

# *Oitocentos*

*Arte Brasileira do Império à República*

*Tomo 2*

ARTHUR VALLE

CAMILA FAZZI

(ORG.)



2010

**Realização da Publicação**

UFRRJ  
CEFET-Nova Friburgo

**Organização**

Arthur Valle  
Camila Dazzi

**Projeto Gráfico**

Camila Dazzi  
dzaine.net

**Editoração**

dzaine.net

**Editoras**

EDUR-UFRRJ  
DezenoveVinte

**Correio eletrônico**

dezenovevinte@yahoo.com.br

**Meio eletrônico**

A presente publicação reúne os textos de comunicações apresentadas de forma mais sucinta no *II Colóquio Nacional de Estudos sobre Arte Brasileira do Século XIX*. Os textos aqui contidos não refletem necessariamente a opinião ou a concordância dos organizadores, sendo o conteúdo e a veracidade dos mesmos de inteira e exclusiva responsabilidade de seus autores, inclusive quanto aos direitos autorais de terceiros.

Oitocentos - Arte Brasileira do Império à República - Tomo 2. / Organização Arthur Valle, Camila Dazzi. - Rio de Janeiro: EDUR-UFRRJ/DezenoveVinte, 2010.

1 v.

ISBN 978-85-85720-95-7

1. Artes Visuais no Brasil. 2. Século XIX. 3. História da Arte. I. Valle, Arthur. II. Dazzi, Camila. III. Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro. IV. Centro Federal de Educação Tecnológica Celso Suckow da Fonseca. Unidade Descentralizada de Nova Friburgo. V. Colóquio Nacional de Estudos sobre Arte Brasileira do Século XIX.

CDD 709

ISBN 978-85-85720-95-7




---

# Histórias Ilustradas: Ângelo Agostini e a criação dos quadrinhos de aventura

Bernardo Domingos de Almeida

---

 As histórias em quadrinhos são importantes componentes culturais do século XX. Disputadas pela indústria cultural (ou pela cultura industrial, há certa confusão aqui), várias de suas personagens foram incorporadas ao imaginário global. Um engano comum, porém, é considerar a gênese dos quadrinhos já em pleno século XX, ao contrário, sua origem se confunde com a origem da sociedade modernista, urbana e industrial. Os pioneiros dessas histórias desenhadas atuavam quase simultaneamente na Suíça, França, Alemanha, EUA e Brasil.

A partir da segunda metade do século XIX se percebe, de fato, uma cultura de massas. A expansão das cidades transformava os vastos campos em áreas construídas. Nunca antes houve tanta gente andando junta, convivendo involuntariamente nas ruas das metrópoles, graças ao ritmo acelerado imposto pela revolução industrial. É neste período que se consolida o imaginário urbano moderno e a imprensa teve papel fundamental neste processo, por seu baixo custo ao consumidor e grande amplitude de público. Começamos a ver, então, o declínio da arte individual, elitizada, abrindo espaço para uma arte reprodutiva, tal qual a tendência industrial e de acordo com o aumento populacional das grandes cidades. Neste sentido, os quadrinhos aparecem como mídia artística ideal, posto que embora seja coletivo, estando disponível a todos nas bancas de jornal, é também individual, pois ao contrário do cinema, por exemplo, os quadrinhos não exigem a aglomeração de pessoas.

Tendo sido pioneira no uso do balão de falas, *Yellow kid* (1896), de Richard Felton Outcault (1863-1929) é defendida pelos norte-americanos como a primeira história em quadrinhos, que para eles não tem a decupagem em quadros como característica principal, mas o uso dos balões. A este respeito, cabe lembrar que o termo “histórias em quadrinhos” é um nome brasileiro para esta mídia, tal qual gíbi, este, derivado de uma das primeiras revistas especializadas no assunto a circular em mercado nacional.

No entanto, outros com menor apoio financeiro e institucional, tendo, portanto, menor alcance de público em sua época, já haviam prenunciado tais elementos, a exceção dos balões, mas sem por isso deixar de realizar a integração entre texto e imagem. Na Europa, dois nomes são

facilmente invocados para contestar tal atribuição, o suíço Rudolf Topffer (1799-1846) com suas *histoires en estampes* (*Monsieur Vieux Bois*, 1827) e o alemão Wilhelm Busch (1832-1908), com seus endiabrados *Max & Moritz* (1848), que chegaram ao Brasil chamando-se *Juca e Chico*, em tradução de Olavo Bilac na mui aclamada revista *O tico-tico* (1905). Revista esta, cujo título fora concebido e desenhado por Ângelo Agostini, um de nossos italianos mais brasileiros da história do país.

Antes disso, em 1869, Ângelo Agostini já ensaiava aquela que Will Eisner viria a chamar de arte seqüencial, com suas pequenas crônicas da insurgente vida burguesa e pseudo-palaciana no Rio de Janeiro, ao publicar suas *Aventuras de nhô Quim*, nas páginas da *Vida Fluminense*. Com seus personagens típicos da vida na cidade à época, Agostini ilustra em seqüência a vida no segundo Império, que pretendia elevar o Brasil à modernidade, já insurgente na Europa.

Por seu trabalho isolado, no único Império pós-colombiano dos trópicos americanos, teve seu pioneirismo semi-esquecido no que diz respeito aos quadrinhos, pois ainda que ele tenha sido um dos maiores pioneiros dos quadrinhos, não se pode afirmar que suas pesquisas influenciaram o desenvolvimento das HQs como um todo, já que não chegou de maneira ampla ao conhecimento de seus contemporâneos nos Estados Unidos e Europa.

Chegando aos nossos dias mais a sua fama de abolicionista e anarquista, que fez por merecer por suas charges de crítica e humor refinados, estampadas em diferentes jornais e revistas de sua época. No entanto, com um tratamento e arte finalização, dignos de uma gravura (aliás, ele as executava em litografia), Agostini, num desenvolvimento visível do que chamava de histórias ilustradas, antecipara várias das características das histórias em quadrinhos tal como os norte-americanos as instituiriam.

Ângelo Agostini [**Figura 1**] nasceu em Vercelli, Piemonte, em 1843. Passou a infância e adolescência na Paris de Manet, Lautrec e Baudelaire, onde estudara na Escola de Belas Artes, tendo assim uma formação acadêmica. Teve contato com as efervescências modernistas e, provavelmente, teve acesso em primeira mão, às publicações de Topffer, e Busch. Veio ainda jovem para o Brasil, logo decidindo por se fixar aqui e naturalizando-se brasileiro, viveu no Rio de Janeiro e em São Paulo, tendo ainda trabalhado, de início, como capataz na construção de uma ferrovia em Juiz de Fora, Minas Gerais. Foi conhecido por seu engajamento na luta pelos direitos das minorias, sendo declaradamente abolicionista, além de nos deixar um importante acervo crítico-visual da sociedade no segundo Império, merecendo uma importância comparável, mesmo, à de Debret no Reinado de D. João VI e no Império de Pedro I, no que diz respeito à retratação da vida urbana e das relações

sociais. Atualmente, Agostini é ainda patrono dos direitos humanos no Brasil e dá nome ao maior prêmio dos quadrinhos no país.

Entre suas publicações, estão *O Diabo Coxo*, criado em 1864 em São Paulo, *O Cabrião* (1866. São Paulo) e sua famosa *Revista Illustrada* (1875–1888, Rio de Janeiro), além de ter trabalhado em *A vida Fluminense* (1869–1871, Rio de Janeiro), *O Mosquito* (1871-1875) e *Don Quixote* (1895-1903). Fez ainda colaborações regulares para *O Malho*, *A Gazeta de Notícias* e para a revista infantil *O Tico-Tico*, cujo desenho do título é de sua autoria, conforme já mencionado. Por questões familiares, Agostini volta a Paris, onde produzira os primeiros cartazes de cinema para Lumière e Pathè Frères. De volta ao Brasil, Ângelo Agostini retoma suas atividades na imprensa, falecendo em 1910.

*As Aventuras de Nhô Quim* (1869/1870), publicada em nove capítulos consecutivos (ou seja, que operam como continuação do anterior, algo tido como inédito nos quadrinhos até Roy Crane e *Wash Tubbs*, já em 1924) nas páginas do jornal *A vida Fluminense*, é o primeiro esboço de Agostini rumo a uma linguagem de quadrinhos, tendo uma repercussão considerável em sua época por trazer, em conjunto com a nova maneira de contar histórias, temas e lugares reconhecíveis pela população contemporânea [Figura 2]. Apesar da introdução dos capítulos consecutivos, não trouxe grandes inovações se compararmos ao trabalho de Topffer, no que diz respeito ao mote (um olhar crítico de sua sociedade) ou de Busch, quanto à dinâmica entre texto e imagem, mas revela as preocupações do artista em observar e retratar sua sociedade contemporânea, ao passo em que demonstra também sua preocupação em desenvolver as potencialidades da mídia escolhida.

Seu maior projeto de quadrinhos foi a saga de Zé Caipora, que termina após 75 episódios consecutivos (continuação de um no outro), distribuídos em diversas revistas e jornais, ganhando significativo prestígio na Corte de D. Pedro II, atestado pela republicação dos episódios passados a toda vez que a história mudava de endereço. Nessa história ilustrada, Agostini cria o que viria a ser classificado como quadrinhos de aventura realística.

O primeiro episódio das *Aventuras de Zé Caipora* é publicado em 27 de janeiro de 1883, nas páginas centrais da *Revista Illustrada*, um dos mais influentes e o único periódico de edição totalmente independente do Império e também, o que arrebanhou maior número de assinantes. Com algumas interrupções, publicou 23 episódios até 1886, ano em que editara a 2ª edição das *Aventuras de Zé Caipora*, tamanho o sucesso da personagem. Ainda na *Revista Illustrada*, porém, em edições especiais da mesma, a reimpressão da saga foi dividida em fascículos de seis episódios cada, antecipando as publicações de álbuns com coletânea das tiras americanas impressos na Europa e que chegaram aos EUA ainda depois.

*As aventuras de Zé Caipora* foram publicadas ainda nas páginas de *Don Quixote* (1901), a partir do nº 125 desta, gerando nova republicação dos episódios anteriores para depois prosseguir com a história. Fora publicada, ainda, nas páginas de *O Malho* (1905), desta vez apenas com episódios inéditos que foram publicados simultaneamente à 4ª edição da saga, na revista *Don Quixote*. Em dezembro de 1906, o último episódio é publicado em *O Malho*, deixando a entender que o autor previa continuação.

Ao longo destes 23 anos de publicações do Zé Caipora, o personagem caiu no gosto do público, sendo incorporado pelo imaginário popular da época e citado em diversas publicações, mesmo após o último episódio produzido, chegando até a se transformar em cantiga popular (canção e letra de Raul Martins, c. 1910), publicada em partitura pela orgulhosa revista *O Malho*, além de quadros teatrais e dois filmes mudos.

Para Brian Kane, autor de *Hal Foster, Prince of illustrators, father of the adventure strip*, não existiam quadrinhos de aventura realística (com temas e traço verossímeis) nos EUA antes da publicação de *Tarzan*, em 1929, por Foster. Ora, Agostini já trazia o gênero para a novela gráfica com Zé Caipora, que se embrenhou na mata atlântica, fez amizade com um casal de índios (Cham Kam e Inaiá) [Figura 3] e com eles, enfrentou tribos inteiras de índios (e dizimou duas), enfrentou onças e outras “feras” (sem a mínima consciência ecológica) [Figura 4] e ainda tentava se inserir na vida pseudo-aristocrática do Rio de Janeiro Imperial, casando-se com a filha de um Barão decadente, para quem ofereceu a riqueza burguesa em troca do título cortesão, numa negociata típica da época vestida em roupagens românticas, já que José Corimba (nome verdadeiro de nosso herói) amava, de fato, a jovem Memé (Amélia) [Figura 5], filha do Barão.

Se *As Aventuras de Zé Caipora* não possuía o balão, legando ao *Yellow Kid* o título de primeira HQ, esta última não possuía grandes preocupações com a diagramação, sendo carente mesmo de uma divisão nítida entre os quadrinhos, preocupação que se mostra evidente nas criações de Agostini e que talvez seja uma característica muito mais arraigada ao conceito das histórias seqüenciais, posto que muitas das HQs atuais prescindam do balão, mas não da diagramação. *Príncipe Valente*, já citada como uma das primeiras histórias em quadrinhos de aventura dos Estados unidos, foi uma das primeiras a abandonar o balão, se utilizando de legendas, em muito parecidas com as histórias de Ângelo Agostini.

Com base em tudo isto, podemos afirmar seguramente que *As aventuras de Zé Caipora* foi o primeiro folhetim ilustrado, a primeira novela gráfica, a primeira história em quadrinhos com traços realistas e a primeira história de aventuras, trazendo a idéia de herói dos quadrinhos e mais, a idéia de anti-herói dos quadrinhos, pois Zé Caipora está longe de ser o modelo heróico, embora seja

heróico por ímpeto. Não encontrando similares nem nos EUA nem na Europa de seu tempo, sendo muitas destas características desenvolvidas apenas por Hal Foster (1892 - 1982) e Roy Crane (1901 - 1977), com *Tarzan* (1929) e *Príncipe Valente* (1937), do primeiro, e *Wash Tubbs* (1924) e *Capitain Easy* (1929) - Tubinho e Capitão César, em suas versões brasileiras -, do segundo. Todos estes personagens, já na segunda década do século XX.



Figura 1 – Ângelo Agostini em dois momentos.

**AS AVENTURAS DE "NHÔ-QUIM", OU IMPRESSÕES DE UMA VIAGEM À CORTE**

Capítulo III

**HISTÓRIA EM MUITOS CAPÍTULOS (DO SABREZ DE POLÍCIA À REA DO OUVIDOR)**

**A VIDA FLUMINENSE**

**Panel 1:** Nhô-Quim, depois de se passar 24 horas na cadeia, está confuso e desorientado sobre as vicissitudes a que está exposto à rotina da prisão.

**Panel 2:** Já está em liberdade, por ter o Cadeado pago com o dinheiro que lhe deu para pagar, como disse a moça cativa, e agora está livre para ir.

**Panel 3:** Chegando ao Largo de Recife acha desconhecido o processo a porta, visto ser a casa de sua mãe.

**Panel 4:** O que mais lhe passou a cabeça foi a paragem, que encontrou entre o campo da retorta e a sua casa de rapa.

**Panel 5:** Vendo que todos estão a olhar para ele, ele corre para casa.

**Panel 6:** Informado do lugar, onde estavam os chapões, dirige-se à Rua de Ovidio.

**Panel 7:** Ao passar pela igreja da Real da Corte, Nhô-Quim fica horrorizado de ver que na Corte, e no plano da, se encontram os homens...

**Panel 8:** Anteriormente a liberdade, havia a moça, mas em passar pelo meio dela, por lembrar-se ainda da casa dos seus pais.

**Panel 9:** Criando ideias, vai para a casa de sua mãe.

**Panel 10:** e vai para a casa de sua mãe.

**Panel 11:** Chegando ao a pagar o dano causado. Nhô-Quim acha desesperado que na Corte se pagou 50 por uma folha de papel e na...

**Panel 12:** Entra na Rua de Ovidio. Vendo a sua casa, não acha a sua mãe, por não ter a sua mãe.

**Panel 13:** Ao ver a casa de sua mãe, não acha a sua mãe, por não ter a sua mãe.

**Panel 14:** Entra a ambulância de sua mãe, e vê a sua mãe, por não ter a sua mãe.

**Panel 15:** Explica a sua mãe, que perdeu os chapões, e que quer comprar outros, a sua mãe.

**Panel 16:** Nhô-Quim fica desesperado por saber que sua mãe perdeu os chapões, e explica que os chapões, se não os comprar, não pode ir para a corte.

**Panel 17:** Se não obter a sua mãe, procure a sua mãe, e diga a sua mãe.

**Panel 18:** E mais enforcado fica ainda, vendo a mãe de a sua mãe, e a sua mãe, e a sua mãe, e a sua mãe.

**Panel 19:** De que está por a sua mãe, e a sua mãe, e a sua mãe, e a sua mãe.

**Panel 20:** Logo que vê a sua mãe, e a sua mãe, e a sua mãe, e a sua mãe.

**Panel 21:** Encarando-se a sua mãe, e a sua mãe, e a sua mãe, e a sua mãe.

**Panel 22:** Encarando-se a sua mãe, e a sua mãe, e a sua mãe, e a sua mãe.

**Panel 23:** Uma mulher, que estava com a sua mãe, e a sua mãe, e a sua mãe, e a sua mãe.

**Panel 24:** Desolado por tanta felicidade, se desce do carro da sua mãe, e a sua mãe, e a sua mãe, e a sua mãe.

Figura 2 – As Aventuras de Nhô-Quim.



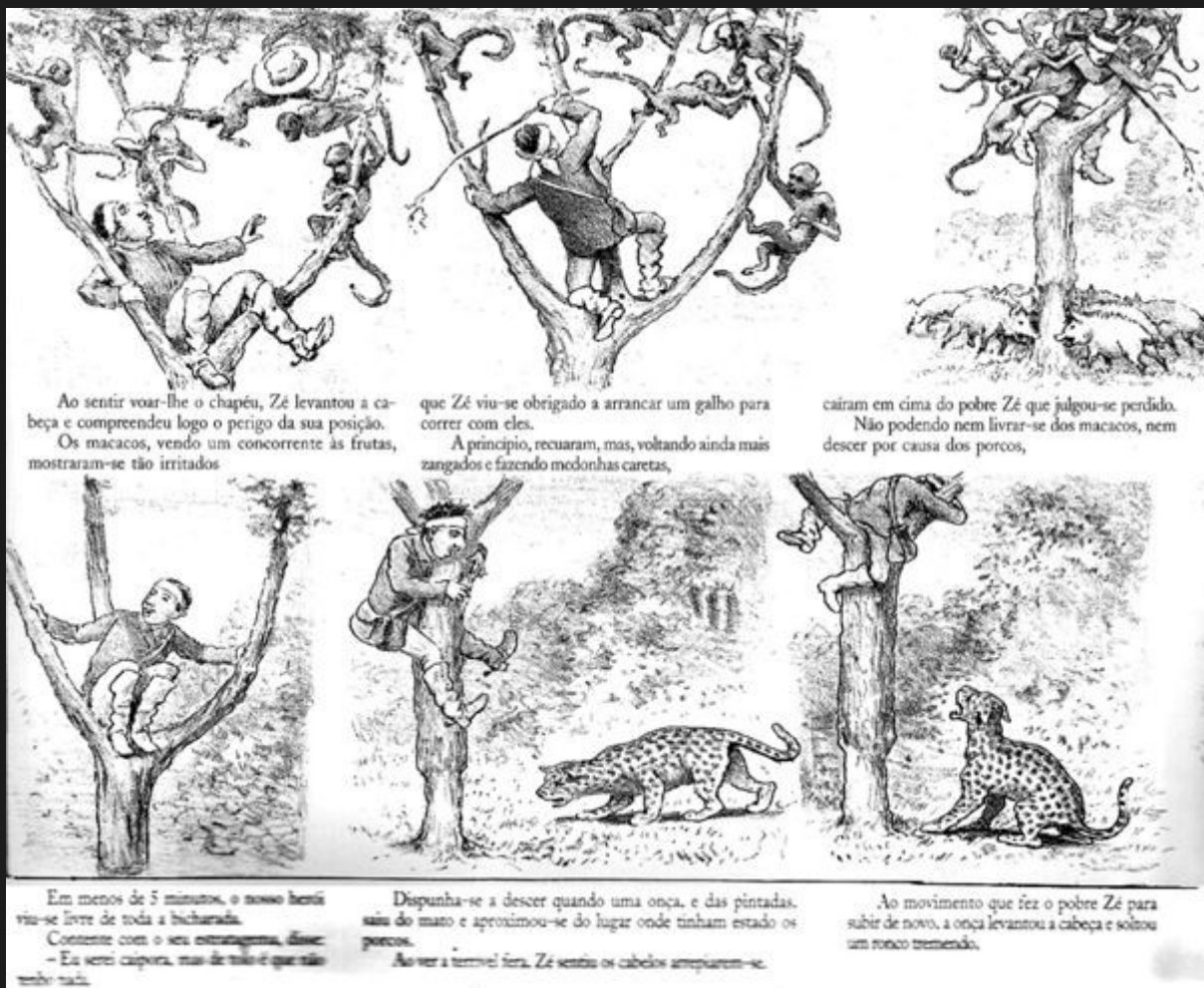


Passada a terrível impressão do susto, os três levantaram-se rapidamente e puseram-se em guarda.  
Zé, carregou a sua espingarda. Cham-Kam opinou que a onça voltaria para os atacar...



Zé, tendo razões para acreditar que o índio falava a verdade, redobrou de atenção. E todos, afinal, na expectativa de um ataque, não perderam o menor ruído que se produzia no mato.

Figura 3 – Inaiá, Zé Caipora e Cham Kam.



Ao sentir voar-lhe o chapéu, Zé levantou a cabeça e compreendeu logo o perigo da sua posição. Os macacos, vendo um concorrente às frutas, mostraram-se tão irritados

que Zé viu-se obrigado a arrancar um galho para correr com eles. A princípio, recuaram, mas, voltando ainda mais zangados e fazendo modonhas caretas,

caíram em cima do pobre Zé que julgou-se perdido. Não podendo nem livrar-se dos macacos, nem descer por causa dos porcos,

Em menos de 5 minutos, o nosso herói viu-se livre de toda a bicharada. Corrente com o seu contraponto, disse: - Eu sou caipora, mas de todo o que não tenho nada.

Disponha-se a descer quando uma onça, e das pintadas, saiu do mato e aproximou-se do lugar onde tinham estado os porcos. Ao ver a terrível fera, Zé sentiu os cabelos arrepiarem-se.

Ao movimento que fez o pobre Zé para subir de novo, a onça levantou a cabeça e soltou um rosnco tremendo.

Figura 4 - Zé Caipora 'enfrentando' as feras da mata logo que se perde.



Zé, muito nervoso, tinha saído de sua casa e caminhara até perto da residência da sua querida Memê. Avistando o João chamou-o, soube do que se passara e tratou de acudir ao convite. Ao ver Memê, sentiu-se comovido e, no aperto de mão, ela lhe disse:  
- Contava contigo, porque sei o coração que tens.



A moça contou tudo ao Zé Caipora, e ao concluir a narração da tentativa de suicídio do barão, acrescentou:  
- Meu pai deve 70 contos que tem de pagar depois de amanhã.  
Fora o resto...  
- E é só por isso que você está acabrunhada?  
- Pois acha pouco? Papai está sem nada...

Figura 5 - José Corimba, nosso herói e Amélia, a filha do Barão