldo Albuquerque é um vestígio de um tempo que se nega em se conformar e com essa ação revela o seu tempo.

#### 4 CONSIDERAÇÕES FINAIS - O POUSO DO CARCARÁ

A presente pesquisa teve o objetivo de construir os fios conectivos de Arnaldo Albuquerque, a trajetória de um personagem que foi central na produção artística, focando em seu papel como um representante da contracultura, uma figura marginal na sociedade piauiense nas décadas de 1970 e 1980. No conjunto de documentações como: entrevistas, documentação oficial, vídeos, jornais e depoimentos, tivemos a oportunidade de mapear o impacto e o significado das obras do agente e de sua atuação em diversos grupos com o fim de apresentar o contexto histórico e social em que suas criações foram produzidas.

Desde o início, ficou evidente que Arnaldo Albuquerque utilizava suas obras não apenas como uma forma de expressão artística, mas como um meio de crítica social e resistência política. Seus quadrinhos, animações e intervenções culturais eram carregados de humor satírico e uma visão crítica da sociedade, desafiando as normativas culturais e políticas da época. O uso de figuras grotescas, cenas de violência e sarcasmo revelava uma visão pessimista e ao mesmo tempo profundamente analítica da modernidade imposta pelo regime militar do Brasil e pelas elites culturais.

Os elementos históricos que permeiam este estudo incluem a efervescência cultural em Teresina nos anos 1970, marcada por um crescimento movimento de resistência contra o regime militar. A contracultura local, da qual Arnaldo Albuquerque era um dos protagonistas, buscava alternativa às narrativas dominantes e questionava a homogeneização cultural promovida pelo Estado, em especial representado pelo governador Alberto Silva. Ao dar voz a uma juventude inquieta e desejosa de mudança, Albuquerque e seus contemporâneos em especial o grupo *Gamma*, contribuíram para a formação de uma identidade cultural própria, distinta e desafiadora impondo uma dissonância ao projeto de modernização tanto da ala que estava dentro e fora dos movimentos de formação cultural e política.

As entrevistas com contemporâneos de Arnaldo e a análise de suas produções artísticas forneceram uma base rica e diversificada para entender a interseção entre arte e resistência cultural firmando uma fronteira. Através desses testemunhos e da análise das obras, foi possível traçar um panorama detalhado das influências, motivações e impactos da produção de Arnaldo Albuquerque. Suas criações são, portanto, não apenas manifestações artísticas, mas também documentos históricos que registram as tensões, resistências e aspirações de uma geração que se opunha à modernidade autoritária.

A construção dos conceitos que fundamentaram este estudo foi pautada nas teorias da imagem como marcas e vestígios potentes que uma obra deixa. A mensagem se forma entre

imagens, traçando e permitindo identificar e descrever os elementos visuais das obras analisadas, enquanto a análise se forma através desses fios, foram levantados a interpretação dos seus significados e as mensagens políticas implícitas em sua produção. Essa combinação metodológica e a oficina do historiador foram essenciais para revelar as intenções e as críticas sociais presentes nas obras de Albuquerque.

Os resultados deste estudo indicam que a obra de Arnaldo Albuquerque desempenhou a função de um Farol ideológico. Esse farol está presente em sua trajetória de vida, marcada em transitar entre as mídias e formatos de seu discurso. Esse discurso em questão foi centrado na assim chamada Cultura de Massa. Seu propósito era construir um protesto revolucionário utilizando as armas do “inimigo” para lutar contra ele em seu campo de representações. Dentre suas fruições ele se destacou na criação de histórias em quadrinhos, que sintetizavam seu cotidiano de forma rápida e simbiótica, ao usar elementos de sua cultura local e ressignificá-lo. Temos também o uso inovador da animação como arma de protesto, uma característica singular raramente utilizada entre seus contemporâneos com o fim de participação de oposição à ditadura militar, e principalmente se referindo ao que foi feito solitariamente, o que difere totalmente dos outros produtos nacionais. Temos também a inauguração do filme em Super-8, como um “teatro de sombras” que tenta evidenciar a degradação da cultura e suas representações, o filme em questão mesmo sendo uma obra coletiva traz um sinestésica seu maneirismo de produção. O filme Super-8 é ácido, sintético e de humor provocativo.

Temos também sua participação na produção cultural tanto na organização dos primeiros eventos de música popular na cidade de Teresina, voltados à cultura da juventude, como também em suas performances artísticas que tinha a intenção de provocar e incomodar as elites de poder e cultural. Nesse caminho temos também de observar sua participação emblemática no Gramma um jornal de forma e conteúdo singular, que buscava fugir à tormenta e ao modo engessado de se produzir jornalismo em seu tempo. Suas formas gráficas se construíram também através de poesia, incentivando o conflito de imagens.

Arnaldo como um farol ideológico, não pode ser resumido como somente um agente que buscou ser o primeiro em várias mídias com o objetivo de resistência, mas como um vanguardista no uso e nos meios de produzir a representação de seu tempo. Os resultados deste estudo indicam que a obra de Arnaldo Albuquerque desempenhou um papel crucial na documentação e na crítica do período histórico em que foi criada. Suas produções artísticas, longe de serem meros entretenimentos, são intervenções culturais que questionam as estruturas de poder e promovem uma reflexão crítica sobre a sociedade. Através da obra de Arnaldo

Albuquerque recupera-se uma narrativa alternativa à história oficial, destacando as vozes marginalizadas e os conflitos culturais do Brasil dos anos 1970 e 1980.

O centro narrativo de Arnaldo Albuquerque é quebrar o regional como algo estático trazendo uma forma de representar e se fazer representar frente a modernidade mundial. Podemos caracterizar, de forma simplificada, as Histórias em quadrinhos como escrever/desenhar, a animação como montar através da arte e técnica e o super-8 como apontar e produzir uma nova forma de mídia moderna (para a época), não como espelho, mas como um processo conflitante à margem de um pensamento dicotômico de estar dentro ou fora da onda da “moçada maneira”.

A força nuclear é entender esse modo de escrever, é um tencionar entre a representação, a realidade e o resultado cotidiano de aceitar ou resistir dentro do seu tempo histórico. Para isso temos o humor que pode ser sangrento, no riso se faz o limite da liberdade, pois a reflexão vem depois, e uma sociedade que não é capaz de rir de si mesma já fracassou. O humor é libertador, pois encampa as mazelas dos universos ordinários e do cotidiano.

Se pode utilizar o discurso de Arnaldo, como um lugar histórico, e sua violência é permitida através das metáforas que validam ou desqualificam os limites do silêncio. A arte de Arnaldo busca subverter os limites entre ficar calado ou falar, o que não se pode fazer impunemente. A caricatura feita pelo artista não é um fim em si, mas uma forma de mecanismo de escape. Uma aceitação do silêncio, uma forma de incluir através da linguagem o que é negado. É a função das máscaras exageradas de suas lendas e dos seus super-heróis que beiram as ruas de Teresina na ditadura militar.

Devemos destacar que ao longo desta pesquisa, a análise das produções de Arnaldo Albuquerque foi enriquecida por uma série de fontes primárias que forneceram um contexto mais profundo e detalhado sobre sua trajetória e impacto cultural. Entre essas fontes, destacam-se os jornais da época, como o Diário do Povo, Jornal O Dia, Hora-fatal, O Estado, Jornal da Manhã, como o Jornal *Gramma*, que frequentemente publicava as tiras, *cartoons*, textos e quadrinhos de Arnaldo, permitindo uma leitura direta de sua produção crítica e satírica em relação à sociedade piauiense e ao cenário público nacional. Esses jornais não apenas documentam e difundem suas ideias, mas também capturam as reações do público e das autoridades, evidenciando o papel provocador de Albuquerque.

As entrevistas relacionadas e realizadas com os contemporâneos de Arnaldo, assim como com o próprio artista, foram fundamentais para entender as motivações e os processos criativos que embasaram sua obra. Essas conversas trouxeram ideias de possíveis ligações do artista com movimentos internacionais de contracultura, como o surrealismo e realismo

fantástico, que Arnaldo assimilava e reinterpreta em seu contexto local. As entrevistas também revelam o impacto direto de sua produção na juventude piauiense, que via em suas obras um reflexo de suas próprias angústias e esperanças em tempos de repressão e censura.

Documentários em vídeos, como *Humor Sangrento* (1977), dedicado à obra de Arnaldo Albuquerque, e outros registros audiovisuais como a entrevista no programa *Roda de Fogo* (1987) da TV pública piauiense, assim como os registros de eventos culturais que produziu e participou, forneceram uma perspectiva, e capturaram a vivacidade de suas intervenções culturais, bem como sua capacidade de mobilizar e inspirar outros artistas e ativistas. Através desses documentários, foi possível perceber como Arnaldo Albuquerque operava, não apenas como um criador de conteúdo, mas como um catalizador de movimentos culturais, influenciando diretamente a formação de uma identidade contracultural no Piauí.

Ao recorrer a essas fontes diversificadas, jornais, entrevistas e documentários, este estudo delineou, de forma mais precisa, o papel de Arnaldo Albuquerque dentro de uma fronteira e como agente histórico de uma vanguarda. Ele não foi apenas um artista marginal, mas um protagonista ativo na construção de uma contracultura piauiense que desafiava as normas estabelecidas e promovia uma visão crítica e alternativa da realidade. Arnaldo Albuquerque tem um papel de agente histórico, cuja obra não apenas documenta um período, restaurado pelas fontes, mas documenta um período de resistência cultural, que propõe novas formas de pensar e viver a arte, a política e a sociedade.

As animações *Carcará* (1976), *Vã-Pirações* (1980) e *Mergulho* (1980), produzidas por Arnaldo Albuquerque, desempenharam um papel de fontes históricas e ferramentas de identificação do cotidiano de Teresina dos anos 1970 e 1980. Essas obras, ao refletirem o cotidiano de forma fantasiosa, a cidade e a imagem do Nordeste, ofereceram uma construção para a compreensão dos processos de identidade e resistência dentro da contracultura vivida no Piauí.

As animações de Arnaldo Albuquerque, longe de serem meros produtos de entretenimento, devem ser entendidas como documentos históricos que capturaram e reinterpretaram as dinâmicas sociais, culturais e políticas de sua época. *Carcará*, como exemplo, utiliza a linguagem visual e a narrativa do cinema de animação para abordar temas complexos como a marginalidade, a opressão e as tensões culturais no Nordeste brasileiro.

Essas animações retrataram o cotidiano da cidade de Teresina de maneira a subverter as representações tradicionais do Nordeste. Em vez de reforçar os clichês e estereótipos frequentemente associado à região, como o atraso, a pobreza ou a submissão, Arnaldo Albuquerque inverte essas narrativas, mostrando um povo vibrante, crítico e criativo. Por



exemplo, Carcará, utiliza a personagem título com a representação de um pássaro emblemático do sertão, para fazer uma alegoria da resistência e da astúcia nordestina, desafiando a visão estereotipada de um Nordeste passivo ou vitimizado. Vã-Pirações e Mergulho seguem essa mesma linha, abordando temas como a urbanização e os conflitos sociais, sempre com um olhar que privilegia a perspectiva dos marginalizados e dos que resistem às imposições externas.

Durante a ditadura militar, o Brasil viveu um período de forte censura e repressão às liberdades individuais e coletivas. Nesse contexto, as animações de Arnaldo Albuquerque emergem como veículo de resistência cultural e política. Utilizando a linguagem simbólica e metafórica do desenho animado, Albuquerque conseguiu contornar a censura e transmitir mensagens de contestação e subversão. As imagens e narrativas dessas animações desafiavam e criticavam a realidade brasileira, especialmente a realidade nordestina, frente aos conceitos de uma modernidade forçada e urgente, em moldes estranhos às singularidades locais.

As animações de Arnaldo Albuquerque mediam de forma eficaz os processos de visualização dos conceitos de identidade marginalizada, revelando com essas identidades resistiam e se afirmavam diante dos estereótipos impostos pela modernidade. Em suas obras, Albuquerque desenvolve uma linguagem visual que mistura elementos do grotesco, do surrealismo e da sátira, criando uma estética que desafia as representações tradicionais e propõe novas formas de ver e entender o Nordeste.

Por meio da subversão dos estereótipos, as animações de Albuquerque contribuíram para uma ruptura significativa com o lugar-comum da cultura dominante e das suas elites. No foco histórico, as animações de Arnaldo Albuquerque se configuram como fontes indispensáveis para o estudo da contracultura e da resistência cultural no Nordeste brasileiro e no país. Elas não apenas documentam um período de intensa repressão política, mas também revelam como a arte pode ser uma ferramenta poderosa para a afirmação de identidades marginalizadas e para contestação de narrativas hegemônicas. Ao estudar essas animações, a pesquisa contribui para um entendimento mais profundo das complexas dinâmicas entre arte, cultura e política no Brasil durante os anos 1970 e 1980. A arte pode ser um espaço de resistência multidisciplinar, e de criação de novas identidades culturais. Ao desafiar os estereótipos e as imposições da modernidade, esse vestígio continua a inspirar e a oferecer novas perspectivas sobre o papel da cultura na construção da história e da identidade coletiva do ordinário e da elite.

Devemos recuperar os quadrinhos como parte da integralidade da visão de Albuquerque. A contracultura é resistência e o quadrinho, neste caso, funciona como síntese de sua visualidade. A história em quadrinho deixou de ser considerada como objeto de nível inferior,

para ser considerada como instrumento de comunicação e, em alguns casos, um registro histórico. Para Arnaldo Albuquerque o quadrinho é um preparo para o cinema, então ele o entendia como um rascunho da realidade. Caracterizar o quadrinho de Arnaldo Albuquerque como fonte, pois se trata de uma literatura visual de uma vanguarda, é entendê-lo como um cruzamento de realidade e metáfora num discurso ficcional.

Para estabelecer a relação de uma fonte significativa resumida e, ao mesmo tempo, condensada de informações como o quadrinho, foi necessário estabelecer uma analogia entre fontes que, partido da necessidade de depoimento e testemunho, fez validar as memórias de seu tempo. Albuquerque encarou a expressão, na verdade, a preocupação que demarcam nitidamente a sua ideologia que separa as gerações. Os atos de suas intervenções relatam e deixam evidente uma ruptura da ordem das elites, onde está a contestar como indivíduo e agente de um coletivo.

Seu texto é limpo, direto, com as peças perfeitamente ajustadas, mostrando as impurezas sociais através da matéria ficcional dos quadrinhos, que são filtradas pelas lendas (em alguns casos) e ressignificados na contracultura. O quadrinho de Albuquerque traz o problema social, pelo menos em termos de mudança social, para o ajuste e mudança de mentalidades. Sua temática carrega a narrativa do absurdo, onde se questiona: será verdade mesmo? Transportando a interrogação para uma comparação com a sociedade de consumo modernizante. Se um novo mito, o moderno, tem de ser criado, seria para resolver a contradição de que a modernidade criaria mito (a modernidade anda junto com a ciência, a fé e a tradição anda junto aos mitos). Assim, o seu traço bem-marcado serve para envolver as suas figuras com uma típica deformação caricatural, bem ligado, realisticamente ao seu ambiente. O autor fez uso das fabulas de sua realidade que se tornou a realidade narrativa, criada, inventada, de um tempo de conflito e de modernidade de um tempo em sua realidade própria.

Arnaldo Albuquerque se recusa a aceitar a realidade superficial em que viveu, preso aos conflitos modernos da vida mecanizada do dia a dia de repressão e estagnação de uma Teresina provinciana. Ele recusou a aceita-la como fachada em que viveu, em que estava preso à rede da moderna vida mecanizada, irreal e falsa, atrás da qual encontra-se a verdadeira realidade do mundo e do seu contexto.

A metáfora do absurdo foi utilizada para mostrar o absurdo do real. O segregamento que a juventude sofria no período da ditadura, sua falta de perspectiva de futuro, onde o presente não oferecia permanências de mudança do estado de domínio dos poderes. Albuquerque referenda que a sociedade de consumo (retratada principalmente no filme *Adão e Eva do Paraíso ao Consumo* – 1971), acaba criando um novo mito (o consumo) que surge para

programar o futuro, e o nosso progresso, com novas formas de escravidão e opressão silenciosa, aceita de bom grado.

Dentro dessa perspectiva Arnaldo Albuquerque mobilizou essa gama de meios e mídias de produção de cultura e arte, para evidenciar a problemática social como resposta aos “estrangeiros” tanto a nível simbólico quanto de concreto. Firmando uma resposta estruturada nas “armas do inimigo” para vincular sua mensagem dentro das elites.

Essa ruptura da modernidade foi incorporada nas sociabilidades onde o cinema/ animação/ Super-8/ quadrinhos convergiam para produzir um “desconforto” dando um foco cosmopolita dentro de uma cidade provinciana. O uso das tradições culturais locais como base das suas representações, não foi uma escolha cômoda. A tradição, segundo a temática contracultural passava por um momento de esquecimento e deveria ser substituída frente ao mito tecnológico e progressista da modernidade a nível identitário. O Rito, o lúdico da ancestralidade folclórica, era colocado tanto do lado dos sistemas e antissistemas como algo congelado, pronto e acabado. Arnaldo Albuquerque usa esse lugar como oficina de construção de sua arte, revelando o desconforto que esse lugar simbólico confere. Os novos meios exigiam lugares confortáveis e meios eleitos. Por que o manifesto comunista não foi construído como uma peça gráfica? O quadrinho por exemplo, detém uma capacidade narrativa de significação para transmitir a mensagem? Ou o quadrinho não é uma mídia que traz uma temática intelectual ou teria características exigidas pela elite redatora? A força desses vestígios produzidos por Albuquerque demonstra uma invasão ou migração cultura ativada com a modernidade, feita à maneira do indivíduo.

Os novos meios agora tecnológicos e visuais funcionaram para o indivíduo para dar força a visão do cotidiano para além dos teatros, quadros, jornais e folhetos. Essa nova forma de protesto dentro da aceitação do moderno visual é sensorial e motorizada pelo imaginário.

O que é ser moderno? Como produzir uma representação que identifique esse lugar para a revolução de sua identidade? Albuquerque ofereceu ao pesquisador uma oportunidade de evidenciar uma resistência à cultura externa que mimetizava a cultura local, se fazendo de moderna para colonizar a identidade. O lugar da identidade local não poderia ser imposto, pelos seus agentes estatais ou movimentos externos. Esse foi o resultado de sua fronteira demarcada e dos vestígios categorizados por suas imagens. Uma sintaxe de um circuito que trava o estereótipo<sup>65</sup> e o estigma de ser nordestino.

---

<sup>65</sup> O estereótipo para Arnaldo Albuquerque fala das formas de classificação e ordenação dentro de uma classificação para se entender um passado das coisas a seu modo. Já o Estigma fala das consequências das

Outro ponto basilar na sua métrica de representação foi o uso do humor. O humor funcionou como arma ideológica a seu modo, a serviço de romper e subverter a opressão política através de ferramentas de memória e identidade, tanto a nível local e nacional para se fazer vestígio de denúncia dessa modernidade globalizante. Esses questionamentos do lugar da cultura local e global, foram entendidas nas suas marcações do cotidiano através das suas obras e mobilizações como as intervenções no jornal *Gramma*, que transfigurava graficamente as elites dominantes e buscava novas abordagens para o direcionamento da cultura.

Albuquerque indica o valor e a extensão do humor e da sátira, que são capazes de revelar o homem em sua grandeza e miséria, e sobretudo em sua humanidade. É quando o satírico se torna algo sério, traduzindo a inteligência de seu contexto e lugar, do espírito em material histórico. A vanguarda atua como permutabilidade dos temas nos quadrinhos, jornais, filmes e intervenções, tendo nessa época o imperativo de pôr em pauta uma conduta orientada para as necessidades informacionais do consumidor, necessidades globalizantes para concretizar um projeto de transformas a arte popular em arte contemporânea sem as negativas da tradição.

O humor, para Arnaldo Albuquerque, é a expressão de inconformismo e sentimento trágico do mundo. E esse humor é uma das constantes na sua obra. O moderno e a máquina ainda podem ser percebidos com uma certa desconfiança (como a TV um totem do consumo pelo consumo), mas o mundo é de tal forma absurdo que o humor é mais sarcástico, mais amargo.

Em suma, Arnaldo é um agente transformador da vanguarda artística e cultural que tentou recuperar a tradição a partir de seus filtros (humor satírico, influências artísticas, e meios tecnológicos) fazendo dos elementos culturais nordestinos um discurso modernizado para enfrentar a ditadura militar. Como agente histórico ele atribuiu a si mesmo a missão de denunciar, ou alertar sobre os perigos da modernidade em disputa com as identidades locais, por isso se tornou um farol ideológico.

## REFERENCIAS E FONTES:

ADORNO, Theodor W.; HORKHEIMER, Max. **A Indústria Cultural: O Esclarecimento Como Mistificação das Massas**. São Paulo: Jorge Zahar Editor, 1985.

ARMAND, Louis. **Event States: discourse, time, mediality**. Prague: Litteraria Proagensia, 2007 (pag. 118-121).

BADLEY, Linda; PALMER, R. Barton; SCHNEIDER, Steven Jay (Ed.). **Traditions in World Cinema**. Edimburgo: Edinburgh University Press, 2006.

BARBOSA JUNIOR, Alberto Lucena. **Arte da Animação: técnica e estética através da história** – 2 ed. – São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2005.

BEATY, Bart. **The Twelve-Cent Archie**. New Jersey and London: Rutgers University Press, 2017.

BECKERMAN, Howard. **Animation: The Whole Story**. New York: Thames & Hudson, 2006.

BERGSON, Henri. **O Riso: ensaio sobre a significação do cômico**. Tradução de Nathanael C. Caixeiro. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1983.

BEZERRA, José Pereira. **Margaridas no asfalto**. São Paulo: Editora 34, 1997.

BOSI, Ecléa. **Memória e Sociedade: Lembranças de Velhos**. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.

BOURDIEU, Pierre. **Sobre a televisão: seguido as influências do jornalismo e os jogos olímpicos**. Tradução de Maria Lucia Machado. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1997.

BOURDIEU, Pierre. **A Distinção: Crítica Social do Julgamento**. São Paulo: Edusp; Porto Alegre: Zouk, 2019.

BOURDIEU, Pierre. **A economia das trocas simbólicas**. São Paulo: Perspectiva, 1996.

BUHLE, Paul. **Comics in the Classroom: A Conversation with Art Spiegelman**. Washington: The English Journal, vol. 85, no. 2, 1996, pp. 38–45.

BURKE, Perte. “**lembranças de maio**”. Folha de São Paulo, 4 de maio de 2008.

CADERNOS de Teresina, da Fundação Cultural Monsenhor Chaves, n. 12, p. 11, 1990.

CANDIDO, Antonio. **O discurso e a cidade**. São Paulo: Duas Cidades, 1993.

CANDIDO, Antonio. **Vários escritos**. São Paulo: Duas Cidades, 1977.

CARPEAUX, Otto Maria. **28 de Junho**. Jornal Correio da Manhã, 28 de junho de 1964, pag. 04.

CARVALHO, José Luiz de. **A xilogravura**. 2. ed. São Paulo: Nobel, 1991.

CASCUDO, Luís da Câmara. **Dicionário do Folclore Brasileiro**. 10. ed. Rio de Janeiro: Global, 2000.

CERTEAU, Michel de. **La Toma de la palabra y otros escritos políticos**. Tradução de Alejandro Pescador. Lomas de Santa Fé: Universidad Iberoamerica, 1995, pag. 39.

CÍCERO, Marco Túlio. **Sobre el orador**. Introducción, tradução e notas de José Javier Iso. Madrid: Gredos, 2002. Livro 2, § 58.

CIRNE, Moacy. **Introdução política aos quadrinhos**. Rio de Janeiro: Angra/ Achiamé, 1982.

COUTINHO, Carlos Nelson. **Marxismo e política**. 2. ed. São Paulo: Cortez, 1980.

CORREIA, Luiz Carlos. *Nonato Oliveira: vida e arte*. Teresina: Editora da Universidade Federal do Piauí, 2005.

CRAFTON, Donald. Before Mickey: **The Animated Film 1898-1928**. Chicago: University of Chicago Press, 1993.

DAMATTA, Roberto. **Carnavais, malandros e heróis: para uma sociologia do dilema brasileiro**. 6 ed. Rio de Janeiro: Rocco, 1997.

DAMON, Maria. **The Dark end of the street: margins in American vanguard poetry**. Minneapolis: University of Minnesota press, 1993.

DIAS, Claudete Maria Miranda. *O Piauí que o Brasil não vê*. Teresina: SENAC, 2010.

DUARTE, Ana Rita Fonteles, SILVA, Jailson Pereira e LUCAS, Maize Regina de Lucena. **Dizer é poder: ensaios sobre censura e comportamento no Brasil autoritário (1964-1985)**. Fortaleza: Imprensa Universitária, 2017.

ECO, Umberto. **Lector in Fabula: a cooperação interpretativa nos textos narrativos**. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 2004.

ECO, Umberto. **Apocalípticos e Integrados**. Tradução de Ricardo S. Tozzi. 10. ed. São Paulo: Perspectiva, 2015.

EISNER, Will. **Narrativas gráficas**. São Paulo: Devir Livraria, 2005.

FERREIRA, Marieta de Moraes. **História oral: a experiência do CPDOC\***. 2. ed. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2002.

FOSTER, Hal. **El Retorno de lo real: la vanguardia a finales de siglo**. Tradução de Alfredo Brotons Muñoz. Madrid: Editora Akal, 2001.

FURTADO, Celso. **O mito do desenvolvimento econômico**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2008.

GALVÃO, Carlos. *Chegou*. O Estado Interessante, Teresina, p. 2, 26 de mar, 1972.

GALVÃO, Adriana. **Ativismo audiovisual em Teresina e a composição de um cinema piauiense**. 2012. 309 f. Dissertação (Mestrado em História do Brasil) - Universidade Federal do Piauí, Teresina, ago. 2012.

GARAPON, Antoine. **O juiz e a Democracia**: o guardião das promessas. Tradução de Maria Luiza de Carvalho. Rio de Janeiro: editora Revan, 1999.

GASPARI, Elio. **A Ditadura Envergonhada**. São Paulo: Companhia das Letras, 2002.

GILMORE, Jonathan. **The Life of a Style**: Beginnings and Endings in the Narrative History of Art. Ithaca: Cornell University Press, 2000.

GINSBERG, A. **Howl and Other Poems**. [s.l.]: Martino Fine Books, 2015.

GOLFFAMA, Eriving. **A representação do eu na vida cotidiana**. Tradução de Maria Célia Santos Raposo. Petrópolis: Vozes, 1985.

GOMBRICH, E. H. **A história da arte**. Rio de Janeiro: LTC, 1999.

GREGORI, Maria do Rosário. **Migrações**. São Paulo: Loyola, 1986.

GRIFFITHS, Antony. **Prints and Printmaking**: An Introduction to the History and Techniques\*. University of California Press, 1996.

HARRISON, Sylvia. **Pop Art and the Origins of Post-Modernism**. Cambridge: Cambridge University Press, 2003.

HIGNITE, M. Todd. **In the Studio**: Visits with Contemporary Cartoonists. Rossendale, LANCS: Yale University Press, 2006.

HOBSBAWM, E. J. **A Era dos Extremos**: O Breve Século XX. [s.l.], 1995.

HOLANDA, Sergio Buarque de. **Raízes do Brasil** – 26 ed. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

IANNI, Octávio. **Dialética e Capitalismo**. Petrópolis: Editora Vozes, 1988 (pag. 58-85).

JAMESON, Fredric. **The Geopolitical Aesthetic**. Cinema and Space in the World System. Londres/ Bloomington: British Film Institute/ Indiana University Press, 1995.

KUSHNIR, Beatriz. **Cães de Guarda**: jornalistas e censores, do AI-5 à constituição de 1988\*. São Paulo: Boitempo Editorial, 2004.

KALTMAN, Hélio. **Cápsula do tempo**. Jornal do Brasil. São Paulo, p. 5-14, 14 de janeiro 1970.

KRUEL, Kenard. **Torquato Neto ou a carne seca é servida**. 2. ed. Teresina: Zodíaco, 2008.

LANG, Michael e GEORGE-WARREN, Holly. **A Estrada para Woodstock**. Tradução de Paulo Alves. Caxias do Sul: Shaffer Editorial, 2019.

LEITE, Sávio; VIEIRA, Cássio Leite. **Desenhando para a tela: A história do cinema de animação brasileiro**. Belo Horizonte: Casa da Palavra, 2012.

MACHADO, Arlindo. **Os anos de chumbo: mídia, poética e ideologia no período de resistência ao autoritarismo militar (1968-1985)**. Porto Alegre: Sulina, 2006.

MAY, Rollo. **A coragem de criar**. Tradução de Almir de Oliveira. 16. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1997.

**MAM: Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro**. 1. ed. Rio de Janeiro: Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro, 2015.

MANOVICH, Lev. **The language of new media**. Cambridge: Massachusetts Institute of Technology, 2021.

MARCUSE, Herbert. **O Homem Unidimensional: Ideologia da Sociedade Industrial**. Tradução de . Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1973

MARZONA, Daniel. **Arte Conceptual**. São Paulo: Taschen, 2005.

MC CLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 1995.

MC CLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo: Makron Books, 1995.

MCLUHAN, M. **Understanding Media: The Extensions of Man**. [s.l.], 1964.

MIRANDA, Carlos Alberto. **Cinema de Animação Arte Nova/ Arte Livre**. São Paulo; Editora: Vozes, 1971.

MIRANDA, Marcela. **Chapada do Corisco e Gramma: por um jornalismo diferente durante a ditadura militar no Piauí**. Teresina, PI: Universidade Federal do Piauí, 2012.

MONTEIRO, Hamilton de Mattos. **Nordeste insurgente**. São Paulo: Cortez, 1980.

MORENO, Antônio. **A experiência brasileira no cinema de animação**. Rio de Janeiro: Artenova, 1978.

MORGAN, Bill (ed.). **The letters of Allen Ginsberg**. Philadelphia: Da Capo Press, 2008.

MOTTER, Maria Lourdes. A Telenovela: documento histórico e lugar de memória. **Revista da USP**, São Paulo, v. 48, n. dez-fev, p. 74-87, 2001.

NAPOLITANO, Marcos. **1964: História do Regime Militar Brasileiro**. São Paulo: Contexto, 2014.



OLIVEIRA JUNIOR, Ramon Lamar de. **Doc Holliday: O Pistoleiro da Tuberculose**. Rio de Janeiro: Editora Zahar, 2010.

O Dia. **Principal julgamento de Watergate termina hoje**. Teresina, p.6, 31 dez. 1974.

O ESTADO. **O Albertão está chegando**. Teresina, 11 de janeiro de 1972, p. 7.

OLIVEIRA, Edmar. **Venha pra curtir**. O Estado Interessante. Teresina, p. 3, 26 mar. 1972.

OLIVEIRA, Noé Mendes de. O patrimônio pré-histórico do Piauí: perspectivas de preservação e estudo. **Presença**, Teresina, ano 2, n. 4, p.45-46, dez. 1975.

OLIVEIRA, Aristides; FERNANDES, Meire; AURÉLIO, Bernardo. **Sem Palavras**. 2010 Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=FvBnCLo6AMA>. Acesso em: 10 jun. 2024.

OLIVEIRA, Bernardo Aurélio de & OLIVEIRA, Francisco Aristides de Oliveira. Adão e Eva do Paraíso ao Consumo & MONTEIRO, Jaislan Honório (org.). Adão e Eva do Paraíso ao Consumo. Teresina: Quinta Capa, 2019.

PANOFISKY, Erwin. **Significado nas artes visuais**. 4. ed. Tradução de Maria Clara F. Kneese e J. Guinsburg. São Paulo: Perspectiva, 2019.

PANOFISKY, Erwin. **Significado nas artes visuais**. São Paulo: Editora Perspectiva, 1955.

PANOFISKY, Erwin. **Significado nas Artes visuais**. Vila Rica: Editora Perspectiva, 2014.

PILLING, Jayne. **A Reader in Animation Studies**. New Barnet: Indiana University Press, 1998.

PAZ, Octavio. **Signos em Rotação**. Tradução de Sebastião Uchoa Leite. São Paulo: Perspectiva, 1972.

POUND, Ezra. **ABC da Literatura**. Tradução de Augusto de Campos. São Paulo: Cultrix, 1978.

QUEIROZ, Teresinha de Jesus. **Do singular ao plural**. Recife: Edições Bagaço, 2006.

RIBEIRO, Darcy. **O povo brasileiro: a formação e o sentido do Brasil**. 3. ed. Rio de Janeiro: Objetiva, 1995.

RIBEIRO, Luciana. **Animação stop-motion: técnica e arte**. São Paulo: Senac São Paulo, 2010.

RICOEUR, Paul. **A Memória, a História, o Esquecimento**. Campinas: Editora Unicamp, 2007.

ROSENKRANZ, Patrick. **Rebel Visions: The Underground Comix Revolution 1963-1975**. Lake City Way Seattle: Fantagraphics Books, 2008.

ROSZAK, Theodore. **A Contracultura**: reflexões sobre a sociedade tecnocracia e a oposição juvenil. Petrópolis: Vozes, 1972.

ROUSSEAU, Jean-Jacques. **O Contrato social**. Tradução de Mário Franco de Sousa. Oeiras: Editorial Presença, Lda, 2010 pag. 125 a160.

RUBIN, Jerry. **Do It!**: Scenarios of the Revolution. New York:Simon e Schuster, 1970.

SALETNIK, Jeffrey; SCHULDENFREI, Robin. **Bauhaus constructo**: fashioning identity, discourse and modernism. London and New York: Routledge, 2009.

SANTOS, Gersávio; KRUEL, Kenard. **História do Piauí**. Teresina: Halley/ Zodíaco, 2009.

SANTOS, Aline Martins dos. **“Udigrudi”**: O underground tupiniquim. Chiclete com banana e o humor em tempos de redemocratização brasileira. Dissertação de mestrado – Universidade Federal Fluminense, Instituto de Ciencias Humanas e Filosofia, Departamento de História, Orientador Samantha Viz Quadrat, 2012.

SANTOS NETO, Antônio Fonseca (Org.). **Teresina 160 anos**. 2. ed. rev. e ampl. Teresina: O Dia, 2012.

SARTRE, Jean-Paul. **O ser e o nada**: ensaio de ontologia fenomenológica. Tradução e notas de Paulo Perdigão. Petrópolis: editora Vozes, 2011.

SCHELER, Max. **A posição do homem no cosmo**. Tradução de forense Universitaria, 2003.

SCHVARZMAN, Sheila. **Como o Cinema Escreve a História**. Campinas: Dissertação de Mestrado/UNICAMP, 1994.

SCHWARZ, Roberto. **O pai de Família e outros estudos**. São Paulo: Companhia das Letras, 2008, pag. 70-111.

SHOHAT, Ella e STAM, Robert. **Multiculturalismo, cine y médios de comunicación, Crítica del pensamiento eurocêntrico**. Buenos Aires: Peidós, 2002.

SILVERSTONE, R. **Por que estudar a Mídia?** São Paulo: Loyola, 2002.

SIQUEIRA, Neila Tanísia Rocha Matias. *Anima-THE*: design, memória e restauração da primeira animação piauiense. 2017. 151 f. Dissertação (Programa de Pós-Graduação Mestrado em Design) - Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo.

SLOWIAK, James e CUESTA, Jairo. **Jerzy Grotowski**. London and New York: Routledge, 2007.

STEVENS, Jay. **Storming Heaven: LSD e The American Dream**. New York: Publisher Perennial Library,1988.

TAVARES, Zózimo. **Alberto Silva**: uma biografia. Teresina: Bial Editor, 2018.

TELOTTE, J. P. **Animating Space**: From Mickey to WALL-E. Lexington: University Press of Kentucky, 2010.

VILHENA FILHO, Paulo Henrique Gonçalves de. *A experiência alternativa d'O Estado Interessante no contexto marginal da década de 70*. 1999. 126 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Cultura)– Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 1999, p. 50.

TODOROV, Tzvetan. **A literatura em perigo**. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2007.

VOGLER, Christopher. **A Jornada do Escritor: Estrutura Mítica para Escritores**. Tradução de Ana Maria Machado. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.

XAVIER, Ismail (org.). **A experiência do cinema: antologia**. Rio de Janeiro: Edições Graal: Embrafilme, 1983.

WELLS, Paul. **Understanding Animation**. London and New York: Routledge, 1998.

WÖLFFLIN, Heinrich. **Conceitos fundamentais da história da arte**: problema da evolução dos estilos na arte mais recente. Tradução Joao Azevedo Júnior. 4 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

#### JORNAIS E REVISTAS :

ALBUQUERQUE, Arnaldo. **Vã-Pirações**. Animação. S-8. 24qps. 1'50". Realização: Arnaldo Albuquerque. Rio de Janeiro-RJ/ Teresina-PI.1980. ALBUQUERQUE, Arnaldo. **Vã-Pirações**: Brasil: 1980. Super-8 (Animação), cor, 1,45 min. Vídeo acervo pessoal. Teresina.

ALBUQUERQUE, Arnaldo. **Carcará**: Brasil: 1976. Super-8 (Animação), cor, 7,35 min. Vídeo acervo pessoal. Teresina. <https://www.youtube.com/watch?v=BwTXbl5QoAA>

ALBUQUERQUE, Arnaldo. **Mergulho**: Brasil: 1980. Super-8 (Animação), cor, 2,05 min. Vídeo acervo pessoal. Teresina.1980

BRADT, Armando. Mérito ao Arnaldo Albuquerque. **O Estado**, Teresina, 8 de outubro de 1984. Utopia. Pag. 15.

ALBUQUERQUE, Arnaldo e NETO, Torquato. **Terror da Vermelha**. Com Torquato Neto, Edmar Oliveira, Claudete Dias Conceição Galvão, Durvalino Couto e Paulo José Cunha. 1 DVD, 31 min. Direção de Arnaldo Albuquerque e Torquato Neto.1971

CABRAL, Sergio. Entrevista com Sérgio Porto. **O Pasquim**, Rio de Janeiro, 5 a 11 de outubro de 1971. Abre Alas, Número 118, pag.16.

CONTISTA, Airton Araujo. O diálogo de linguagens. **Jornal da Manhã**. Teresina, 25 de setembro de 1988. Crepúsculo. Pag. 17.

ENTREVISTA. História em Quadrinho: depoimento de um artista. *Jornal O Dia*, Teresina, 12 de agosto de 1991. Pag. 11.

HERCULANO. A agonia das lideranças políticas. **Jornal Diário do Piauí**, Teresina, 23 de setembro de 1978. Xeque-Mate. Pag. 02.

GALLAS, Anna Kelma. Um traço com personalidade. *Jornal O Dia*, Teresina, 29 de julho de 1996. Torquato! Pag. 09.

**GRAMMA**, Teresina, n. 01, s/d de 1972.

**GRAMMA**, Teresina, n. 02, 08 de fevereiro de 1972.

MOURA, Paulo. Entrevista: Arnaldo Albuquerque. **Jornal da Manhã**, Teresina, 19 de agosto de 1986. CULTURA. Pag. 08.

NORONHA. Cada um faz como quer ou a Volta dos que não foram. **A hora – fa – tal-**, Teresina, número 01, junho de 1972. Manifesta-ação, pag.02.

OLIVEIRA, Edmar. Vinho do meu sangue (ou, o Drácula tinha razão). **A hora – fa – tal-**, Teresina, número 01, junho de 1972. Manifesta-ação, pag.10.

MORAIS, Menezes. Uma estranha realidade. **Jornal O Dia**, Teresina, 06 de novembro de 1974. Caderno 2, pag. 08.

OPINIÃO. Três séculos de subdesenvolvimento. **Jornal Diário do Piauí**, Teresina, 27 de setembro de 1978. Xeque-Mate. Pag. 02.

OPINIÃO. Arnaldo Albuquerque, um traço inimitável no humor. **Diário do Povo**, Teresina, 25 de julho de 1995. Pag. 14.

OPINIÃO. Um olhar inconformado. **Jornal Meio Norte**, Teresina, 03 de março de 1996. ARTES GRÁFICAS. Pag. 06.

OPINIÃO. Projeto embeleza as paradas de ônibus. **Diário do Povo**, Teresina, 26 de junho de 1997. GALERIA. Pag. 14.

OPINIÃO. A arte nas paradas ilumina o dia-a-dia da população. **Diário do Povo**, Teresina, 01 de julho de 1998. AGORA. Pag. 02.

OPINIÃO. Tradição e ruptura: Arnaldo Albuquerque. **PULSAR**, Teresina, julho/dezembro de 1998. Pag. 36-37.

OPINIÃO. Arnaldo: paixão pela imagem. **Correio Corisco ANO II – n .11**, Teresina, julho de 2000. Pag. 03.

SILVA, Josias Clarence Carneiro. Gente e Arte. **Jornal O Estado**, Teresina, 16 de janeiro de 1969. Opinião, pag.8.

PIAUI, Albert. Arnaldo Albuquerque. **Jornal da Manhã**, Teresina, 01 de agosto de 1986. Pag. 08.

RAI. Humor com muito humor. **O Estado**, Teresina, 03 de abril de 1986. Pag. 07.

REPORTAGEM. Festival de cinema super-8 teve êxito. **Jornal da Manhã**, Teresina, 21 de janeiro 1981. Pag. 06.

TORQUATRO. Pezinho Pra dentro Pezinho Pra Fora. **A hora – fa – tal-**, Teresina, número 01, junho de 1972. Manifesta-ação, pag.08.

#### FILMES SUPER-8 E ANIMAÇÕES:

ALBUQUERQUE, Arnaldo e NETO, Torquatro. Terror na Vermelha. Brasil: 1971. Super-8, cor, 35min. Vídeo acervo pessoal do DVD – Terror na Vermelha, Teresina.

COUTO, Durvalino. **David vai Guiar**: 1972. Super-8, cor, 18 min. Vídeo acervo pessoal, Teresina.

**David Vai Guiar**. Com: David Aguiar, Durvalino Couto, Naire Vilar, Nazaré Lages, Paulo Mourão e Francisco Pereira. 1 DVD 18 min. Direção: Durvalino Couto.1972

**O Guru da Sexy Cidade**. Com Pierre Baiano. Durvalino Couto, Claudete Dias e Marilene Lages. S-8- 18qps. 12 minutos. Direção, fotografia e montagem de Antônio Noronha.1972 (1973/1974). **Por enquanto**. Com: Celso Braga, Conceição Galvão, Milton Faria, Rubem Augusto, Zé Carlos. 1 DVD, 10 min. Direção: Carlos Galvão.1973.

**Teresina**. Documentário. S-8. 18 qps. 10'. Realização: sócios do Cine Clube Teresinense. Montagem: Antônio Chaves. Som e letreiros: Padre Carlos Breschiani.1974.

**Coração Materno**. Com: Francisco Pereira, France Barradas, Piere Baiano, Edmar Oliveira, Arnaldo Albuquerque e Haroldo Barradas. 1 DVD, 14 min direção: Haroldo Barradas.1974.

**Miss Dora**. Com: Dora, Zé Alencar, Ruth, Durvalino Couto, Edmar Oliveira, Francisco Pereira. 1 DVD, 13 min. Direção: Edmar Oliveira.1974.

**Tupi Niquim**. Com: Gordinho, Francisco Pereira, Carlos Galvão, Celso Braga. 1 DVD, 15 min. Direção: Francisco Pereira.1974.

Praça Saraiva pulsando 24 horas por dia.1975.

ALBUQUERQUE, Arnaldo. **Gilete com Banana**. Arnaldo Albuquerque e David Aguiar.1976.

ALBUQUERQUE, Arnaldo. **Carcará: Pega, Mata e Come**. Animação S-8 18qps. 2'30. Realização: Arnaldo Albuquerque. Rio de Janeiro-RJ/ Teresina-PI.1977.

**Tio João**. 16 mm. 10' Direção: Antônio Noronha. Roteiro: Antônio Noronha e Elda Moraes e Silva. Fotografia: Hamilton Ferro. Assistente de fotografia: Henrique Müller. Montagem: Humberto Martins. Versos: João José Piripiri. Cantador: Vicente Evangelista. Produção: Universidade Federal do Piauí.1978

ZÉ DE CASTRO. Na República dos “currais eleitorais”. **Jornal Diário do Piauí**, Teresina, 26 de setembro de 1978. Xequê-Mate. Pag. 02.

### **HISTÓRIAS EM QUADRINHOS:**

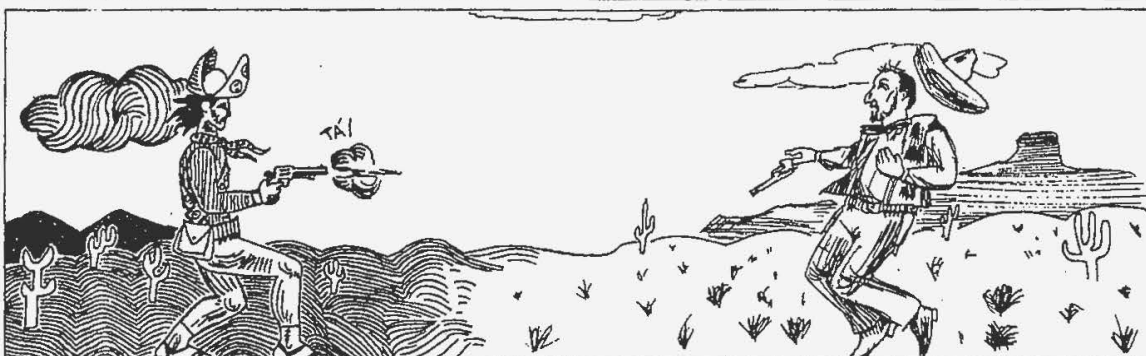
ALBUQUERQUE, Arnaldo. **Humor Sangrento**. Publicações suicidas. Teresina: Corisco: 1977.

ALBUQUERQUE, Arnaldo. **Humor Sangrento**. Publicações suicidas. Teresina: FMC: 2007.

## ANEXO A – QUADRINHO “COMO MEU HERÓI MATOU O BANDIDO”

## DE COMO MEU HERÓI MATOU O BANDIDO

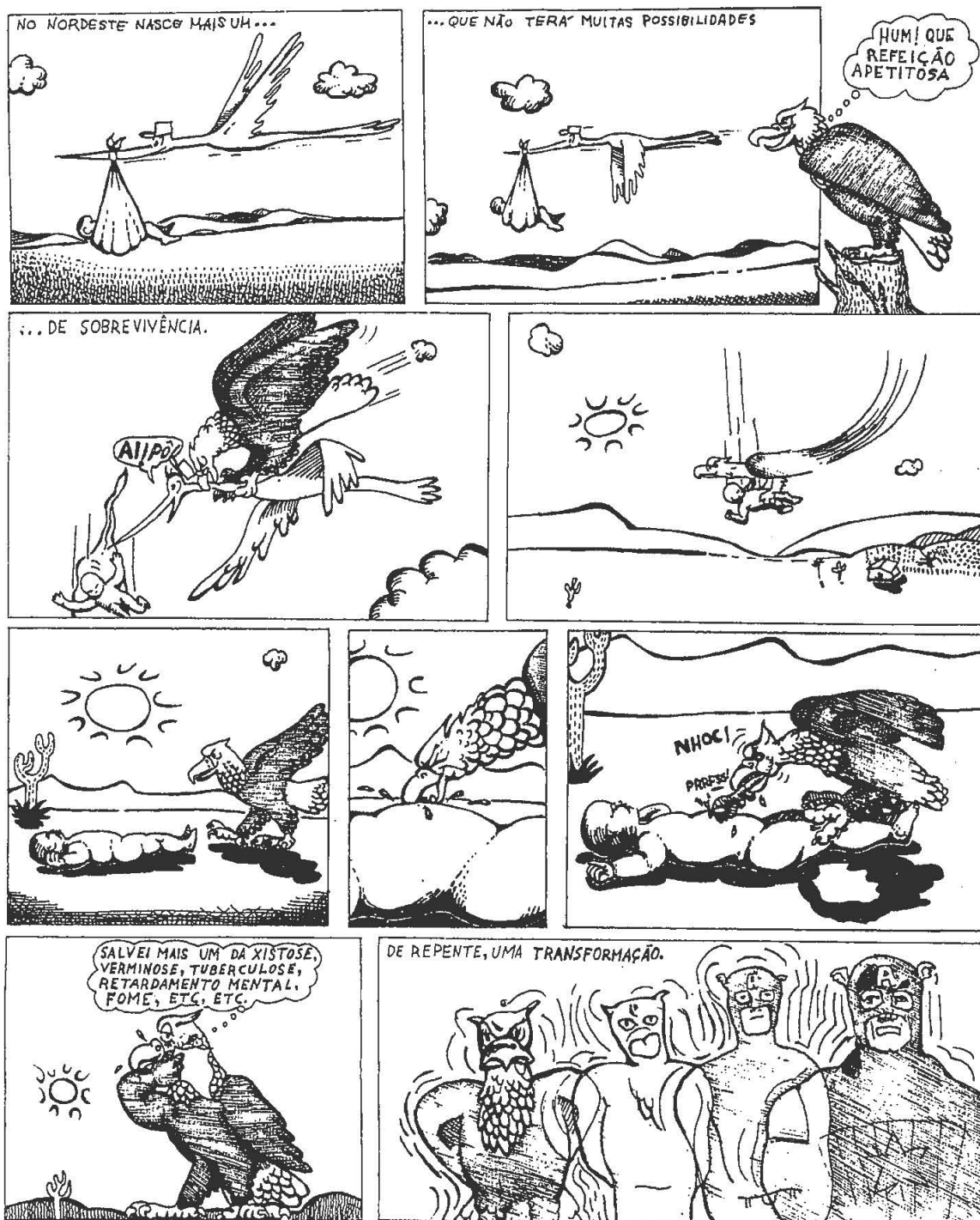


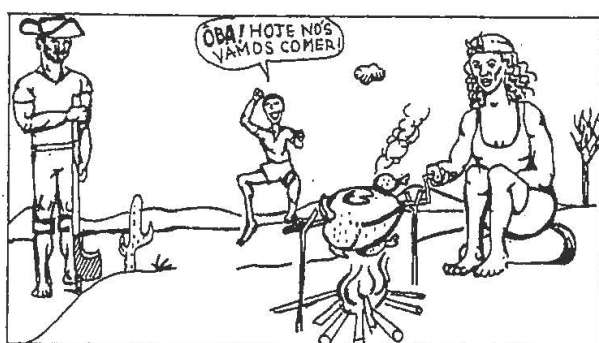
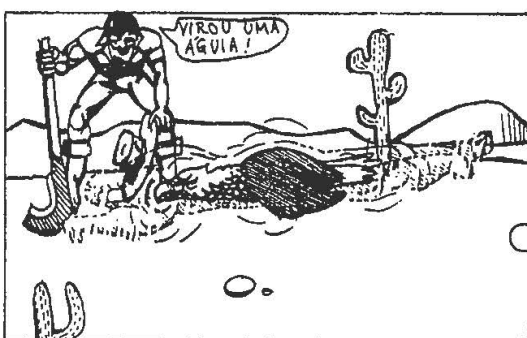
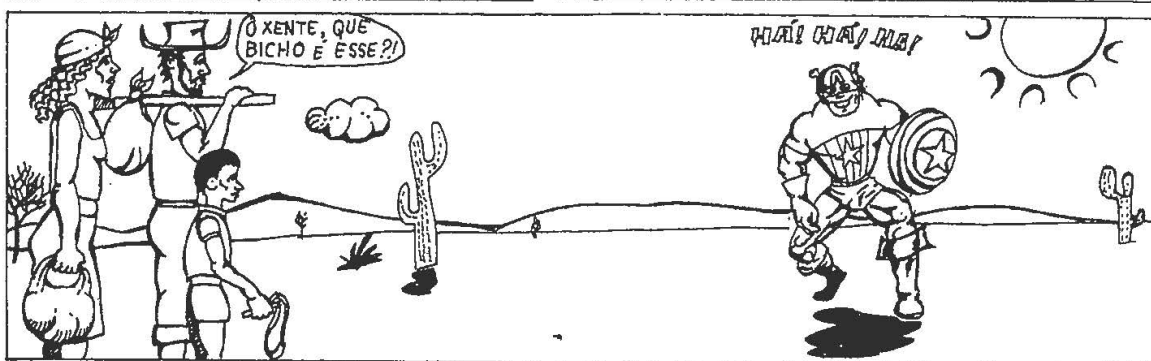
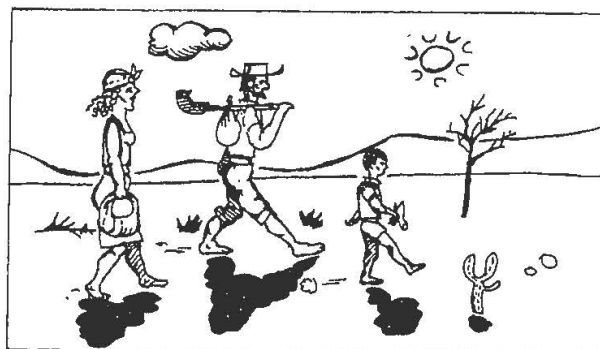




ANEXO B – QUADRINHO DO CARCARÁ – BASE DA ANIMAÇÃO HOMÔNIMA DE  
ARNALDO ALBUQUERQUE

## CARCARÁ





## ANEXO C - ROTEIRO - FILME ADÃO E EVA DO PARAÍSO AO CONSUMO

HESTRE NOKO

ASSUNTO: ADÃO E EVA... ETC...

COMO EU DEIXEI GRAVADO NA SUA SECRETÁRIA  
ELETRÔNICA, EU RESOLVI COLOCAR O ROTEIRO  
TÉCNICO (BÁSICAMENTE O ROTEIRO PARA A  
CÂMERA) NO PAPEL. E, TAL QUAL O  
PROMETIDO, TÁI, PRA TI. DO FEITO  
QUE FOI FEITO! - À LÁPIS!

SÓ PRA MANTER Acesa A CHAMA.  
EU, COMO DIZIA O POETA, "MANTER, SEMPRE,  
TENSO, O ARCO DA PROMESSA".  
DIA DESSES A GENTE ACABA A OBRA!

SAUDADES, ABRÇOS E BEIJOS.

Galvão.

Rio. 17.06.77

CALL ME.

SEQUENCIA I (RIO POTI) (MANHÃ) RIO  
16.01.99  
ADÃO E EVA

DO PARAÍSO AO CONSUMO

ESBOÇO, DE MEMÓRIA, DO ROTEIRO TÉCNICO

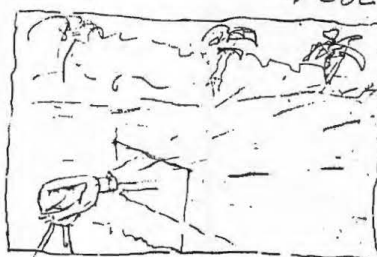
TAKE 1 (MANHÃ)

CÂMARA NA ALTURA 30CM  
DO LEITO SECO DO RIO.

FOCO NO INFINITO.

CÂMARA POR TRÁS DE PLACA

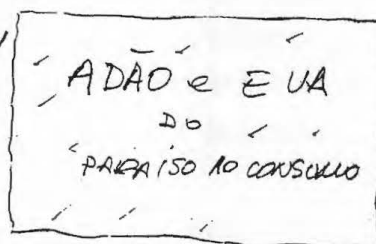
(10 SEG) DE VÍDEO TRANSDUTO  
TRANSPARENTE



TAKE 2

CÂMARA (CORTE CURTO) IMOBILI-  
ZADO. FOCO NO LETREIRO  
ESCRITO NO VÍDEO.

(5 SEGUNDOS)  
CORTE



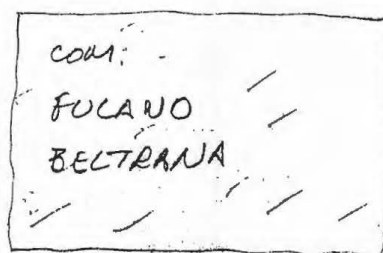
TAKE 3

CÂMARA E FOCO IGUAIS AO  
TAKE 2. LETREIRO

MUDA PARA: →

(OBS) OS TAKES SEQUINTE'S  
QUE APRESENTAM OS  
CRÉDITOS SE REPETEM  
DA MESMA FORMA

(5 SEGUNDOS)  
(CORTE)



TAKE 4

(5 SEGUNDOS)

CORTE

ARGUMENTO: EMILIA OLIVEIRA  
 ROTEIRO: EMILIA OLIVEIRA  
 CARLOS GALVÃO

TAKE 5

(5 SEGUNDOS)

CORTE

PRODUÇÃO  
 ANTONIO NORONHA FILHO

TAKE 6

(5 SEGUNDOS)

(CÂMERA NA MÃO)

SEM CORTE

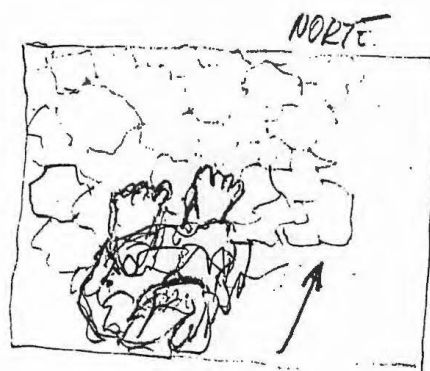
DIREÇÃO  
 CARLOS GALVÃO

TAKE 7

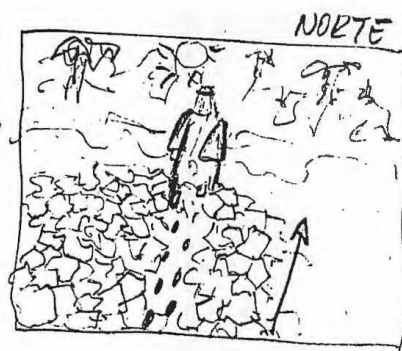
CÂMERA SUBINDO ATRAVÉS DO  
 VIDRO DO CETREIRO ATÉ A  
 ALTURA DO OMBRO DO CAMERAMAN  
 FOCANDO O MESMO PONTO DE  
 VISTA COM O FOCO NO INFINITO.  
 CORTE CURTO. CÂMERA NO JEPE.  
 SEQUENCIA DEMORA ATÉ UM PONTO  
 INDEFINIDO VIRE SE APROXIMANDO  
 DE ENCHER O QUADRO E  
 ADÃO! (CORTE)



TAKE 8 (NA MÃO)  
 CÂMERA NA ALTURA DO OMBRO  
 E NO PONTO DE VISTA DE ADÃO  
 SEQUE SEUS PASSOS MOSTRANDO  
 OS SEUS PÉS DESCALÇOS  
 PISANDO NO LEITO RECENTE SECO  
 DO RIO RACHANDO O SOCO  
 E DEIXANDO RASTROS.  
 (10 SEGUNDOS)



TAKE 9  
 CÂMERA FIXA. ENQUANTO  
 ADÃO SE AFASTA NO  
 HORIZONTE DEIXANDO PEGADAS  
 NO SOCO  
 (10 SEGUNDOS)



TAKE 10  
 CÂMERA EM CLOSE NA  
 FACE DE ADÃO, QUE OLHA  
 PROCURANDO ALGO,  
 INQUIETO.  
 (CÂMERA NA MÃO)  
 (CORTE)



TAKE 11

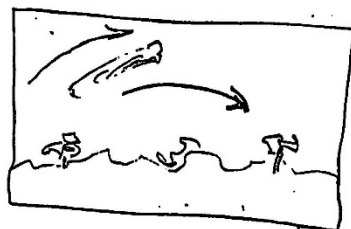
CÂMERA DE DENTRO D'ÁGUA  
(50 CM ACIMA DO NÍVEL)  
ENQUADRA AÇÃO INTEIRO  
QUE LENTAMENTE PÕE A  
SACOLA NO CHÃO E  
METENDO A MÃO DENTRO  
DA ROUPA



ARRANCA UMA COSTELA  
(CORTE CURTO PARA O  
EFEITO DO LANÇUE).  
TOMA A COSTELA COM A  
MÃO LEVA-A AO ALTO  
E A LANÇA LONGE  
(CORTE QUANDO A  
COSTELA ARREMESSADA  
SAIR DO QUADRO.)  
(TODO TEMPO QUE DURE A AÇÃO)

TAKE 12

CÂMERA ACOMPANHADA, CONTRA  
O BEU, TODA A TRAJETÓRIA  
DA COSTELA NO AR  
(CORTE CURTO) E...

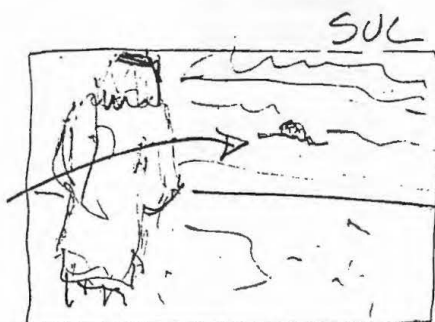
TAKE 13

CÂMERA FECA, EM PLANO  
APROXIMADO, A COSTELA  
CAINDO NA ÁGUA



TAKE 14

CÂMERA POR TRÁS DE ADÃO  
ENQUADRA O LEITO DO RIO  
ONDE DEVE SURTIR DAS  
ÁGUAS EVA E, A PARTIR  
DO SEU SURTIMENTO,...

TAKE 15

CÂMERA VAI APROXIMANDO  
E ENQUADRA EVA QUE  
COMEÇA A VIR EM  
DIREÇÃO DE ADÃO  
(CORTA COM EVA COMPLETA  
NA TELA)

TAKE 16

CÂMERA ENQUADRA ADÃO  
DO PONTO DE VISTA DE  
EVA. (AINDA NA ÁGUA)  
CÂMERA VAI ANIMANDO, COMO  
SE FOSSE EVA, ATÉ ENQUA-  
DRAR ADÃO TOTALMENTE.

(~~CORTE~~)

CHEGANDO AO OLHO DO  
ROSTO DE ADÃO.

CORTE



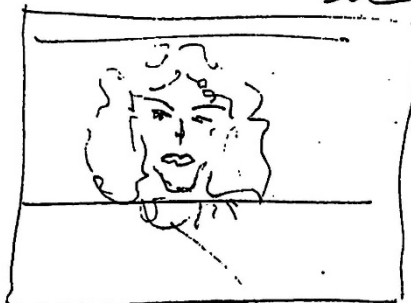


TAKE 17

CÂMARA PRÉTE DE CLORE  
NO ROSTO DE EVA E VAI  
ABRINDO ATE MOSTRAE  
OS DOIS, EM CONTRAFANO,  
SE ENCONTRANDO. ECES  
SE DÃO AS MÃOS.

CORTE

SUL



SUL



SUL

TAKE 18

CÂMARA, DE LONGE, ACOMPANHA  
EVA CORRENDO, E ADÃO TEN-  
TANDO ALCANÇÁ-LA, POR  
ALGUM TEMPO

(CORTE)

TAKE 19

ADÃO E EVA CAEM NA  
AREIA ABRACADOS. A  
CÂMARA ACOMPANHA  
DE PERTO TODO O ROMANCE,  
GIRANDO EM TORNO DELES,  
ATE 360°, LENTAMENTE.

(CORTE)



TAKE 20

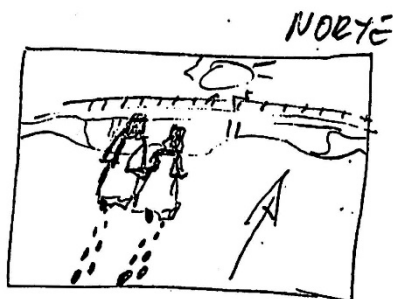
CÂMERA, A MEIA DISTÂNCIA, ENQUADRA EVA VINDO ANDANDO, EM DIREÇÃO OBLÍQUA A ELA, ENQUANTO ADÃO CONTINUA SENTADO NA AREIA, SEGUINDO OS MOVIMENTOS DE EVA, COM OS OLHOS.

(CORTE QUANDO EVA SAI DO QUADRO)

TAKE 21

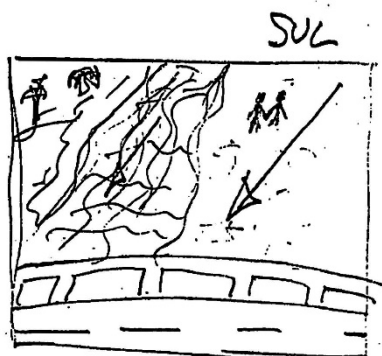
CÂMERA FIXA. MESMO ENQUADRAMENTO DO TAKE 9. SÓ QUE AGORA COM ADÃO E EVA SE AFASTANDO NO HORIZONTE. AS PEGADAS SÃO DUPLAS, E NO FUNDO, APARECE, VAGAMENTE, UMA PONTE.

(CORTE)

TAKE 22

CÂMERA DO ALTO DA PONTE ENQUADRA A CAMINHADA DOS DOIS, DESDE O INFINITO ATÉ BEM PROXIMO.

(CORTE)

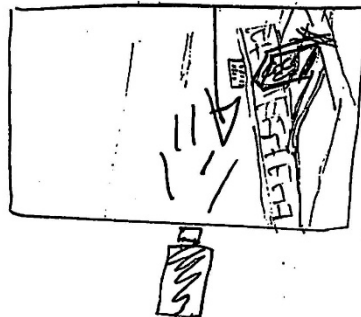


## SEQUÊNCIA II NA CIDADE

### TAKE 25

A CÂMARA ACOMPANHA,  
ESCONDIDA, (CÂMERA INDISCRETA),  
TODO UM PASSO DO CASAL  
PELO CENTRO COMERCIAL,  
NUMA SEQUÊNCIA INTEIRA E  
LONGA. CÂMARA DEVE  
REGISTRAR, SEM CORTES, #  
ALGUMAS EXPRESSÕES  
DOS PASSANTES; DOS  
POPULARES.

(CORTE)



### TAKE 26

CÂMARA DO OUTRO LADO  
DA RUA FILMA O CASAL  
DISCUTINDO, E, FINAL-  
MENTE, ENTRANDO  
NUMA CASA COMERCIAL.

~~A BOUTIQUE "A SERPENTE"~~  
(QUANDO OS DOIS  
ENTRAM  
SOMENTE NA LOJA)

A CÂMARA, EM ZOOM,

ENQUADRA O NOBRE

DA BOUTIQUE: "A SERPENTE" e (CORTE)



TAKE 23

CÂMERA, DE UM LADO DA  
PONTE, REGISTRA TENTATIVAS  
DO CASAL, DO OUTRO LADO, DE  
CONSEGUIR BARONA COM  
VÁRIOS CARROS QUE PASAM  
E NÃO PARAM.

(CORTE)

TAKE 24 (PONTE)

CÂMERA (DO MESMO LADO QUE  
O CASAL) ACOMPANHA UM CARRO  
QUE PARA E ONDE O CASAL,  
FINALMENTE, ADANTA CAROLIN.  
CÂMERA SEQUE DTE O CARRO,  
SUMIR TOTALMENTE.

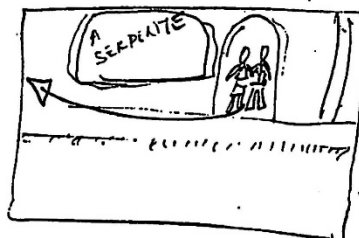
(CORTE)



FIM DA SEQUÊNCIA DO RIO

TAKE 27

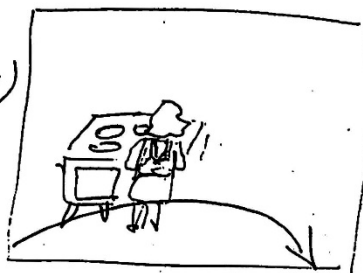
CÂMARA NA MESMA POSIÇÃO  
DO TAKE 26, ENQUADRA A  
PORTA DA BOUTIQUE ATÉ QUE,  
DALI, SAIA O CASH.  
CÂMARA PERMANECE  
PARADA ATÉ O CASH SAIR  
DO QUADRO. — F (CORTE)



## SEQUÊNCIA III (EM CASA)

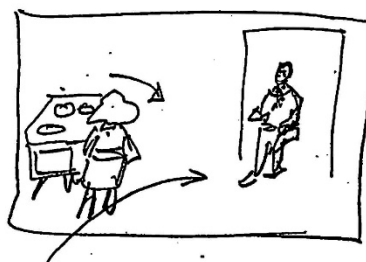
TAKE 28 (INTERIOR / COZINHA)

CÂMARA (ANDANDO DURANTE A  
AÇÃO) ENQUADRA MULHER  
GRAVIDA NO FOGÃO ACABANDO  
DE FAZER ALMOÇO e...

TAKE 29

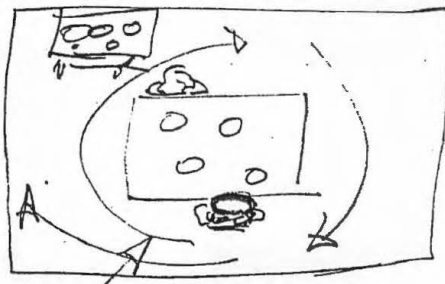
NO MOVIMENTO ENQUADRA  
HOMEM VINDO PELO  
CORREDOR.....

(CORTE)

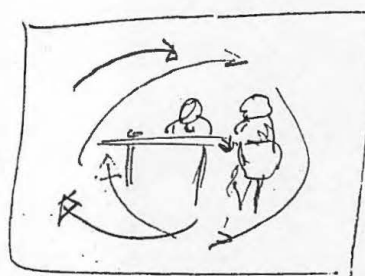


TAKE 30

CÂMARA FECA, DO ALTO, A  
MESA POSTA. O HOMEM  
SENTADO. A MULHER VINDO  
SERVI-LO. ELA JOGA A  
COMIDA, RUDEMENTE, NO PRATO.  
O HOMEM RECLAMA. A CÂMARA  
VAI GIRANDO EM TORNO  
DA DISCUSSÃO....



A CÂMARA COMEÇA A  
GIRAR NO SENTIDO DO  
RELOGIO ATÉ VIRAR, VÁRIAS  
VEZES A CENA DE  
CABEÇA PARA BAIXO.



FIM

RIO 17.06.97  
- 25 min

Cecilia Galvão

**ANEXO D – FICHA DE INSCRIÇÃO DE FESTIVAL ARGENTINO PREENCHIDA  
POR ARNALDO ALBUQUERQUE QUE INDICA A DATA DA ANIMAÇÃO COMO  
SENDO DE OUTUBRO DE 1977**



FESTIVAL ARGENTINO-BRASILEIRO DO FILME SUPER 8 mm.

FICHA DE INSCRIÇÃO

NOME E SOBRENOME: ..ARNALDO DA COSTA ALBUQUERQUE.....

ENDEREÇO: RUA VOLUNTÁRIO DA PÁTRIA, 255/201... T.E.: 286-6013.....

PAÍS: ..BRASIL.....

CIDADE: ..RIO DE JANEIRO.....

CATEGORIA EM QUE SERÁ INSCRITO O FILME: ..DESENHO ANIMADO.....

TÍTULO: ..CARCARÁ PEGA MATÁ E COME.....

DURAÇÃO: ..2 minutos.....

DATA DE REALIZAÇÃO: ..OUTUBRO - 1977.....

COR: ..COLORIDO.....

VELOCIDADE: ..24 fotogramas por segundo.....

COM OU SEM SOM: ..SEM SOM.....

RELAÇÃO COMPLETA DA EQUIPE TÉCNICA: ..ARGUMENTO, ANIMAÇÃO, DIREÇÃO.  
..DE ARNALDO DA COSTA ALBUQUERQUE, ASSISTIDO POR FRANCIS-  
CO PEREIRA DA SILVA.....



**ANEXO E – PROGRAMAÇÃO DA MOSTRA DE CINEMA ONDE AS ANIMAÇÕES  
DE ARNALDO ALBURQUERQUE FORAM EXIBIDAS OFICIALMENTE PELA  
PRIMEIRA VEZ EM TERESINA**





## MOSTRA DE CINEMA PIAUIENSE

Período: 20, 21 e 22 de Março de 1986  
Local: Palácio da Cultura (Antiga Assembleia Legislativa)

### programação

**Dia 20/03 - 19:30 hs - Abertura**  
- 20:00 hs - Exibição de Filmes

**Dia 21/03 - 17:00 hs - Palestra: "O Cinema Independente e o Filme de Curta Metragem no Brasil"**  
Ministrante: Miguel Freire (Cineasta RJ/DF)  
- 20:00 hs - Exibição de Filmes II

**Dia 22/03 - 10:00 hs - Mostra de filmes sobre Urbanismo, Patrimônio e Memória de Teresina**  
- 11:30 hs - Debate Aberto  
- 17:00 hs - Palestra: "Embrafilme: sistemática de apoio à produção, distribuição e exibição do filme brasileiro"  
Ministrante: José Carlos Avellar (Diretor Cultural da Embrafilme, Crítico de Cinema do Jornal do Brasil)  
- 20:00 hs - Exibição de Filmes III  
- 22:00 hs - Encerramento

Promoção: Secretar. a de Cultura, Desportos e Turismo do Piauí  
Centro Acadêmico de Comunicação Social / UFPI  
Apoio: Embrafilme  
Cine Clube Teresinense




## FILMES PARTICIPANTES DA MOSTRA DE CINEMA PIAUIENSE

### dia 20, a partir das 20h:

#### A FILA

Ficção - S-8 - 18 QPS - 18'  
Teresina - PI - 1982  
Elenco: José Wilson, Iaci Alba Monturil, Jesus Barros, Raimundo Dias, Lino Lustosa, Maria Luiza, Francisco Ferreira, Joselene Carneiro, Gilson Carneiro, Lorena Campelo, Wilson Costa, João Batista e Nádia Martins,  
Sinopse:  
O filme procura mostrar de maneira satírica os dois lados da fila: a dor e o humor que, quase sempre, ela provoca.  
Ficha Técnica:  
Direção e Roteiro - Joaquim L. Saraiva  
Fotografia, Montagem e Som - Joaquim L. Saraiva  
Produção - Joaquim L. Saraiva e José Wilson

#### RELÓGIO DE SOL

Didático - S-8 - 18 QPS - 6'  
Teresina - PI - 1982  
Sinopse:  
O filme ensina como confeccionar um relógio de sol.  
Ficha Técnica:  
Realização - Grupo Mel de Abelha  
Roteiro - Luis Carlos Sales  
Direção, Fotografia e Montagem - Grupo Mel de Abelha  
Som - Rosenberg Peixoto  
Narracão - Lucindo Sales

#### O GURU DA SEXY CIDADE

Ficção - S-8 - 18 QPS - 12'  
Parque Nacional de Sete Cidades - PI - 1972  
Sinopse:  
No histórico Parque de Sete Cidades - PI, a presença de um guru que diz que é sexy...  
Elenco: Pierre Baiano, Durvalino Couto, Claudette Dias e Marilene Lages  
Ficha Técnica:  
Direção, Fotografia e Montagem - Antonio Noronha

### UM JEITO ESTRANHO DE AMAR



Ficção - S-8 - 18 QPS - 30'  
Teresina - PI - 1984

**Sinopse:**  
O filme conta a história de um rapaz de vida pacata e origem humilde que um dia, cedendo às tentações da carne, concorre a um desfile gay. A partir desse fato sua vida cai numa série de transformações radicais: perde o emprego, sofre a violência urbana e as discriminações sociais.

**Elenco:**  
José Wilson, Judson Barros, Iaci Alba Monturil, Tomáz Queiroz, Lorena Campelo, Lino Lustosa, Eliomar Vaz, Kleyton, Wilson Costa, José Nazareno, Francis, Francisco Ferreira, Rainha da Floresta, Deusa Macedo, Pedro Celestino e Jane Bispo.

**Ficha Técnica:**  
Direção - Francisco Ferreira  
Fotografia - João Batista e Francisco Ferreira  
Roteiro - José Wilson  
Montagem - F. Ferreira, José Wilson e Pedro Celestino  
Som e Efeitos Sonoros - Ramsés Ramos  
Produção - Francisco Ferreira e José Wilson

### O MUNDO

Animacão - S-8 - 18 QPS - 3'  
Teresina - PI - 1982  
Sinopse:  
Enquanto todos dormem, o desenho dá uma volta no mundo (Brasil). Nem todos dormem...  
Ficha Técnica:  
Direção, Roteiro, Montagem e Som: João Batista Linhares

### DANÇAS E FOLGUELOS DO PIAUÍ

Documentário - 16 mm - 12'  
Teresina - PI - 1985  
Sinopse:  
As danças e folguedos dos vários municípios piauiense foram documentados durante o X Encontro de Folguedos do Piauí, realizado em Teresina.

**Ficha Técnica:**  
Direção e Fotografia - Hamilton Ferro  
Narracão - Cid Moreira  
Produção - Secretária de Cultura, Desportos e Turismo do Piauí

### GUERRA SANTA NA AVENTURA

Documentário - 16 mm - 10'  
Sinopse:  
O filme documenta o trabalho do artista gráfico Jô Oliveira, que teve sua história em quadrinhos, Guerra do Reino Divino, usado como tema do enredo do desfile de carnaval pela escola de samba Lins Imperial.

**Ficha Técnica:**  
Direção: Miguel Freire

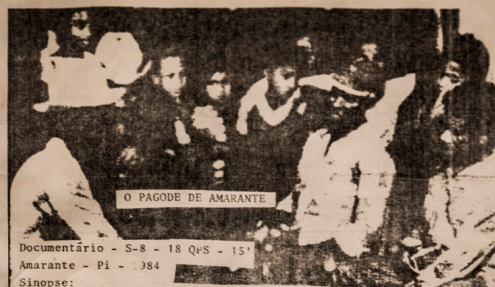
### EXILADOS NA PRÓPRIA TERRA

Ficção - S-8 - 18 QPS - 18'  
Teresina - PI - 1980  
Sinopse:  
O filme aborda um problema social muito comum nas grandes cidades: a violência.

**Elenco:**  
José Wilson, Norma Maria, Sidarta de Souza, Maria Gorete, Antonio Chaves e Joaquim Saraiva.

**Ficha Técnica:**  
Direção e Roteiro - Joaquim L. Saraiva  
Fotografia, Montagem e Som - Joaquim L. Saraiva  
Produção - Joaquim Saraiva, José Wilson e Antonio Chaves





O PAGODE DE AMARANTE

Documentário - S-8 - 18 QPS - 15'  
Amarante - Pi - 1984

## Sinopse:

O filme mostra uma dança folclórica da região de Amarante, no Piauí, e o contexto social em que ela se insere.

## Ficha Técnica:

Realização - Grupo Mel de Abelha

Direção - Dácia Ibiapino

Equipe Técnica e de Pesquisa - Dácia Ibiapino, Lourena Rêgo, Luis Carlos Sales, Socorro Mello e Valderi Duarte

Produção - Secretaria de Cultura do Piauí, Secretaria de Educação do Piauí e Prefeitura Municipal de Teresina.

## PAU TORTO

Ficção - S-8 - 18 QPS - 30'

Teresina - Pi - 1981

## Sinopse:

O filme tem como tema central o dito popular "O pau que nasce torto não tem jeito, morre torto". Retrata também a realidade, o conflito de pais e filhos, o submundo do crime. Um filme psicológico, onde o autor convida o público a uma profunda reflexão sobre o assunto.

## Elenco:

José Wilson, Iaci Alba Monturil, Mauro Holanda, Paulo de Tarso, Tomaz Queiroz, Maria Luiza, Francisco Ferreira, Lino Lustosa, Raimundo Dias, Cândido Estrazzer.

## Ficha Técnica:

Direção e Roteiro - José Wilson

Fotografia - João Batista e Wilson Igreja

Montagem - Pedro Celestino, João Batista e Francisco Ferreira

Som - Pedro Celestino e José Wilson

## CRUZES

Ficção - S-8 - 18 QPS - 5'

Teresina - Pi - 1985

## Sinopse:

Uma Viúva, ao visitar o túmulo do marido falecido, é vítima de um novo e moderno tipo de assombração...

## Ficha Técnica:

Realizadores - Osório Junior, Elaira Simeão, Osmir Pieroto, Sandra Moraes, Fátima Oliveira e Lili Batista.

## PAI HERÓI

Documentário - S-8 - 24 QPS - 8'

Teresina - Pi - 1981

## Sinopse:

Documentário sobre uma família de músicos que utiliza a sua arte como meio de sobrevivência.

## Ficha Técnica:

Realização - Grupo Mel de Abelha

Direção - Valderi Duarte

Roteiro - Luis Carlos Sales

Fotografia - Valderi Duarte

Som e Montagem - Grupo Mel de Abelha

## MERGULHO

Animação - S-8 - 24 QPS - 1'6"

Teresina - Pi

## Sinopse:

Pequena alegoria sobre o amor (Eros) e a morte (Thanatos)

## Ficha Técnica:

Realização - Arnaldo Albuquerque

## TERESINA 1973

Documentário - S-8 - 18 QPS - 10'

Teresina - Pi - 1973

## Sinopse:

O filme mostra imagens de Teresina em 1973, quando a cidade ainda era muito diferente dos dias de hoje. São mostradas as praças Pedro II e Saraiva de Antigaente. E registrado também um desfile comemorativo ao sete de setembro.

## Ficha Técnica:

Realização: Sócios do Cine Clube Teresinense

Montagem - Antonio Chaves

Som e Letreiros - Pe. Carlos Breschiani

A PONTE QUE CAIU - Estudo Cinematográfico sobre a Ponte Rio Poty II

Didático - S-8 - 18 QPS - 25'

Teresina - Pi - 1981

## Sinopse:

O filme apresenta um estudo sobre as causas do desmoronamento e reconstrução da Ponte Rio Poty II, no Bairro Itararé.

## Ficha Técnica:

Direção: José Medeiros Pessoa

Fotografia: Arnaldo Albuquerque

Som: José Medeiros, Arnaldo Albuquerque e Macalé

## PATRIMÔNIO HISTÓRICO

Documentário - S-8 - 18 QPS - 5'

Teresina - Pi - 1985

## Sinopse:

O filme documenta os prédios e casas, existentes em Teresina, que ainda conservam a arquitetura do passado, numa tentativa de alertar a população e as autoridades para a questão da preservação deste patrimônio.

## Ficha Técnica:

Realização - João Claudio da Silva

## ESPACO MARGINAL

Documentário - Ficção - S-8 - 18 QPS - 12'

Teresina - Pi - 1982

## Sinopse:

O filme registra a onda de pichações surgida em Teresina no início de 1982, procurando analisar o fenômeno tanto do ponto de vista do pichador, como do da população.

## Ficha Técnica:

Realização - Grupo Mel de Abelha

Direção e Roteiro - Luis Carlos Sales

Fotografia - Valderi Duarte

Som e Montagem - Grupo Mel de Abelha



**PAPUAN**  
Documentário - 16 mm - 16'  
Sinopse:  
O filme versa sobre três obras arquitetônicas que foram restauradas pelo Patrimônio Histórico Nacional, a entregues para serem administradas pela comunidade da cidade de Pilar de Goiás.  
Ficha Técnica:  
Direção - Miguel Freire

**dia 22, às 20hs:**  
JOÃO PAULO II EM TERESINA  
Documentário - S-8 - 18 QPS - 15'  
Teresina - PI - 1980  
Sinopse:  
O filme documenta a visita do Papa João Paulo II a Teresina  
Ficha Técnica:  
Direção e Roteiro - Pe. Carlos Breschiani  
Fotografia, Montagem e Som - João Batista Linhares

**DIA DE PASSOS**  
Documentário - S-8 - 18 QPS - 12'  
Oeiras - PI - 1983  
Sinopse:  
O filme documenta a Procissão de Bom Jesus dos Passos, tradicional festa religiosa da histórica cidade de Oeiras, no Piauí  
Ficha Técnica:  
Realização - Grupo Mel de Abelha  
Direção - Valderi Duarte e Luis Carlos Sales  
Fotografia - Dácia Ibiapino e Valderi Duarte  
Roteiro - Dácia Ibiapino  
Montagem - Luis Carlos Sales  
Som - Socorro Mello e Rosenberg Peixoto  
Produção - Prefeitura Municipal de Oeiras

**FLOCILORE DO PIAUÍ**  
Documentário - S-8 - 18 QPS - 6'  
Teresina - PI - 1981  
Sinopse:  
O filme documenta as manifestações folclóricas do Piauí, apresentadas durante uma festa no Colégio Diocesano.  
Ficha Técnica:  
Direção e Fotografia - Sebastião Ramalho  
Montagem e Som - João Batista e José Wilson

**POVO FAVELA**  
Documentário - S-8 - 24 QPS - 20'  
Teresina - PI - 1981  
Sinopse:  
Filme que documenta a vida dos habitantes das favelas de Teresina, destacando de habitação, saúde, educação e trabalho dentro das favelas.  
Ficha Técnica:  
Direção: Valderi Duarte  
Fotografia - Valderi Duarte e Rosenberg Peixoto  
Montagem - Valderi Duarte e Luis Carlos Sales  
Som - Rosenberg Peixoto

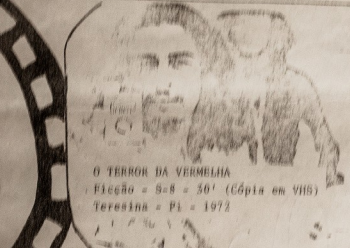
**VA-PIRACÕES**  
Animação - S-8 - 24 QPS - 1'50"  
Rio - RJ / Teresina - PI  
Sinopse:  
No meio da noite um vampiro procura inutilmente sua vítima. Um Jornal de notícias sangrentas é que vai resolver seu problema.  
Ficha Técnica:  
Realização - Arnaldo Albuquerque

**CARCARÁ PEGA MATA E COME**  
Animação - S-8 - 18 QPS - 2'30"  
Rio - RJ / Teresina - PI  
Sinopse:  
Na caatinga, após haver devorado uma criança e se transformado em Capitão América, uma águia pescadora é morta e comida por uma família de retirantes.  
Ficha Técnica:  
Realização - Arnaldo Albuquerque.

**DA COSTA E SILVA**  
Documentário - S-8 - 18 QPS - 27'  
Amarante / Teresina - PI - 1985  
Sinopse: O filme documenta a vida e a obra do poeta piauiense Antonio Francisco da Costa e Silva.  
Ficha Técnica:  
Realização - Grupo Mel de Abelha  
Direção - Valderi Duarte e Luis Carlos Sales  
Narração - Everaldo Vasconcelos  
Poemas - Recitados por Francisco Dias  
Equipe Técnica e de Pesquisa - Dácia Ibiapino, Lourena Rêgo, Luis Carlos Sales, Socorro Mello e Valderi Duarte  
Produção - Secretaria de Cultura do Piauí, Secretaria de Educação do Piauí, Prefeitura Municipal de Teresina e Grupo Mel de Abelha

**SÃO JOÃO**  
Documentário - 16mm - 36'  
Bom Jesus do Gurugiá - PI - 1978  
Sinopse:  
Na distante cidade de Bom Jesus do Gurugiá, o lavrador João Batista, na época das filmagens com 98 anos, dedicou a vida inteira a cultivar, sozinho, uma igreja para o padroeiro São João.  
Ficha Técnica:  
Direção - Antonio Noronha  
Roteiro - Antonio Noronha e Eida Moraes e Silva  
Fotografia - Hamilton Ferro  
Assistente de Fotografia - Henrique Müller  
Montagem - Umberto Martins  
Versos - João José Viripiri  
Cantador - Vicente Evangelista  
Produção - Universidade Federal do Piauí

**O TERROR DA VERMELHA**  
Ficção - S-8 - 36' (Cópia em VHS)  
Teresina - PI - 1972  
Sinopse:  
"... Foi a Teresina pelo inferno de junho (sanatório meduna), entrei em contato com os rapazes que haviam feito o jornal gramma e partimos para um superoitto (...) o material filmado percorria acidentalmente um fio de acontecimento, matéria de memória de uma só pessoa em equipe percorrendo roteiro de lugares, quintais, paisagens-plano geral..."  
T.M. (Os Últimos Dias de Paupéria)  
Ficha Técnica:  
Direção - Torquato Neto  
Fotografia - Arnaldo Albuquerque

**ANEXO F – HOMENAGENS**

**União Brasileira de Escritores (Secção Piauí)**  
FUNDADA EM 21-10-1973  
C.G.C. 10.992.113 / 0001 - 74  
RUA DAVID CALDAS, 195 - SUL / CENTRO - CEP: 64.000 -190  
Fone:(086) 982 - 1695 / Fone 221- 0130 / Fax 221 - 9272  
TERESINA - PIAUÍ

Ofício Circular 0010/96

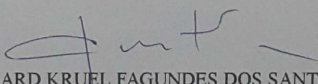
Teresina, 03 de dezembro de 1996

Prezado (a) Senhor (a):

Convidamos para receber a Comenda do Mérito Cultural da Costa e Silva no próximo dia 09 (segunda-feira), às 19 horas, na Casa da Cultura de Teresina, como parte da solenidade de posse da nova Diretoria do Sindicato dos Jornalistas do Piauí.

Aguardando confirmação, antecipadamente agradecemos.

Atenciosamente,

  
KENARD KRÜEL FAGUNDES DOS SANTOS  
Presidente

Ao Sr. Arnaldo da Costa Albuquerque





Governo do Estado do Piauí

FUNDAÇÃO CULTURAL DO PIAUÍ

XI SALÃO INTERNACIONAL DE HUMOR DO PIAUÍ

OF. CIRCULAR Nº 001/92

Teresina, 11 de setembro de 1992

Prezado(a) Senhor(a),

Temos a satisfação de comunicar-lhe que, às 20 horas do dia 14 de setembro do ano em curso, V. Sª será homenageado(a) pela Coordenação do XI Salão Internacional de Humor do Piauí, pelos serviços prestados à Cultura Piauiense.

A COORDENAÇÃO





## TRIBUTO DESAVERGONHADAMENTE EXPLÍCITO

Ao artista plástico e quadrista piauiense **ARNALDO ALBURQUERQUE**, por sua contribuição à formação da identidade cultural brasileira, o reconhecimento da Geração Pés - 69.

*Aldeia dos Petys.  
Estação das Águas noite de 1999,  
sarpentada de estrebis.*

REVISTA PULSAR

## Homenagem Especial

A Revista De Repente, no lançamento oficial do seu oitavo número, resolve homenagear o artista *Sr. Arnaldo Albuquerque* pelo incentivo cultural que recebemos durante a nossa existência editorial. Contamos com sua sensibilidade e apoio para tornar-se possível e sistemática a divulgação da cultura popular de nossa gente.

Teresina, 28 de maio de 1997

*Pedro Costa*  
Editor

