

UNIVERSIDADE ANHEMBI MORUMBI
MARCUS VINICIUS GUIO DE CAMARGO

ANGELI EM MOVIMENTO:
TEMPO, MEMÓRIA E NOSTALGIA NAS ADAPTAÇÕES ANIMADAS DE OTTO
GUERRA E CESAR CABRAL

SÃO PAULO
2025

MARCUS VINICIUS GUIO DE CAMARGO

**ANGELI EM MOVIMENTO:
TEMPO, MEMÓRIA E NOSTALGIA NAS ADAPTAÇÕES ANIMADAS DE OTTO
GUERRA E CESAR CABRAL**

Tese de Doutorado apresentada à Banca Examinadora, como exigência parcial para a obtenção do título de Doutor do Programa de Pós-Graduação em Comunicação, área de concentração em Comunicação Audiovisual da Universidade Anhembi Morumbi, sob a orientação do Prof. Dr. Jamer Guterres de Mello.

**SÃO PAULO
2025**

Ficha Bibliográfica elaborada pela biblioteca AMO
Com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

C175a Camargo, Marcus Vinicius Guio de
Angeli em Movimento: Tempo, Memória e Nostalgia nas
Adaptações de Otto Guerra e César Cabral - 2026
151; 30 cm

Orientador: Prof. Dr. Jamer Guterres de Mello
Tese (Doutorado em Comunicação) Universidade Anhembi
Morumbi, São Paulo - 2026.
Bibliografia: f. 144 - 150

1. Adaptação audiovisual. 2. Animação brasileira 3. Angeli 4.
Quadrinhos brasileiros 5. Nostalgia I. Camargo, Marcus Vinicius
Guio II. Título

CDD 302.2

Biblioteca Universidade Anhembi Morumbi

MARCUS VINICIUS GUIO DE CAMARGO

**ANGELI EM MOVIMENTO:
TEMPO, MEMÓRIA E NOSTALGIA NAS ADAPTAÇÕES ANIMADAS DE OTTO
GUERRA E CESAR CABRAL**

Tese de Doutorado apresentada à Banca Examinadora, como exigência parcial para a obtenção do título de Doutor do Programa de Pós-Graduação em Comunicação, área de concentração em Comunicação Audiovisual da Universidade Anhembi Morumbi, sob a orientação do Prof. Dr. Jamer Guterres de Mello.

Aprovado em ----/-----/----- _____

Prof. Dr. Jamer Guterres de Mello (PPGCOM-UAM)

Prof. Dr. Augusto Ramos Bozzetti (Feevale-RS)

Prof. Dra. Laura Loguercio Canepa (PPGCOM-UNIP)

Prof. Dra. Lúcia Klück Stumpf (PPGCOM-UAM)

Prof. Dra. Maria Ignês Carlos Magno (PPGCOM-UAM)

Ao meu filho Vinicius Rizzo Guio de Camargo.
Minha motivação e a razão de todos os meus passos. Que este trabalho seja um testemunho do
futuro que estou construindo para você.

RESUMO

Este trabalho investiga o processo de adaptação dos personagens de Angeli para obras audiovisuais, concentrando-se nas animações dirigidas por Otto Guerra e César Cabral. Partindo do entendimento de que a adaptação constitui um gesto de recriação e não uma mera transposição entre meios, o estudo examina de que modo elementos dos quadrinhos brasileiros das décadas de 1980 e 1990 são reinterpretados no cinema e na televisão contemporâneos. A metodologia articula a análise das obras audiovisuais, a leitura comparativa dos quadrinhos originais e o exame dos depoimentos dos autores envolvidos, a fim de compreender as motivações formais, afetivas e criativas que orientam o processo adaptativo. Os resultados indicam que tais adaptações ultrapassam lógicas estritamente mercadológicas associadas à nostalgia comercial, revelando uma relação marcada por memória afetiva, identificação pessoal e compromisso autoral com a preservação e a atualização do universo de Angeli. Observou-se que a nostalgia, compreendida aqui em seu sentido intersubjetivo, opera como força criativa, mediando o diálogo entre gerações e reativando repertórios culturais e históricos. Constatou-se, ainda, que as animações preservam o caráter crítico, satírico e alegórico dos personagens, reafirmando o potencial da animação adulta no tratamento de temas complexos e socialmente relevantes. Conclui-se que as adaptações analisadas configuram atos de memória e reinvenção artística, contribuindo para o fortalecimento da animação adulta no Brasil e ampliando o alcance simbólico da obra de Angeli ao reinscrevê-la no panorama audiovisual contemporâneo.

Palavras-chave: adaptação audiovisual; animação brasileira; Angeli; quadrinhos brasileiros; nostalgia.

ABSTRACT

This study investigates the process of adapting Angeli's characters to audiovisual works, focusing on the animations directed by Otto Guerra and César Cabral. Based on the understanding that adaptation constitutes an act of creative reinvention—rather than a mere transposition between media—the research examines how elements from Brazilian comics of the 1980s and 1990s are reinterpreted in contemporary film and television. The methodology combines the analysis of audiovisual works, a comparative reading of the original comics, and an examination of statements by the creators involved, in order to understand the formal, affective, and creative motivations that guide the adaptive process. The results indicate that these adaptations transcend strictly market-driven logics associated with commercial nostalgia, revealing a relationship grounded in affective memory, personal identification, and authorial commitment to preserving and updating Angeli's universe. The findings further show that nostalgia, understood here in its intersubjective sense, operates as a creative force, mediating intergenerational dialogue and reactivating cultural and historical repertoires. Moreover, the animations retain the critical, satirical, and allegorical nature of the characters, reaffirming the potential of adult animation to address complex and socially relevant themes. The study concludes that the adaptations analyzed constitute acts of memory and artistic reinvention, contributing to the strengthening of adult animation in Brazil and expanding the symbolic reach of Angeli's work by reinscribing it within the contemporary audiovisual landscape.

Keywords: audiovisual adaptation; Brazilian animation; Angeli; Brazilian comics; nostalgia.

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 Filmes de animação brasileiros lançados comercialmente, ordenados por público. 2000 à 2020.....	59
---	----

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 Capa da primeira edição da revista pernambucana, O Carcundão.....	13
Figura 2 Capa do primeiro número de Semana Ilustrada, de 1860.....	14
Figura 3 Charge de Ziraldo censurada em uma edição de O Pasquim, em 1974.....	32
Figura 4 Capa da Revista MAD em português, nº72, 1980.....	34
Figura 5 “Os anos noventa serão sodinha”.....	36
Figura 6 Discurso antidrogas em pauta, enunciando contradições da sociedade.....	39
Figura 7 Wood & Stock e o saudosismo.....	45
Figura 8 Personagens e a perspectiva para o futuro.....	46
Figura 9 Wood & Stock compartilham os mesmos sonhos.....	47
Figura 10 Cena pós-transição: Wood prestes a acordar.....	49
Figura 11 Overall, Raul Seixas e Wood em crise.....	51
Figura 12 Comparação entre personagens na publicação e no longa-metragem.....	52
Figura 13 Capa da edição nº03, de 1988.....	53
Figura 14 Comparando a aplicação do princípio de desenho volumétrico.....	54
Figura 15 Bob Cuspe na edição nº01 da revista Chiclete com Banana, 1984.....	61
Figura 16 O surgimento de Bob Cuspe.....	63

Figura 17 O cuspe.....	63
Figura 18 O cuspe do capitalista selvagem, 1986.....	65
Figura 19 Nem de direita, nem de esquerda, 1992.....	65
Figura 20 Bob Cuspe e Meia Oito, 1984.....	66
Figura 21 Bob Cuspe morando com a família, 1983.....	67
Figura 22 Bob Cuspe diz “eu sou boy”, 1984.....	68
Figura 23 Vasos sanitários se ligam à casa de Bob Cuspe, 1984.....	72
Figura 24 Bob vivendo abaixo da cidade, 1984.....	74
Figura 25 Bob nas profundezas da sociedade.....	75
Figura 26 Os minimutantes.....	75
Figura 27 Bob Cuspe morre em Kowalski.....	76
Figura 28 Comparativo do momento em que Bob é atacado.....	77
Figura 29 O personagem sobrevive e muda o curso da história.....	78
Figura 30 Vale do Ego de Angeli.....	79
Figura 31 Cena em que criador e criação coexistem no mesmo espaço.....	80
Figura 32 Cena em que personagem volta a cuspir.....	81
Figura 33 Angeli reproduz o mesmo gesto que sua criação.....	81
Figura 34 Rotoscopia em stop motion.....	83
Figura 35 Angeli como narrador e participante.....	84
Figura 36 Estreia de Rê Bordosa, 1984.....	88
Figura 37 Os obstáculos de Rê Bordosa, 1987.....	89
Figura 38 Rê Bordosa na Banheira, 1987.....	90
Figura 39 Suicídio, alcoolismo e religião.....	92
Figura 40 A morte de Rê Bordosa.....	95
Figura 41 Cenas de tortura.....	95

Figura 42 Suposta morte de Rê Bordosa.....	96
Figura 43 Personagem sugere o suicídio.....	101
Figura 44 Fumaça chama a atenção da personagem.....	101
Figura 45 Representação da banheira no longa-metragem.....	103
Figura 46 Psiquiatra na banheira.....	104
Figura 47 Personagens dividem a banheira.....	104
Figura 48 Quadrinho original é apresentado na introdução do curta-metragem.....	106
Figura 49 Angeli ocupa a banheira de sua personagem.....	111
Figura 50 Rê Bordosa no inferno em <i>Angeli The Killer</i>	113
Figura 51 Rê Bordosa no inferno, também em <i>Bob Cuspe</i>	113
Figura 52 Criador e criação dividem a banheira.....	114
Figura 53 Paineis de esboços. Ocupação Angeli.....	123
Figura 54 A imagem de Bob Cuspe, 1994.....	127

SUMÁRIO

<u>INTRODUÇÃO</u>	11
<u>DESENVOLVIMENTO:</u>	29
<u>1 Quadrinhos Brasileiros na redemocratização do país</u>	29
<u>2 Universo Angeli</u>	39
<u>2.1 Wood & Stock</u>	42
<u>2.2 Bob Cuspe</u>	59
<u>2.3 Rê Bordosa</u>	87
<u>3 Tempo, Memória e Nostalgia</u>	116
<u>3.1 Os diretores</u>	116
<u>3.2 O cartunista</u>	121
<u>3.3 Nostalgia nas adaptações</u>	130
<u>CONSIDERAÇÕES FINAIS</u>	141
<u>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS</u>	144
<u>FILMOGRAFIA</u>	150

Introdução

A contiguidade entre quadrinhos e cinema pode ser observada no decorrer da história do desenvolvimento do audiovisual desde o seu início, no final do século XIX. Segundo é apresentado por Toledo e Andrade (2007), podemos considerar que, entre 1895 e o final dos anos 1930, ao menos 50 obras cinematográficas foram inspiradas em quadrinhos, como *The Yellow Kid* (1897) e *Flash Gordon* (1936). Tal proximidade também pode ser observada na área da animação, por meio da realização de obras pioneiras produzidas por cartunistas como o francês Émile Cohl, criador do *Fantasmagorie* (1908); o britânico Winsor McCay, com *Little Nemo* (1911); e o argentino Quirino Cristiani, cartunista responsável por dirigir o reputado primeiro longa-metragem de animação do mundo, *El Apóstol* (1917). No Brasil, classifica-se *Kaiser* (1917) como a primeira obra de animação do País - também criada por um cartunista, Álvaro Marins. Nesse percurso histórico, é possível compreender que a transposição entre imagens gráficas e imagens em movimento não depende unicamente da elaboração isolada de cada quadro, mas de como as diferenças entre eles produzem o efeito animado. Como afirma Graça (2015):

O objetivo principal do animador nunca seria a organização do conteúdo gráfico de cada fotograma, em si, mas sim a construção de uma relação de diferenças gráficas entre eles, enquanto sequência progressiva de intervalos perceptivos na mente do espectador, com o objetivo de produzir uma ilusão de movimento (GRAÇA, 2015, p. 46).

Essa compreensão reforça a continuidade histórica entre o gesto gráfico dos cartunistas e as técnicas de animação, permitindo entender a passagem dos personagens dos quadrinhos para o audiovisual como uma ampliação das possibilidades expressivas já presentes na linguagem sequencial.

Seth, como Álvaro Marins era conhecido, introduziu em traços caricaturais a figura de Guilherme II, o último imperador alemão, diante de um globo terrestre que o devora, em um momento no qual o mundo estava com os olhos voltados para a Alemanha e a população brasileira estava apreensiva com o provável anúncio de participação do País na Primeira

Grande Guerra. Conforme consta na obra¹ de Moreno (1978), o político Nilo Peçanha² também é retratado rindo até explodir em outro momento do filme.

De fato, o humor político e coetâneo é uma característica notória na esfera das charges. Vergueiro (2007) mostra que, em 1831, na publicação pernambucana *O Carcundão*³, já possuíamos exemplos da realidade daquele período retratada forma cômica por meio dos quadrinhos.

Figura 01: Capa da primeira edição da revista pernambucana, *O Carcundão*, datada de 1831.



Fonte: Revista Continente.

Na capa dessa publicação, podemos notar um home corcunda com cabeça de burro (Figura 01), abrindo a interpretação para a representação da incultura das elites. Na

¹ Em *A Experiência Brasileira no Cinema de Animação* (1978), primeiro livro brasileiro dedicado exclusivamente ao tema, Antonio Moreno registra e analisa os marcos formativos da animação nacional, tornando-se referência para pesquisadores e artistas.

² Nilo Peçanha (1867–1924), jurista e político, foi o primeiro presidente negro do Brasil (1909–1910). Atuou como senador e Ministro das Relações Exteriores (1917–1918) no governo de Venceslau Brás, período em que o Brasil declarou guerra à Alemanha na Primeira Guerra Mundial.

³ *O Carcundão* foi o título do primeiro periódico de humor gráfico do Brasil, publicado no Recife em 1831. Tinha vida efêmera e satirizava o Partido Restaurador (que apoiava o retorno de Dom Pedro I ao poder), cujos membros eram frequentemente apelidados de "corcundas" pela oposição política da época.

contracapa, de acordo com Cavalcanti⁴ (2016), o personagem antropozoomórfico afunda na terra com o impacto da coluna, como alusão à *Sociedade Colunas do Trono*⁵, que defendia o absolutismo de Dom Pedro I. Também podemos citar a *Semana Ilustrada*, do alemão Henrique Fleiuss, como um título “(...) que se constituiu no modelo de todas as publicações humorísticas brasileiras do século XIX. Verifica-se, diante disso, a precoce participação do humor gráfico na discussão da realidade política e social brasileira, que tem uma história de artistas combativos, cujas obras tiveram um grande impacto social” (VERGUEIRO, 2007, p. 04).

Figura 02: Capa do primeiro número de *Semana Ilustrada*, de 1860.



Fonte: Prefeitura do Rio de Janeiro

Como as charges animadas e as criações iniciais em animação tiveram o envolvimento de cartunistas nas suas concepções, tais características também foram transmitidas para as primeiras animações brasileiras. Não obstante, mesmo que o cinema de animação mantivesse tais características e também tenha sido produzido originalmente para adultos, com o advento

⁴ Lailson de Holanda Cavalcanti, chargista, jornalista e escritor pernambucano.

⁵ O partido Português criou a sociedade Colunas do Trono com o objetivo de dar suporte a figura de D. Pedro I, enquanto a oposição do partido brasileiro respondeu com a criação da organização Jardineira ou Carpinteiro de São José, que criticava a atuação absolutista do Imperador.

e popularização do televisor, as produções transmitidas passaram a ser consumidas por crianças nos lares, e essa interpretação se expressou de modo consistente, sucedendo na convicção popular de que desenho animado é sinônimo de entretenimento infantil. Moreno (1978) salientou em sua obra, além dos problemas de divulgação e financiamento, a importância de suprimir “(...) a imagem de que filmes de animação, principalmente os desenhos animados veiculados pela televisão, devem ser dedicados e dirigidos exclusivamente, em suas temáticas, ao público infantil, dando a entender, assim, que cinema de animação é diversão exclusiva para crianças” (MORENO, 1978, p. 62). Tal adversidade pode ser observada na atualidade, mesmo após o crescimento do número de produções presenciado nas primeiras décadas dos anos 2000.

A formulação inicial desta investigação surgiu com base em levantamento⁶ realizado por membros da ABCA, Associação Brasileira de Cinema de Animação, onde estimava-se que, de 1953 até 2020, ano de início do recolhimento de dados para a iniciação da presente tese, teriam produzido cerca de 47 longas-metragens de animação no Brasil. Destes, apenas 6 podem ser considerados filmes de animação com conteúdo dedicado ao público adulto, sendo que 4 deles foram baseados em quadrinhos. São eles: *Rocky & Hudson: Os Caubóis Gays* (1994), com os personagens dos quadrinhos de Adão Iturrusgarai; *Woody & Stock* (2006) e *Bob Cuspe* (2018), com personagens dos quadrinhos de Angeli⁷; e *Cidade dos Piratas* (2019), baseado na vida e nas obras de Laerte Coutinho. Em relação às séries de animação para a televisão, apenas 4 entre 82 títulos contabilizados são destinados ao público adulto. Dos quatro, dois são inspirados em quadrinhos: *Angeli The Killer* e *Rocky & Hudson: Os Caubóis Gays*. Haja vista a perceptível escassez na produção de animação para adultos no Brasil, conjuntamente da reincidência de obras audiovisuais que utilizam personagens de quadrinhos adultos, propúnhamos inicialmente, por meio da análise das obras inspiradas em um dos cartunistas citados, Angeli, compreender o impacto de produções adaptadas para o público-alvo na atualidade ao invés do desenvolvimento de produções inéditas para o mesmo público, dirigidos pelas seguintes questões: A quem se destinam as séries inspiradas em obras de cartunistas dos anos 1980 e 1990? Em comparativo às produções atuais para o mesmo público, tais animações possuem características estéticas e narrativas com potencial de atração da nova audiência? Por que não investir em produções inéditas para o público em pauta? Contudo, outros aspectos foram observados e novos questionamentos foram

⁶ Número de longas-metragens contabilizado por membros associados da ABCA - Associação Brasileira de Cinema de Animação, em dezembro de 2019.

⁷ Arnaldo Angeli Filho, chargista paulistano e criador de personagens como Rê Bordosa, Os Skrotinhos, Mara Tara e Bob Cuspe. Criador da revista Chiclete com Banana, em 1985.

adicionados, sobretudo em relação à natureza dos personagens trazidos para as telas e motivações por trás das adaptações e expansões de universo diante de produções originais, com protagonistas inéditos.

Diante desse cenário, a recorrência de adaptações de personagens oriundos dos quadrinhos no campo da animação adulta brasileira desloca a investigação para além de uma problemática centrada exclusivamente na escassez produtiva ou na definição de público-alvo. As questões inicialmente formuladas passam, assim, a ser tensionadas por um novo eixo de reflexão, voltado à compreensão das condições pelas quais esses personagens, concebidos em contextos históricos específicos, são retomados e reinscritos em outras temporalidades e regimes de significação. Esse deslocamento implica considerar as adaptações como práticas que articulam diferentes camadas de tempo, nas quais o passado não se apresenta como dado fixo, mas como matéria passível de reinterpretação e atualização. É nesse horizonte que se torna pertinente a incorporação das categorias de tempo, memória e nostalgia, entendidas como operadores analíticos capazes de fundamentar a leitura desses processos.

No âmbito desta investigação, os conceitos de tempo, memória e nostalgia são compreendidos como categorias interdependentes que estruturam a experiência cultural e os processos de criação e recepção das obras analisadas. O tempo é entendido em sua dimensão histórica e simbólica, atravessado por descontinuidades, permanências e reinterpretações que possibilitam a constante reinscrição do passado no presente, manifestando-se tanto nos diferentes períodos em que as obras são produzidas e recepcionadas quanto na trajetória autoral do cartunista e nas formas pelas quais os próprios personagens percebem, experienciam e representam o tempo em suas narrativas. A memória é concebida como um fenômeno socialmente mediado, cujas formas de manifestação variam entre dimensões individuais e coletivas, sendo continuamente reorganizada a partir de diferentes contextos e regimes de significação. A nostalgia, por sua vez, é abordada como um campo plural, que comporta distintas orientações e modos de relação com o passado, podendo assumir configurações que oscilam entre a idealização, a crítica e a reelaboração criativa. Desse modo, tempo, memória e nostalgia configuram um campo dinâmico de tensões e significações, no qual o passado é continuamente reconstruído, permitindo sua rememoração, problematização e reinvenção no contexto contemporâneo, ao mesmo tempo em que informa as estratégias de representação e atualização dos personagens nas diferentes mídias.

Esses conceitos não se apresentam como eixos isolados de organização do texto, mas atravessam de forma transversal a análise desenvolvida ao longo da tese, informando as interpretações e orientando a articulação entre os diferentes níveis de investigação.

Observa-se então, a nostalgia como um ponto de partida para a releitura de obras, permitindo uma nova perspectiva sobre temas atemporais. Neste ponto, a contribuição de Thomas Leitch (2007) é particularmente relevante ao deslocar a análise das adaptações de uma lógica centrada na fidelidade para uma compreensão mais ampla das operações interpretativas, nas quais o material de origem é necessariamente reconfigurado em processos de reescrita e reorganização. Essa perspectiva permite compreender a nostalgia além de uma simples recuperação de um passado fixo, mas como prática de transformação que incide sobre os modos de leitura e atualização das obras no presente.

Svetlana Boym (2001) enfatiza que a nostalgia pode ser um espaço de liberdade, onde o passado é revivido de forma crítica e criativa. Esse processo de reinvenção permite que artistas explorem as complexidades da condição humana de maneiras que ressoam com o público contemporâneo. A chamada *cultura do retrô*, onde elementos do passado são reimaginados e consumidos por novas gerações, pode ser vista como uma resposta ao ritmo acelerado das mudanças sociais e tecnológicas, oferecendo um refúgio em memórias mais simples e confortantes. A nostalgia também desempenha um papel crucial na formação da identidade coletiva. Movimentos sociais e culturais frequentemente recorrem a elementos nostálgicos para unir comunidades em torno de uma memória compartilhada. A partir da tipologia formulada por Boym (2001), a nostalgia pode ser entendida como um campo de tensões entre duas orientações distintas: a restauradora e a reflexiva. A nostalgia restauradora opera por meio de um impulso de recomposição, ancorado na crença de que o passado constituiu um momento de plenitude que pode e deve ser recuperado. Essa forma de nostalgia tende a apagar ambiguidades e conflitos, organizando a memória como um projeto de restauração que busca devolver ao presente uma sensação de estabilidade e continuidade. Nessa perspectiva, o passado é mobilizado como um modelo normativo, frequentemente associado à construção de narrativas unificadoras, que privilegiam coerência e identidade fixa.

Em contraposição, a nostalgia reflexiva desloca o foco da recuperação para a interpretação. Aqui, o passado não é visto como algo integral que possa ser restaurado, mas como um conjunto de fragmentos, lacunas e impressões marcadas pela passagem do tempo. Trata-se de uma nostalgia consciente de sua própria mediação, que reconhece a distância temporal e a impossibilidade de retorno completo, utilizando essa distância como fonte de reflexão crítica. A nostalgia reflexiva enfatiza a imaginação, a incerteza e a ironia, permitindo revisitar experiências passadas não para reafirmar verdades estáveis, mas para produzir novos significados no presente. Portanto, esse tipo de nostalgia transforma a memória em um espaço

de elaboração criativa, no qual o ato de recordar convive com a consciência da perda e com a abertura para múltiplas interpretações.

As adaptações audiovisuais dos personagens de Angeli, criados no contexto social e urbano das décadas de 1980 e 1990, podem ser compreendidas sobretudo sob a lógica da nostalgia reflexiva, uma vez que não buscam reconstruir de forma literal aquele período histórico, mas o revisitam por meio de reinterpretações estilizadas, fragmentárias e autoconscientes. Com a transposição dessas figuras para a animação, tanto o cinema quanto a televisão acionam lembranças que não pretendem restaurar integralmente o *ethos* daquela geração, entendido aqui como o conjunto de valores, sensibilidades e modos de perceber o mundo característicos do período; elas criam uma versão animada que dialoga com a memória que o público tem, fragmentária e mediada, daquele universo, reinscrevendo em novas linguagens e reconhecendo a distância temporal que separa o presente do passado. Essa abordagem permite que as obras estabeleçam um diálogo crítico e afetivo com o imaginário dos anos 1980 e 1990, produzindo leituras renovadas sobre comportamentos, formas de expressão e sensibilidades daquele período. Assim, as adaptações operam como mecanismos que articulam memória e atualização, ampliando o alcance dos personagens para além de sua origem histórica e possibilitando que diferentes públicos, tanto os que vivenciaram o período quanto aqueles que o acessam de modo mediado, encontrem sentidos contemporâneos nessas representações. Esse processo de reelaboração animada ganha profundidade quando observado à luz da teoria da memória coletiva, entendida aqui como um sistema de quadros sociais que estrutura os processos de lembrança, situando as memórias em contextos coletivos que possibilitam sua reconstrução, reconhecimento e compartilhamento. Para Halbwachs (2006), a lembrança não é uma operação estritamente individual, mas depende da interação com outros para existir, ser confirmada e adquirir forma:

O indivíduo isolado não forma lembranças, ou pelo menos não é capaz de sustentá-las por muito tempo, pois necessita do apoio dos testemunhos de outros para alimentá-las e formatá-las. As memórias individuais se formam a partir da relação com o outro: recorremos a testemunhos para reforçar ou enfraquecer e também para completar o que sabemos de um evento sobre o qual já temos alguma informação (HALBWACHS, 2006, p. 29).

Entretanto, ainda que a formulação do autor estabeleça a memória como um fenômeno socialmente estruturado, autores posteriores ampliam essa perspectiva ao considerar o papel central das mídias na configuração dos processos de rememoração. Nesse sentido, propõe-se aqui a noção de memória midiaticizada, entendida como uma inflexão contemporânea da

memória coletiva, na qual as lembranças vão além da circulação social, pois também são produzidas, organizadas e estabilizadas por meio de dispositivos midiáticos. Como argumenta Dijck (2007), as mídias atuam como mediadoras ativas da memória, moldando aquilo que é lembrado, esquecido e compartilhado, ao passo que Erll (2011) destaca que a memória cultural se constitui em estreita relação com suas formas de mediação.

Essa perspectiva pode ser articulada, ainda, às reflexões de Aumont (1993), para quem a imagem cinematográfica organiza regimes de visibilidade que orientam a percepção do espectador, e de Crary (1990), que demonstra como a experiência visual é historicamente produzida por dispositivos técnicos e culturais. Desse modo, tanto o ver quanto o lembrar são processos indissociáveis das condições midiáticas que os estruturam, reforçando a compreensão de que a mídia não atua como suporte neutro, mas como agente ativo na construção da memória.

É justamente essa dimensão relacional que explica por que as adaptações não precisam reconstruir o *ethos* daquela geração de maneira fidedigna para produzir reconhecimento. Dessa forma, sustentamos a condição da memória coletiva, que sugere que a nostalgia provocada pelas adaptações dos personagens de Angeli no cinema e na televisão se ancora profundamente na capacidade dessas figuras de evocar uma memória coletiva. Nesse contexto, os personagens do cartunista funcionam como ícones culturais que remetem diretamente à experiência urbana e ao contexto social brasileiro das décadas de 1980 e 1990. Quando reinterpretados em novas mídias, esses personagens despertam lembranças individuais nos espectadores que viveram essa época, além de construir e reafirmar uma memória compartilhada, que é transmitida à novas gerações por meio de uma representação do passado.

Essa memória coletiva não se limita ao nível pessoal; ela se relaciona a um passado social e cultural que foi marcado por eventos e mudanças significativas no Brasil, visto que a identidade cultural é formada por símbolos e representações que ressoam no imaginário coletivo, servindo como marcos de lembrança e reafirmação cultural. Quando adaptados, esses símbolos não perdem sua autenticidade, mas a reforçam em novos contextos (HALL, 2003). As décadas de 1980 e 1990, por exemplo, foram tempos de transição política, com o fim da ditadura militar e a abertura para uma nova democracia. Personagens de Angeli, como Rê Bordosa, Bob Cuspe e Wood & Stock, nasceram desse contexto, representando tipos sociais e comportamentais que, de forma irônica e crítica, capturaram a essência da contracultura, do inconformismo e dos dilemas urbanos da época. Entendemos que, dessa forma, a memória coletiva transcende a mera soma das recordações individuais,

configurando-se como um constructo social e cultural essencial para a formação da identidade nacional, como no contexto brasileiro. Ela se manifesta através de símbolos e representações que ganham vida no imaginário compartilhado, funcionando como pilares para a rememoração e a consolidação de um sentimento de pertencimento. Eventos históricos e transformações sociais significativas incidem diretamente sobre esse campo mnemônico, atuando como marcos de lembrança que orientam a percepção de um passado comum e fornecem a matéria-prima para a autorrepresentação cultural de um povo.

Entendemos que adaptar os personagens para o audiovisual, portanto, é mais do que transferi-los de um meio para outro; é recuperar símbolos de um período específico da memória nacional. Exerce um papel de resgate cultural que reativa lembranças coletivas, associando essas figuras a um imaginário histórico comum. Isso é especialmente relevante no caso de personagens contraculturais. Diante disso, pressupomos que as adaptações de Angeli carregam em si uma espécie de nostalgia cultural, onde o passado não é só relembrado, mas também sentido e interpretado como uma parte da identidade coletiva. Para as novas gerações, que podem não ter vivido a época em que os personagens foram criados, a exposição a esses ícones no cinema e na televisão pode permitir uma experiência indireta da memória coletiva brasileira. Essa hipótese sugere, então, que a nostalgia não se restringe àqueles que possuem uma experiência direta com a obra original, pois pode também ser construída e alimentada por novas representações que tornam o passado acessível e presente, transformando essa experiência nostálgica em uma forma de partilha social e cultural. Essa compreensão, no entanto, não esgota as possibilidades de leitura do fenômeno adaptativo, tampouco elimina as ambiguidades que atravessam o uso contemporâneo do passado na cultura midiática.

É necessário reconhecer que essa hipótese inicial se apresenta como um campo de investigação aberto a tensões e leituras alternativas e não como um ponto pacífico. Ainda que a recorrência de adaptações de personagens consagrados possa ser interpretada como um gesto autoral ancorado na memória afetiva, há também abordagens teóricas que sugerem compreender esse fenômeno sob perspectivas menos vinculadas à nostalgia enquanto força crítica ou criativa. Parte da literatura sobre cultura midiática contemporânea aponta que o retorno reiterado a personagens e universos já estabelecidos pode estar associado a dinâmicas estruturais da indústria cultural, nas quais a familiaridade opera como mecanismo de redução de risco e de previsibilidade de recepção, sobretudo em contextos de produção marcados por restrições financeiras e institucionais.

Autores como Andreas Huyssen (2000) e Fredric Jameson (1991) alertam para a possibilidade de que o recurso constante ao passado não se configure necessariamente como uma operação reflexiva, mas como um sintoma de esgotamento da imaginação histórica, no qual a cultura passa a reciclar incessantemente seus próprios arquivos. Nessa chave de leitura, a nostalgia deixaria de funcionar como um espaço de elaboração crítica e passaria a operar como uma forma de repetição cultural, na qual o passado é mobilizado menos por sua potência interpretativa e mais por sua capacidade de gerar reconhecimento imediato.

É possível questionar até que ponto a evocação da memória coletiva garante, de fato, um engajamento significativo por parte de públicos que não compartilham a experiência histórica original associada aos personagens. À luz dos estudos de recepção no campo dos Estudos Culturais, particularmente da formulação teórica de Stuart Hall (1980), entendemos que os sentidos produzidos por uma obra não são automaticamente compartilhados, mas negociados a partir dos repertórios culturais dos espectadores. Portanto, a leitura nostálgica pressuposta pelas adaptações pode não se realizar plenamente em audiências mais jovens, que acessam esses personagens dissociados de seu contexto original. Nessa linha, uma hipótese concorrente seria considerar que, para determinados segmentos do público contemporâneo, as animações baseadas em personagens de *Angeli* funcionem menos como dispositivos de memória coletiva e mais como narrativas excêntricas ou estilisticamente datadas, cujo valor reside na estranheza ou na curiosidade histórica, e não na identificação afetiva. Tal leitura relativiza a ideia de que a nostalgia, ainda que reflexiva, seja um vetor central da recepção dessas obras.

A atual valorização de objetos e estéticas do passado evidencia uma busca crescente, por parte do público, por produtos que ostentam características vintage ou retrô, frequentemente associados a noções de legitimidade e autenticidade capazes de mobilizar afetos nostálgicos, talvez como uma tentativa de preencher o vazio e a efemeridade que marcam os ‘tempos hipermodernos’ (LIPOVETSKY, 2004), considerando que, na sociedade hipermoderna⁸, a antiguidade e a nostalgia se tornaram argumentos comerciais, como ferramentas mercadológicas. Contudo, embora esse fenômeno seja um dado evidente da cultura contemporânea, não é ele que fundamenta as adaptações analisadas nesta tese. Ao contrário das estratégias empresariais que instrumentalizam o passado como valor de mercado, entendemos que as obras de Otto Guerra e César Cabral não se orientam por cálculos comerciais ou por uma busca deliberada por capitalizar o interesse retrô. De acordo

⁸ Segundo Lipovetsky, a sociedade hipermoderna é marcada por individualismo extremo, consumo acelerado, efemeridade e intensificação da vida social e cultural.

com a nossa análise, suas motivações residem na memória afetiva, na identificação pessoal e na profunda admiração pelas obras de Angeli, emergindo de vínculos subjetivos que ultrapassam tanto a lógica do consumo nostálgico quanto qualquer tentativa de alinhar-se às tendências do mercado. Essa distinção é essencial para compreender por que as adaptações aqui estudadas não se configuram como produtos da nostalgia mercadológica, mas como expressões autorais que resgatam o passado não para vendê-lo, e sim para reinterpretá-lo artisticamente, reinscrevendo-o em novas formas e novos sentidos.

Ainda que essa leitura aponte para uma compreensão das adaptações como gestos autorais fundamentados na memória afetiva e na nostalgia cultural, tal interpretação não se impõe de maneira absoluta, exigindo que se considerem também outras chaves analíticas capazes de tensionar a centralidade dessa dimensão subjetiva nas escolhas adaptativas. Sob outra perspectiva, pode-se argumentar que a distinção entre nostalgia cultural e nostalgia mercadológica nem sempre se apresenta de forma tão nítida no campo das produções audiovisuais. Mesmo quando não há uma intencionalidade explícita de mercado por parte dos realizadores, as adaptações de personagens já consagrados tendem a circular dentro de um ecossistema midiático no qual o valor simbólico do reconhecimento prévio é um ativo relevante. Em vista disso, a escolha por adaptar figuras conhecidas pode responder, ainda que indiretamente, a expectativas de circulação, financiamento e legitimação institucional, sobretudo em um cenário de escassez histórica da animação adulta no Brasil.

Autores vinculados aos estudos da indústria cultural, como David Hesmondhalgh (2013), ressaltam que decisões criativas raramente estão dissociadas de condicionantes estruturais, mesmo em produções autorais. Assim, uma hipótese alternativa seria considerar que as adaptações analisadas resultam de uma convergência entre motivações subjetivas dos realizadores e um contexto produtivo que favorece projetos ancorados em propriedades intelectuais reconhecíveis, ainda que estas não sejam exploradas segundo uma lógica estritamente comercial. Sob esta ótica, a reflexão também pode ser aproximada das contribuições de Bernard Miège (2000) acerca das indústrias culturais, nas quais a produção simbólica passa a se estruturar em lógicas industriais sem que isso elimine a centralidade dos processos criativos e autorais que atravessam a circulação das obras culturais.

Diante dessas possibilidades interpretativas, opta-se por tratar a nostalgia não como um pressuposto conclusivo, mas como uma hipótese analítica a ser tensionada ao longo da investigação. As adaptações de Angeli podem, simultaneamente, operar como expressões autorais ancoradas na memória afetiva e como produtos inscritos em dinâmicas mais amplas de circulação cultural, reconhecimento simbólico e limitação criativa imposta pelo próprio

campo audiovisual. A análise proposta, portanto, não parte da confirmação antecipada de um modelo explicativo único, mas do confronto entre perspectivas teóricas divergentes, permitindo que os resultados emergjam do diálogo entre as obras, seus contextos de produção e seus modos de recepção. É a partir desse quadro de problematização que a investigação avança para uma tomada de posição analítica provisória. Sem desconsiderar as leituras alternativas apresentadas, a análise das obras selecionadas permite formular uma hipótese interpretativa predominante, sustentada tanto pelos procedimentos estéticos e narrativos observados quanto pelos depoimentos e trajetórias dos realizadores envolvidos. Dessa forma, ainda que a nostalgia seja inicialmente tratada como um vetor a ser tensionado, ela se apresenta, no percurso analítico, como um elemento central para a compreensão das motivações autorais e dos sentidos mobilizados pelas adaptações.

Ainda que se reconheçam os tensionamentos teóricos discutidos, formula-se como aposta interpretativa central a hipótese de que as obras de Angeli para o cinema e a televisão, realizadas pelos diretores evidenciados, refletem uma decisão essencialmente nostálgica por parte dos realizadores e não são oriundas, necessariamente, de escolhas pautadas em estudos de público-alvo ou pesquisas mercadológicas, buscando revisitar elementos e personagens de um passado culturalmente significativo sem a intenção explícita de atender a demandas de mercado ou segmentações específicas de audiência. No interior desse debate, propõe-se a noção de nostalgia intersubjetiva, aqui formulada como uma possibilidade analítica para compreender esse fenômeno, entendida como um regime afetivo e cultural no qual a nostalgia não opera apenas como experiência individual de rememoração do passado, mas como uma estrutura compartilhada de reconhecimento entre sujeitos situados em um mesmo campo simbólico. Nesse regime, o passado não é apenas recordado, mas reativado como espaço comum de pertencimento, no qual autores, obras e públicos participam de uma mesma dinâmica de memória cultural. Trata-se, portanto, de uma forma de nostalgia que se constitui na circulação de referências, afetos e imaginários, permitindo a recriação e atualização de universos narrativos e estéticos no presente, funcionando como operador analítico das relações entre memória, cultura e produção simbólica, cuja pertinência será examinada ao longo da pesquisa.

A recepção do público pode ocorrer, em parte, por meio de uma experiência nostálgica, na qual antigos leitores possivelmente reconhecem e se identificam com os personagens e situações representadas. Ao mesmo tempo, há a possibilidade de que essa abordagem também desperte interesse em novas audiências, que, mesmo sem vivência direta do contexto original, podem acessar e reinterpretar essas narrativas a partir de suas próprias

referências e experiências. Paralelamente, os personagens de Angeli, em suas versões cinematográficas e televisivas, preservam seu caráter alegórico, funcionando como representações das questões e tensões sociais, políticas e culturais que marcaram os períodos em que foram originalmente concebidos.

Cada personagem enfrenta e lida com o tempo de maneira distinta, refletindo as diversas formas de relação que o indivíduo pode estabelecer com as mudanças temporais. Cada um possui uma perspectiva própria sobre o tempo, seja por meio do saudosismo, ao idealizar o passado e resistir às transformações do presente, seja pela luta contra o fluxo contínuo do tempo, tentando adaptar-se ou resistir às mudanças impostas pela modernidade ou ao seu destino. Essas relações com o tempo revelam diferentes reações aos contextos históricos, sociais e culturais em que os personagens estão inseridos, funcionando como metáforas das tensões e desafios enfrentados pelos indivíduos em diferentes períodos. Sob essa ótica, as figuras criadas por Angeli refletem os dilemas de suas épocas e expressam as formas variadas de interação dos indivíduos com o tempo, seja através de um olhar nostálgico ou de uma resistência ativa às mudanças. Tal característica é preservada e posta em prática nas adaptações para o cinema e televisão.

A metodologia adotada nesta pesquisa foi construída a partir de uma abordagem qualitativa, orientada pelo interesse em compreender os processos de adaptação das personagens de Angeli para o audiovisual não exclusivamente em termos formais, mas sobretudo em suas dimensões culturais, afetivas e subjetivas. Partindo do pressuposto de que adaptações são práticas interpretativas que envolvem múltiplas camadas de mediação, visuais, históricas, biográficas e simbólicas, buscou-se estruturar um método capaz de apreender essa complexidade por meio do cruzamento de diferentes tipos de fontes e procedimentos analíticos. Assim, esta investigação se apoia na triangulação entre a análise das obras audiovisuais, a leitura dos quadrinhos originais e o estudo de depoimentos dos realizadores, de modo a constituir um panorama que articula o gesto criativo, a memória dos artistas e as transformações implicadas na mudança de linguagem.

O primeiro eixo metodológico consistiu na análise das adaptações dirigidas por Otto Guerra e César Cabral, com foco na maneira como personagens, universos narrativos e marcas estilísticas de Angeli são reorganizados no contexto audiovisual contemporâneo. Para isso, foram observados elementos como aspecto visual, desenho dos personagens, processos de animação, estrutura narrativa, montagem, construção do humor e a representação do tempo. O objetivo não foi avaliar a fidelidade entre mídias, mas investigar como cada adaptação, situada em determinado contexto histórico e produtivo, reinventa, preserva ou

tensiona aspectos do material original. Essa análise considerou também o papel autoral dos diretores, reconhecendo que seus filmes constituem interpretações subjetivas e criativas, e não transposições literais.

O segundo procedimento metodológico consistiu na leitura e análise dos quadrinhos originais de Angeli, especialmente aqueles que deram origem aos personagens adaptados. Essa etapa envolveu o exame das tiras, histórias curtas e séries publicadas em diferentes momentos da carreira do autor, com o objetivo de compreender: (a) como esses personagens foram originalmente construídos; (b) quais eram suas funções críticas e simbólicas; (c) como se inseriam no contexto sociopolítico das décadas de 1980 e 1990. A comparação entre as versões gráficas e audiovisuais buscou identificar processos de condensação, expansão, deslocamento e reinterpretação, entendendo a adaptação como uma prática de recriação, conforme discutido por Hutcheon (2006). O cotejamento entre suportes permitiu evidenciar como a identidade artística de Angeli é simultaneamente preservada e modificada nas obras dos diretores.

O terceiro eixo metodológico envolveu a análise de entrevistas concedidas por Angeli, Otto Guerra e César Cabral a diferentes meios, em registros de televisão e plataformas digitais. Esses depoimentos foram tratados como fontes primárias, permitindo acessar perspectivas internas ao processo criativo e compreender como cada um dos envolvidos interpreta suas próprias obras, seu papel artístico e a relação com a memória e a nostalgia. Também buscou-se observar elementos paratextuais e autorreflexivos, como narrativas de formação, influências estéticas e referências culturais compartilhadas. As entrevistas funcionaram, assim, como documentos complementares capazes de iluminar tensões e convergências entre a intenção dos autores e os resultados das obras, enriquecendo a análise estética com a dimensão subjetiva das trajetórias individuais.

A combinação desses procedimentos ancorou-se em diferentes tradições metodológicas. Em primeiro lugar, a análise comparativa entre mídias dialoga com a teoria da adaptação, considerando o entendimento de que adaptações constituem atos de reinterpretação criativa e não simples transposições. Em segundo lugar, o uso de entrevistas como fontes primárias se alinha a abordagens etnográficas e estudos culturais, que valorizam o discurso dos sujeitos como forma de compreender processos simbólicos. Por fim, a análise das obras audiovisuais segue referenciais dos estudos de cinema e animação, considerando que a materialidade das imagens e das escolhas formais desempenha papel fundamental na construção de sentido.

As obras audiovisuais analisadas foram escolhidas por serem aquelas que, explicitamente, se propõem a adaptar ou reinterpretar personagens de Angeli. Os quadrinhos selecionados correspondem às séries e tiras que deram origem a esses personagens e às versões que mais circularam na imprensa e em revistas alternativas. Já as entrevistas foram selecionadas segundo três critérios: disponibilidade pública, pertinência para o objeto de estudo, com menção direta ao processo criativo ou às personagens, e diversidade de plataformas, a fim de assegurar uma visão mais abrangente dos discursos dos realizadores.

No campo da adaptação, parte-se da concepção de que transposições entre mídias envolvem processos de reinterpretação criativa, e não simples transferência de conteúdos. Enquanto autores como Hutcheon (2006) destacam que cada adaptação resulta de escolhas visuais e culturais que respondem às condições de seu próprio tempo, análises como a de Schneider (2010) sobre *Dossiê Rê Bordosa* evidenciam como a narrativa transmidiática permite a criação de novas histórias a partir de personagens preexistentes, mantendo seu visual original, mas reorganizando sentidos para a linguagem audiovisual. Estudos de Barros (2023) e Pires (2016) sobre Bob Cuspe demonstram que a transposição de quadrinhos para cinema de animação, além de uma tradução formal, é uma reinterpretação que expande os modos de crítica social, permitindo reflexões sobre comportamentos urbanos e contracondutas, algo que a presente pesquisa amplia ao integrar também a análise de Rê Bordosa e outros personagens no contexto de animação contemporânea. Desse modo, as obras dos diretores exemplificam escolhas autorais que reorganizam personagens, estilos e atmosferas de acordo com novas materialidades narrativas e visuais.

O segundo eixo teórico envolve memória cultural, entendida aqui como o conjunto de representações socialmente compartilhadas que, ancoradas em quadros coletivos de referência, orientam a forma como o passado é lembrado, reconstruído e ressignificado no presente, e nostalgia. A obra de Boym (2001) concebe a nostalgia como prática de atualização do passado, gerando novos sentidos e afetos, enquanto Halbwachs (2006) mostra que a memória coletiva sustenta a permanência cultural de certas figuras e demonstra que a memória coletiva fornece os quadros sociais que orientam o modo como determinados elementos culturais são lembrados, reconstruídos e ressignificados ao longo do tempo. A análise dos quadrinhos de Angeli e suas adaptações cinematográficas evidencia como personagens como Rê Bordosa e Bob Cuspe ultrapassam sua época de origem e continuam sendo referências compartilhadas, resgatando experiências urbanas e sociopolíticas das décadas de 1980 e 1990. Santos (2017), ao estudar a revista *Chiclete com Banana*, reforça a importância do contexto urbano e da contracultura para compreender a formação da memória

coletiva, enquanto Serra (2019) destaca como o documentário animado combina memória e subjetividade, permitindo que essas figuras sejam reapropriadas de maneira criativa e afetiva.

Por fim, os estudos culturais oferecem base para compreender a permanência simbólica e social desses personagens. Hall (2003) entende identidade e representação como processos narrativos e discursivos que articulam história, cultura e imaginação social. A visualidade pós-moderna, como abordada por Schneider (2011) e Aumont (2008), evidencia a hibridação estética e a pluralidade de estilos, que caracterizam as adaptações analisadas, permitindo que os personagens se insiram em novos contextos culturais sem perder suas marcas originais. Além disso, Martins (2010) evidencia a humanização e complexidade dos autores e personagens nos quadrinhos, mostrando como o público participa da construção de significados, enquanto Serra (2019) destaca a capacidade do documentário animado de articular memória, subjetividade e experimentação na representação da realidade.

A singularidade desta pesquisa reside na análise integrada das adaptações dos personagens de Angeli para o audiovisual, considerando dimensões midiáticas, narrativas, culturais, afetivas e temporais. Diferentemente de estudos que tratam separadamente quadrinhos, animação ou cultura urbana, esta tese articula esses elementos para compreender como as transposições intermediárias ativam memórias coletivas, mobilizam afetos e permitem novas formas de identificação para diferentes gerações. Investigando o modo como personagens e universos narrativos são reinterpretados no cinema e na televisão, a pesquisa evidencia que os diretores responsáveis pelas adaptações não se limitam a reproduzir o passado, mas são movidos por uma relação nostálgica com o material original, distinta da nostalgia mercadológica, e capaz de produzir obras criativas e culturalmente significativas. Além disso, os personagens de Angeli lidam com o tempo de maneiras distintas, refletindo saudosismo, resistência ou adaptação às transformações sociais e culturais, enquanto o próprio cartunista evolui em sua abordagem criativa, incorporando novas perspectivas e experiências ao longo de sua trajetória. Essa combinação de fatores mostra que as adaptações intermediárias reorganizam sentidos e valores culturais, permitindo também experiências de recepção inovadoras, reconfigurando a memória coletiva e oferecendo um olhar singular sobre criação, circulação e ressignificação cultural no contexto da animação brasileira contemporânea.

Para isso, organizamos a tese em três grandes capítulos interconectados, que articulam quadrinhos, audiovisual e memória cultural, buscando explorar a singularidade das adaptações dos personagens de Angeli e o modo como estes podem se relacionar com o tempo, a nostalgia e a experiência coletiva. O primeiro capítulo dedica-se a examinar os

quadrinhos brasileiros produzidos durante a ditadura militar e o processo de redemocratização, estabelecendo o contexto no qual surgiu a revista *Chiclete com Banana*. Nesse capítulo, analisamos a concepção original dos personagens, suas funções críticas e simbólicas, bem como a forma como passam a representar a sociedade urbana e os dilemas políticos da época. Essa abordagem busca compreender, além do conteúdo das publicações, o modo como as revistas e tiras podem ter atuado como instrumentos de reflexão, sátira e resistência cultural em um período de intensas transformações. Assim, procuramos destacar como essas figuras podem ser entendidas como indicadores da vida social, da contracultura e das tensões políticas, refletindo experiências coletivas e individuais, ao mesmo tempo em que se tornam referências simbólicas capazes de influenciar a percepção de mundo do público leitor da época.

No segundo capítulo, abordamos o universo de Angeli de maneira mais direta, com análises das obras audiovisuais protagonizadas por seus personagens, bem como a trajetória do próprio cartunista. Essa seção focaliza o processo de adaptação para o cinema e a televisão, investigando como universos narrativos e características originais dos quadrinhos são reinterpretados, reorganizados e eventualmente expandidos. Analisamos como os diretores das adaptações, movidos por memórias afetivas e relações pessoais com o material original, podem produzir obras que vão além da simples reprodução do passado, apontando para novas experiências de recepção e para a construção de sentidos próprios dentro do audiovisual contemporâneo. Além disso, observamos como os personagens tendem a lidar de maneiras distintas com o tempo, expressando saudosismo, resistência ou adaptação às transformações sociais e culturais, enquanto o próprio Angeli também parece evoluir em sua abordagem criativa, incorporando novas perspectivas e experiências ao longo de sua trajetória.

O terceiro capítulo concentra-se na presença da nostalgia, tanto nos personagens quanto na motivação dos autores, e na percepção do tempo pelo cartunista. Exploramos a nostalgia como possível força motriz que orienta a recriação de obras clássicas e pode contribuir para a manutenção da memória coletiva, distinguindo-a da nostalgia de caráter predominantemente mercadológico, aqui entendida como o uso recorrente de elementos do passado, como personagens, referências culturais ou outras estratégias de reconhecimento, mobilizados sobretudo com vistas à valorização mercadológica e ao engajamento imediato do público, muitas vezes desvinculados de um aprofundamento crítico da memória que evocam. Ao mesmo tempo, propõe-se compreender a nostalgia para além de sua dimensão particular, considerando seu funcionamento em chave intersubjetiva, isto é, como um campo de

circulação compartilhada de referências, afetos e imaginários entre sujeitos que reconhecem, reinterpretam e atualizam um mesmo universo cultural, perspectiva que será desenvolvida ao longo da tese. A análise busca evidenciar que a relação com o passado não se limita a um resgate sentimental, mas pode ser compreendida como um processo ativo de reinterpretação crítica, capaz de reorganizar sentidos culturais e afetivos. Dessa forma, a tese também sugere que a experiência do público apresenta potencial de expansão, permitindo que antigas gerações reconectem-se com experiências passadas, enquanto novas audiências possam acessar e reinterpretar esses ícones culturais de maneira indireta, o que contribui para o entendimento sobre criação, circulação e ressignificação de personagens e narrativas no audiovisual brasileiro contemporâneo.

1 Quadrinhos brasileiros na redemocratização do país

O período do regime militar entre 1964 e 1985 foi marcado por uma política de censura que atingiu tanto os veículos de comunicação tradicionais quanto os meios culturais alternativos e por repressão à liberdade de expressão. Ao longo das duas décadas de ditadura, a censura impôs limites rígidos sobre o que podia ou não ser discutido publicamente, restringindo o espaço para críticas políticas e inibindo a criação artística e intelectual. Segundo Napolitano (2019, p. 129), a legislação básica da censura existe desde o ano de 1946, de acordo com a Lei nº 20.493, logo, o regime militar não formulou a censura, mas a expandiu, pois a legislação daquela época já compreendia como passível de censura os conteúdos que atentassem aos chamados bons costumes e moralidade pública, contudo a lei nº 5.250, de 1967, fortaleceu a censura aos periódicos e, três anos depois, atualizações abrangeram outros meios de comunicação.

Dessa maneira, percebe-se que a ampliação dos dispositivos de controle pelo Estado modificou de forma significativa o modo como a cultura era produzida e divulgada, reforçando a presença do poder censório sobre o que poderia chegar ao público. Reimão (2014) expõe que: “(...) Concebemos a censura como parte de um aparelho de coerção e repressão que, muito mais do que afetar a circulação de alguns bens culturais, restringia a produção e circulação da cultura, implicando uma profunda mudança no exercício da cidadania e da cultura (REIMÃO, 2014, p. 88). As restrições impostas à produção e à circulação cultural ultrapassaram o âmbito da limitação de conteúdos, contribuindo para a configuração de circuitos específicos de criação e difusão, nos quais determinadas publicações passaram a desempenhar papel estratégico na mediação entre expressão artística e espaço público.

Cabe explicitar que a seleção dos periódicos e revistas a serem mobilizados neste capítulo não se orienta por um critério de exaustividade, mas por sua relevância na configuração de um campo cultural específico que possibilitou a emergência e a consolidação da produção de Angeli. Trata-se, portanto, de privilegiar publicações que, inseridas no contexto brasileiro, atuaram como espaços de experimentação artística, circulação de discursos críticos e formação de redes autorais, desempenhando papel decisivo na constituição de uma linguagem gráfica e narrativa vinculada à experiência urbana e às tensões sociopolíticas do período. Nesse sentido, a ênfase recai sobre algumas iniciativas editoriais nacionais que, seja por seu caráter pioneiro, seja por sua afinidade temática e formal, contribuíram para delinear as condições de possibilidade da trajetória do cartunista. Tal

recorte não exclui a menção a referências estrangeiras quando pertinentes à contextualização do campo, especialmente no que diz respeito à circulação internacional de formas e linguagens dos quadrinhos de viés *underground*, mas evita tomá-las como eixo explicativo central, privilegiando uma análise centrada nas dinâmicas internas do contexto brasileiro e em suas especificidades históricas e culturais.

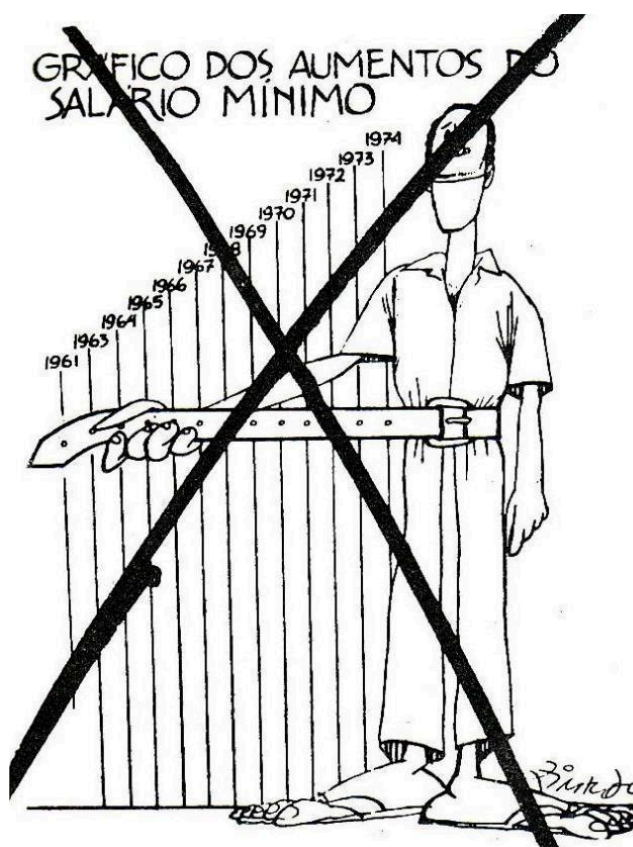
Revistas como *O Pasquim*, fundada em 1969, tornaram-se ícones dessa resistência, abordando temas políticos com humor e ironia. A revista desempenhou um papel fundamental no lançamento e na consolidação de importantes cartunistas brasileiros, servindo como uma plataforma para a divulgação de novos talentos no campo dos quadrinhos de humor (GOODWIN, 2024). Destacamos aqui a seção *Humores Paulistas*, que publicava desenhos de artistas como Laerte, Angeli e Glauco, que resultou, posteriormente, em colaborações em projetos subsequentes, como na revista *Chiclete com Banana*, outro título crucial para a evolução dos quadrinhos no Brasil, conforme explicitaremos neste capítulo. Por ser um dos poucos veículos a desafiar o regime, *O Pasquim* atraiu leitores, sobretudo intelectuais, estudantes e a classe média, que ansiavam por conteúdos provocativos ao regime e pela sensação de liberdade. O estilo de *O Pasquim* era essencialmente jornalístico e direto, misturando entrevistas, crônicas e comentários que confrontavam o governo militar e figuras públicas. Os quadrinhos presentes utilizavam o recurso do humor como ferramenta de debate em assuntos sérios, já que, por meio do riso, foi possível abordar temáticas complexas e, muitas vezes, pesadas, como desigualdade, injustiça e questões sociais, de maneira mais acessível e menos defensiva, facilitando que a sociedade reconhecesse suas próprias mazelas e as enfrentasse com uma perspectiva mais leve. Nesse cenário, a escrita produzida pela publicação demonstrava a habilidade do jornal em combinar humor e análise consistente sem renunciar a profundidade. Seus colaboradores, cada qual com estilos e enfoques distintos, contribuíam para uma produção discursiva plural, capaz de ampliar a compreensão sobre os acontecimentos políticos e sociais da época. Como observa Braga:

[...] Embora carregada muitas vezes de indignação ou de agressão satírica, a análise pasquiniana é rigorosa, bem informada e objetiva, o que afasta a ideia de simples panfletagem. No exercício dessa análise, as posições e os enfoques variam conforme o autor. E como os problemas sociais e políticos são abordados por diversos colaboradores (em tons variados entre o sério e o riso), a integração das múltiplas perspectivas determina a produção de exames bastante complexos de um ponto de vista jornalístico (BRAGA, 1991, p. 213–214).

Assim, o jornal consolidava-se como um espaço de múltiplas vozes, cuja articulação coletiva fortalecia seu papel na compreensão e discussão pública durante o período autoritário. Paulo Francis, pseudônimo do jornalista e crítico Franz Paul Trannin da Matta Heilborn, foi colaborador da revista em seus primeiros anos e aponta que "(...) a revista *O Pasquim* foi uma forma de resistência política disfarçada de humor. Sua censura explícita não se limitava a retirar textos: muitas vezes, alteravam até as charges e caricaturas, que eram o coração da crítica social e política da publicação" (FRANCIS, 1998, p. 57).

Tal recurso da utilização do cômico para trazer ao leitor uma visão crítica de suas próprias mazelas, como pode ser observado na figura 03, onde Ziraldo satiriza o chamado milagre econômico anunciado pelo governo naquele período, não passava despercebido com a instalação de agentes do regime nas editoras, após a decretação de censura prévia, em vigor a partir de janeiro de 1970, quando entrou em vigor o DECRETO-LEI Nº 1.077, disposto sobre o artigo 153 da Constituição da República Federativa do Brasil, conhecida inicialmente como Lei da Censura à Imprensa.

Figura 03: Charge de Ziraldo censurada em uma edição de *O Pasquim*, em 1974.



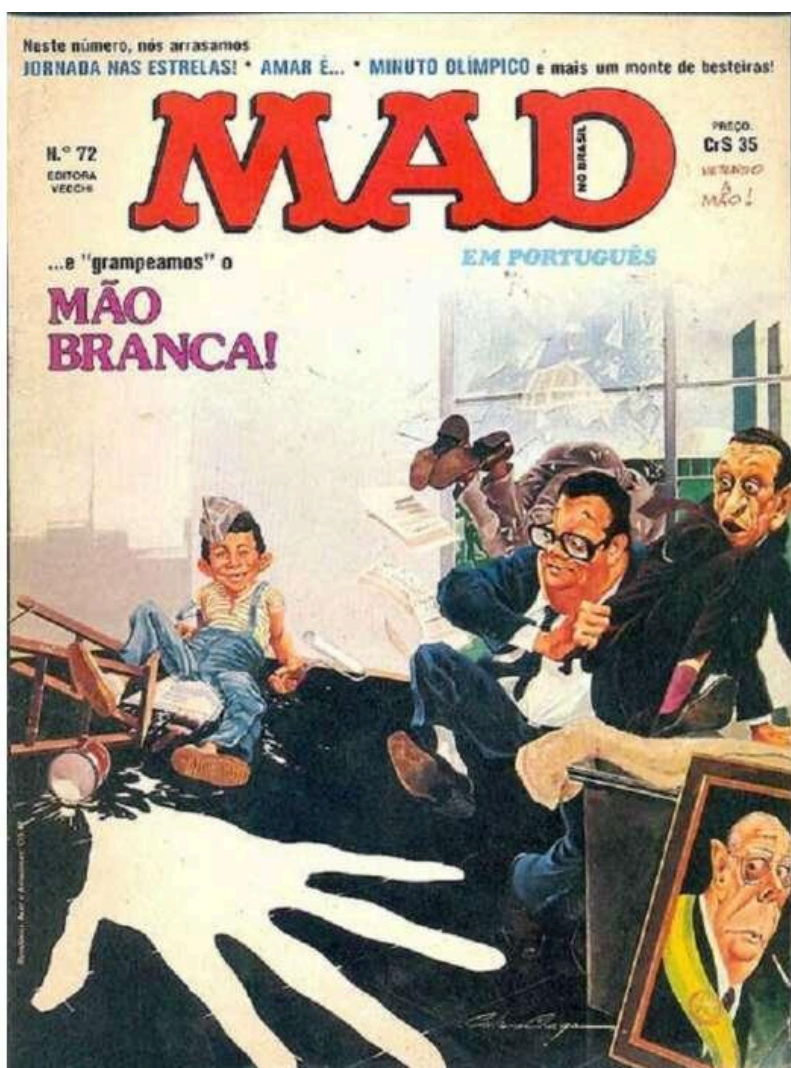
Fonte: Revista Opinião Socialista

Diante desse endurecimento institucional, algumas exceções começaram a ser delineadas, ainda que de forma restrita e insuficiente para conter os impactos da repressão. Reimão (2014) aponta que, devido à forte reação de editores, escritores, intelectuais e entidades da sociedade civil, a Instrução nº 1-70, de 24 de fevereiro de 1970, acabou estabelecendo a isenção de verificação prévia para obras de caráter estritamente filosófico, científico, técnico e didático, bem como para aquelas que não tratassem de temas ligados a sexo, moralidade pública ou bons costumes. A autora observa, contudo, que a aplicação de censura prévia a todos os livros era, na prática, inviável, considerando o volume expressivo de publicações no país, pois, apenas em 1971, foram lançados 9.950 títulos novos, o que reforçava o caráter contraditório e operacionalmente insustentável desse mecanismo repressivo.

No caso das revistas voltadas para o entretenimento, como aquelas dedicadas à cultura pop, música e comportamento, o conteúdo era considerado subversivo, levando à remoção de artigos, imagens ou até mesmo à suspensão de edições inteiras. Assim, os meios de comunicação se viam forçados a se adequar aos parâmetros estabelecidos pelo regime, muitas vezes optando por autocensura para evitar represálias. Posto isto, podemos notar a principal diferença entre esse título e outras revistas semelhantes da posteridade, pois, transparecemos aqui que, enquanto *O Pasquim* atuava na linha de frente da crítica política em um momento de repressão, suas sucessoras exploravam, principalmente, as contradições da vida urbana e as angústias existenciais dos jovens brasileiros em meio ao declínio do regime e também no início da democracia.

Quando a revista *MAD* chegou ao Brasil, em 1974, trouxe uma proposta similar: usar o humor e a crítica social como ferramentas para questionar os valores e comportamentos da sociedade. No contexto brasileiro da década de 1970, a *MAD* encontrou um terreno fértil para suas piadas e críticas, sempre com a intenção de provocar reflexão, ainda que de forma irreverente. Na edição nº 72, por exemplo, conforme podemos conferir na figura 04, há uma menção ao Mão Branca, grupo de extermínio com muitas mortes atribuídas a ele, em uma composição que também conta com um quadro caído com a figura de João Figueiredo, que presidia a República naquele período.

Figura 04: Capa da Revista MAD em português, nº72, 1980.



Fonte: Comix Book Shop

Diante disto, destacamos que, apesar das revistas estadunidense e brasileira se basearem nos mesmos temas, nunca houve em seu país de origem menções à impedimento na reprodução de representantes políticos. Não obstante, na versão brasileira a crítica à cúpula do exército ocorria, portanto, de maneira mais sutil:

Um exemplo disso é que Richard Nixon, o 37º presidente dos Estados Unidos, aparece diversas vezes nas edições brasileiras, como nas edições originais, enquanto o presidente Ernesto Geisel, do Brasil, não é alvo da mesma abordagem. De maneira mais ampla, com exceção do Ministro da Fazenda Delfim Netto, que não possuía patente militar, e do presidente João Figueiredo, que são mencionados pontualmente, as sátiras da *MAD* em português, após 1979, evitam atacar diretamente os

altos militares que integraram os governos da ditadura, sejam eles presidentes ou não (LAGERLÖF, 2014, p.82).

Apesar de caminharem por terrenos distintos, e mesmo com a imposição de uma autocensura, a expressão do pensamento livre foi preservada na versão em português. Ao longo de suas edições, a revista foi marcada pelas colaborações de artistas como Lan, Henfil, Ziraldo e Millôr Fernandes, que adaptaram o estilo da versão americana à realidade brasileira, aproveitando a liberdade proporcionada pela sátira para comentar questões políticas e culturais. Esses artistas, junto a outros colaboradores, ajudaram a moldar a *MAD* brasileira, trazendo à revista um misto de humor e crítica que era tanto divertido quanto capaz de provocar reflexão.

Embora a *MAD* se mantivesse fiel ao formato original americano, esses cartunistas e ilustradores brasileiros souberam adaptar o espírito irreverente da publicação à realidade brasileira, especialmente durante os anos de ditadura militar. Entre os principais destaques da revista estavam as suas paródias de filmes e séries de TV, as sátiras políticas e sociais e, claro, as inesquecíveis caricaturas feitas por artistas como Mort Drucker⁹. Outro elemento que ajudava a garantir o sucesso da revista era a forma como ela misturava críticas profundas com humor simples, muitas vezes apelando para o nonsense e o absurdo, com uma fórmula de humor que jogava com a cultura pop, envolvendo o leitor em uma experiência de subversão lúdica.

O *Pasquim*, como a *MAD* nos Estados Unidos, foi uma publicação de vanguarda, utilizando o humor gráfico para criticar abertamente a Ditadura Militar e outras questões sociais, ainda que com uma abordagem mais agressiva e política, enquanto a *MAD* mantinha uma crítica indireta e mais focada em paródias culturais no Brasil. Semelhante a ela, já em outubro de 1985, foi às bancas a revista *Chiclete com Banana*. Ricky Goodwin, jornalista e especialista em quadrinhos de humor, em entrevista¹⁰ para o programa *Cine Resenha*, da TV Brasil, afirma que, com o passar do tempo, uma nova geração, que tinha mais contato com o exterior e experiências distintas, sentiu a necessidade de expressar suas ideias de forma diferente e esse movimento cultural emergente no Brasil foi simultâneo a um processo de transformação nas artes, literatura e, especialmente, nos quadrinhos. Ainda de acordo com o

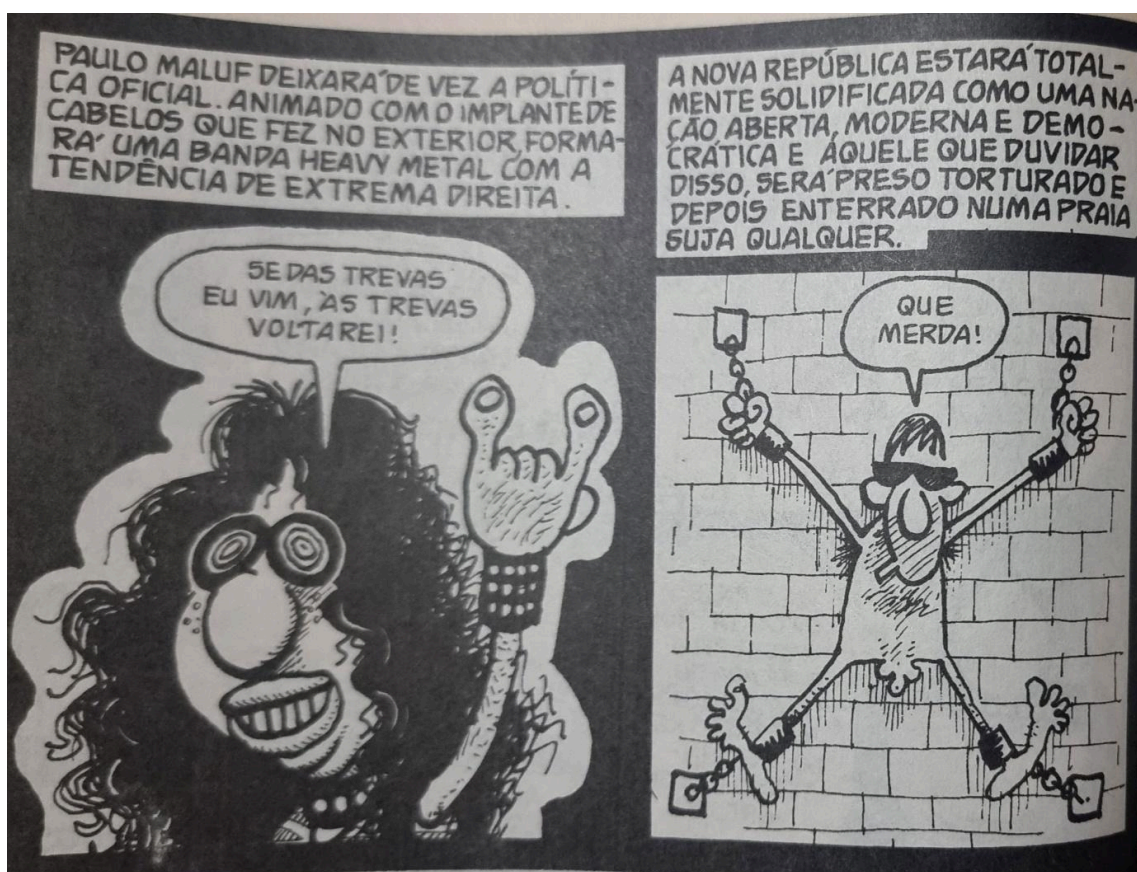
⁹ Mort Drucker (1929-2020) foi um ilustrador e cartunista estadunidense, conhecido principalmente pelo seu trabalho na revista *Mad*, onde atuou como ilustrador-chefe. Ele ficou famoso por suas caricaturas detalhadas de celebridades e figuras públicas, além de suas ilustrações em paródias de filmes e programas de TV. Seu estilo de desenho, caracterizado por expressões faciais exageradas e riqueza de detalhes, foi uma das marcas registradas de seu trabalho ao longo de sua carreira.

¹⁰ César Cabral e Ricky Goodwin conversam sobre "Bob Cuspe - Nós Não Gostamos de Gente", *Cine Resenha*. Tv Brasil. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=GmnRY9jxJRU>. Acesso em: novembro/2024.

jornalista, da demanda por algo diferente eclodiu um intenso movimento cultural no Brasil, na música, nas artes plásticas, na literatura e também nos quadrinhos: “E, dentro disso, o principal artista a traduzir essa noção, essa coisa diferente, foi o Angeli, que começou a lançar esses personagens que atendiam essas novas necessidades” (GOODWIN, 2024, informação verbal), e destaca que *O Pasquim* teve grande relevância por sua postura questionadora, mas também limitações, pois “era muito politizado, um jornal de resistência à ditadura militar” (*Idem*). Por outro lado, *Chiclete com Banana*, criada por Angeli, compartilha com a *MAD* o uso de humor nonsense e a sátira à sociedade urbana, com um estilo visual semelhante e representações cômicas que refletem a realidade política e social, porém de maneira mais leve e descomplicada.

Entende-se que o período de redemocratização no Brasil, que se estendeu do final dos anos 1970 até meados dos anos 1980, foi uma fase de intensa transformação no qual o país começou a experimentar uma abertura gradual, em resposta às pressões populares e ao desgaste do regime. Já com o enfraquecimento do regime, surgiram as novas publicações que ampliavam a crítica social e exploravam temas urbanos e contraculturais com irreverência.

Figura 05: “Os anos noventa serão sodinha”.



Fonte: *Chiclete com Banana*, ed.9, p.23. Página fotografada pelo autor.

Essas revistas representaram o anseio de liberdade de expressão e a busca por uma linguagem que traduzisse o Brasil em um momento de transição para a democracia. Conforme podemos observar na figura 05, publicada na edição nº 09, a em abril de 1987, os cartunistas já exploravam maior liberdade na utilização de figuras políticas para o humor, nesse caso, usando a imagem de Paulo Maluf¹¹, mas também demonstravam incertezas em relação à Nova República¹², em uma charge que tentava prever como seriam os anos 1990.

Distinguindo-se de *O Pasquim*, a revista, ainda que trouxesse piadas com a política, abordava temas mais introspectivos e existenciais, refletindo o espírito urbano e a cultura pop, trazendo um olhar mais voltado para o cotidiano e para o desencanto da vida urbana e da cultura de massa. Ironizava a rotina, o consumismo e as complexidades da vida moderna, como enfatiza Santos (1990): “Angeli e seus personagens capturaram o caos da vida nas cidades, a superficialidade dos relacionamentos e a busca desesperada por significado” (p. 102). Assim, enquanto *O Pasquim* se comprometia com a crítica política, *Chiclete com Banana* focava no absurdo da vida contemporânea, destacando as ansiedades da juventude pós-ditadura, marcada pela busca por liberdade e mudança. A linguagem insurgente da revista e seus personagens inusitados apresentavam potencial para atrair uma geração que se identificava com o espírito de rebeldia e contestação presentes na publicação. Além disso, a revista estimulou o surgimento de novos artistas e influenciou outras publicações alternativas, criando uma cultura de quadrinhos engajados e críticos no Brasil, como é relatado, a título de exemplo, pelo cartunista Fábio Moon em bate-papo¹³ promovido pela Coala Filmes, produtora responsável pelo longa-metragem *Bob Cuspe – Nós Não Gostamos de Gente* (2021), juntamente do diretor do filme e da cartunista Laerte, quando afirma que descobriu a revista em um período, de acordo com ele, de maior liberdade, onde a revista apresentou uma nova forma de quadrinhos, crítica e muito livre, sendo essencial para a formação dele e de outros que vivenciaram o mesmo período. Ainda de acordo com Laerte, na mesma ocasião, havia uma juventude em busca de conteúdo direcionado a ela nas bancas, pois, de acordo com a cartunista, esse público não queria apenas se divertir, mas também refletir sobre o mundo e

¹¹ Paulo Maluf, nascido em 3 de setembro de 1931, é um engenheiro e ex-político brasileiro. Sua carreira abrange diversos cargos públicos, com atuação nos poderes executivo e legislativo. Em 1987, ele exercia o mandato de Deputado Federal por São Paulo.

¹² A Nova República é o nome dado ao período da história política do Brasil que começou com o fim da ditadura militar e a redemocratização do país, em 1985, e segue até os dias atuais. Esse período é marcado pela transição do regime militar para a democracia, com a eleição indireta de Tancredo Neves para a presidência, que, após sua morte, resultou na posse de seu vice, José Sarney. A Nova República consolidou-se com a promulgação da Constituição de 1988, que garantiu direitos civis e políticos e estruturou o Brasil como uma república presidencialista.

¹³ BOB SPIT - WE DO NOT LIKE PEOPLE - Laerte, Fábio Moon, Carolina Guaycuru & Cesar Cabral, 2022. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=6701Op21jY8>. Acesso em: nov. 2025.

as transformações daquele período, e a revista ocupou esse espaço editorial, inspirando novos artistas. Em conversa¹⁴ registrada para a exposição Ocupação Angeli, Angeli cita, a título de exemplo, Adão Iturrusgarai como um artista que foi inspirado pela revista, dado que o artista, como leitor, escrevia para a seção de cartas enaltecendo as publicações (Angeli, 2012, informação verbal).

Considerada *undeground*¹⁵, a revista, que alcançou 28 mil exemplares no seu primeiro fascículo, chegou a vender mais de 130 mil exemplares¹⁶ de uma só edição – números modestos se comparados à grandes títulos, todavia significativos ao considerarmos a cena editorial alternativa. É importante observar que, durante seu tempo de circulação, a revista não foi uma publicação massiva ou de grande circulação em termos de números absolutos. No entanto, ela se destacou por conseguir encontrar um público cativo e muitos personagens ultrapassaram a fronteira desse nicho, tornando-se conhecidos na cultura de massa, com personagens que proporcionavam aos leitores jovens uma representação de seus próprios questionamentos e desejos de transformação. Posto isso, ao trazer à tona temas como a contracultura, o hedonismo e o inconformismo, podemos considerar que *Chiclete com Banana* fortaleceu a cena cultural alternativa, ajudando a moldar uma geração de leitores que não aceitava passivamente as condições vigentes.

Angeli se destacou, no contexto da revista lançada durante a transição democrática dos anos 1980, por criar personagens icônicos que representavam diferentes facetas da sociedade brasileira. Cada personagem apresentava potencial para desempenhar um papel crucial ao canalizar as emoções, anseios e frustrações de uma geração que enfrentava o fim da ditadura e o começo da democracia, abordando questões delicadas de forma leve e frequentemente utilizava a ironia para denunciar as hipocrisias da sociedade.

¹⁴ Angeli - Comportamento - Ocupação Angeli, 2012. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=gI8P3n9WIps>. Acesso em: nov. 2024.

¹⁵ Movimento ou grupo que atua fora do establishment, ger. refletindo pontos de vista heterodoxos, vanguardísticos ou radicais. Oxford Language.

¹⁶ “*Chiclete com Banana*, de Angeli, retorna em antologia” G1, 2007. Disponível em: <https://g1.globo.com/Noticias/PopArte/0,,MUL52707-7084,00.html> Acesso em: out. 2024.

Figura 06: Discurso antidrogas em pauta, enunciando contradições da sociedade.



Fonte: Chiclete com Banana, ed.9, p.20. Imagem fotografada pelo autor.

Em comparação com *O Pasquim*, *Chiclete com Banana* apresentava uma linguagem mais visual e experimental, explorando o formato dos quadrinhos e personagens icônicos para refletir temas urbanos, comportamentais e existenciais. A linguagem dos quadrinhos poderia ter permitido uma abordagem indireta e sarcástica da sociedade, favorecendo uma possível conexão com o público jovem, e a presença de personagens distintos, alguns deles posteriormente popularizados, diferente do que se observava em outras publicações semelhantes, pode ser entendida como um elemento que contribuía para a ampliação de universos ficcionais. Com a Nova República, a revista *MAD* passou a se apoiar em paródias de filmes, programas de TV e figuras públicas para engajar seus leitores, já *Chiclete com Banana* seguiu utilizando-se da mesma essência, utilizando-se de seus personagens já consagrados – personagens estes que, décadas depois, estrearam em produções para TV e cinema.

2 Universo Angeli

Em uma entrevista¹⁷ de 2000 para o portal Universo HQ, o cartunista Angeli confirma que imprimiu um pouco do autor em seus personagens, mas que também acontece o inverso, quando relata duas situações nas quais estava embriagado com amigos: uma em que ele e seu são presos e, na saída da delegacia, urinaram juntos em um poste; e outra na cidade de Ouro Preto, onde, após uma noite de farra, tenta voltar para o hotel, enfrentando as ladeiras da cidade enquanto é provocado por um desconhecido. Nessas circunstâncias, o cartunista reconhece um pouco de seus personagens nas suas atitudes. Episódios como esse ilustram como sua vivência pessoal se mistura organicamente ao universo ficcional que constrói, revelando a fronteira porosa entre o criador e suas criaturas. Podemos testemunhar que, a partir do final dos anos 1990, alguns diretores passaram a explorar a transposição dos personagens de Angeli para o audiovisual, inaugurando um período de experimentação com diferentes formatos e linguagens. Entre essas experiências, a série *Angelitos* (2000), realizada por Humberto Santana, representa um exemplo inicial significativo na televisão.

Composta por 120 episódios de aproximadamente um minuto cada, a série apresentou diversos personagens do cartunista em tiras visuais de episódios independentes, permitindo que cada um se mantivesse em sua própria lógica narrativa, sem a obrigatoriedade de interações diretas entre si. Em entrevista¹⁸ para o jornalista José Geraldo Couto, na *Folha de S. Paulo Ilustrada*, Angeli relata que já havia recebido propostas anteriores para adaptar suas tiras para animação, mas nenhuma avançara. Desta vez, entretanto, o projeto se concretizou, já contando com um piloto em 1997. O cartunista avaliou esse material como satisfatório, destacando que a equipe preservou tanto a integridade de seu traço quanto o ritmo de leitura característico das tiras de jornal: “Achei bastante agradável. Eles mantiveram a integridade do meu traço e conseguiram ser fiéis ao ritmo de leitura de uma tira de jornal. A animação não tem aquele monte de efeitos que muitas vezes deturpa o desenho original. Mantém o meu traço meio áspero, meio tosco. (ANGELI, 1997).

A partir dessa experiência, é possível compreender a adaptação dos personagens de Angeli para a animação sob a lógica de uma nostalgia restauradora, na medida em que se observa uma orientação predominante à preservação das condições de funcionamento que

¹⁷ “Angeli fala de sua relação com Rê Bordosa.” Universo HQ, 2001. Disponível em: <https://universohq.com/materias/angeli-fala-de-sua-relacao-com-re-bordosa/>. Acesso em: nov. 2024

¹⁸ “Cartunista quer fidelidade à origem underground”. *Folha de S. Paulo Ilustrada*, 1997. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/fsp/1997/12/16/ilustrada/24.html>. Acesso em: nov. 2025.

caracterizavam sua produção original. Ainda que a manutenção do traço e do ritmo de leitura constitua um elemento relevante, é sobretudo na ausência de reconfigurações narrativas mais amplas e na reprodução da lógica estrutural das tiras que se evidencia um movimento de continuidade. A adaptação tende, assim, a reiterar formas já estabilizadas, tratando o material de origem como referência normativa, em vez de operá-lo como espaço de deslocamento ou problematização. Essa produção oferece uma perspectiva sobre a adaptação de personagens para o formato audiovisual curto, evidenciando estratégias de narrativa condensada e de preservação de traços identitários dos personagens – uma das aparentes exigências do cartunista, na mesma ocasião, também afirmou evitar participar diretamente de adaptações por ser meticoloso e ciumento com suas criações.

Em continuidade a esse movimento de circulação dos personagens de Angeli em diferentes suportes midiáticos no início dos anos 2000, observa-se uma ampliação do regime de circulação dessas figuras para além do campo estritamente da animação televisiva, adentrando também o universo da publicidade. Em 2001, os personagens *Os Skrotinhos*, criados em 1987, são incorporados em uma campanha da cerveja Kaiser Summer, criada pela agência *Newcomm Bates Brasil*, atual *VML*, como estratégia de comunicação voltada à aproximação com o público jovem no contexto do relançamento da marca e de sua tentativa de reposicionamento competitivo no segmento de cervejas sazonais e segmentadas naquele período. Com o slogan “Kaiser Summer. Uma cerveja fora do sério”, a campanha se apoiava na irreverência já associada ao universo gráfico de Angeli para construir um discurso publicitário baseado no humor e na transgressão como marcas de distinção simbólica do produto. O primeiro filme da série apresentava *Os Skrotinhos* em uma situação ambientada na praia, em que os personagens interagem com uma mulher acompanhada, culminando em uma abordagem marcada pelo deboche e pela provocação, quando ela questiona se eles não percebem a presença do seu namorado e eles respondem de forma direta e provocativa: “Claro que estamos! Mas não tem comparação! Você é muito mais gostosa!”.

Esse deslocamento para o campo publicitário pode ser compreendido em articulação com a mesma lógica observada em experiências anteriores de transposição audiovisual dos personagens, nas quais se privilegia a manutenção de seus traços mais reconhecíveis e de sua gramática expressiva original, garantindo um efeito imediato de reconhecimento por parte do público. Assim como em outras formas de adaptação voltadas à animação, observa-se a preservação de uma matriz identitária que estrutura a legibilidade dessas figuras, reforçando a continuidade de um repertório visual e comportamental já sedimentado no imaginário cultural. Nesse sentido, a apropriação publicitária se inscreve como extensão desse mesmo

regime de circulação, no qual a eficácia comunicacional depende da estabilização dessas características, mais do que de sua transformação.

Ao mesmo tempo, essa inserção em dinâmicas de consumo evidencia como tais personagens passam a ser mobilizados como signos de alta disponibilidade midiática, aptos a serem reconfigurados conforme demandas externas ao campo de origem. Tal processo reforça uma lógica de continuidade, na qual a força expressiva dos personagens é preservada como capital simbólico justamente por sua capacidade de gerar reconhecimento imediato, ainda que em contextos distintos daqueles de sua produção inicial.

Tanto as experiências de circulação audiovisual de Angelitos quanto as inserções publicitárias dos personagens de Angeli permitem situar tais processos em um regime específico de relação com o passado, no qual a inteligibilidade das obras depende da manutenção de parâmetros já sedimentados no imaginário de seus receptores. Quando essas apropriações operam por meio da reiteração de formas reconhecíveis, reforçam vínculos de familiaridade que orientam a recepção, favorecendo o reconhecimento em detrimento de processos de estranhamento ou reinterpretação.

Esse processo pode ser compreendido como a expressão de um regime afetivo e cultural de natureza intersubjetiva, um ponto de intersecção entre o que é puramente individual (subjetivo) e o que é uma alteridade do passado (objetivo). Tal dinâmica sugere que o valor dessas obras se ancora na continuidade de um repertório compartilhado, cuja eficácia simbólica reside em sua estabilidade, contribuindo para a consolidação de um horizonte de expectativas no qual o passado é mobilizado como referência segura no presente. Em continuidade a esse conjunto de experiências, observa-se que esses regimes de circulação não se esgotam na lógica da preservação e do reconhecimento imediato, mas abrem caminho para desdobramentos em que os personagens passam a ser mobilizados de modo mais complexo. Ainda que a familiaridade permaneça como princípio estruturante de legibilidade, ela passa a coexistir com deslocamentos mais evidentes na organização narrativa e na relação com o tempo. Posteriormente, outras produções exploraram formatos mais longos e complexos, conforme apresentaremos, nas quais os personagens são reinterpretados em diferentes contextos audiovisuais, reorganizando temporalidades, afetos e dimensões narrativas.

Neste capítulo, propomos evidenciar que cada núcleo de personagens apresenta formas próprias de lidar com o tempo, refletindo resistência ao moderno e ao *mainstream*, enquanto mantém vínculos com seu criador. As adaptações, dessa forma, permitem observar como elementos originais das tiras são recriados em novas linguagens e formatos, abrindo espaço para a circulação de memórias e experiências culturais através das gerações. A partir

dessa perspectiva inicial, é possível aprofundar a análise em produções de longa-metragem, como *Wood & Stock - Sexo, Orégano e Rock'n'Roll* (2006), que permite observar como os personagens de Angeli são reorganizados em um formato mais extenso e complexo. Nesse contexto, o filme, além de retomar figuras já conhecidas do cartunista, explora suas relações com o tempo, com a cultura contemporânea e com o próprio universo criativo de Angeli. A discussão dos personagens no longa-metragem fornece um ponto de partida para compreender as estratégias narrativas e expressivas adotadas nas adaptações cinematográficas, evidenciando como elementos das tiras originais são reinterpretados para dialogar com novas audiências e diferentes linguagens do audiovisual.

2.1 Wood & Stock

A manutenção de elementos formais, como o traço irregular, o aspecto rústico do desenho e os enquadramentos característicos das tiras, insere-se, no caso de *Angelitos e no conteúdo publicitário*, em uma lógica de preservação que ultrapassa a dimensão visual e se estende ao modo de organização narrativa e às condições de legibilidade da obra. Tais escolhas evidenciam uma orientação voltada à continuidade, na qual o material de origem opera como referência estabilizadora para a adaptação, limitando deslocamentos mais significativos em relação às suas formas de funcionamento. Nessa configuração, a adaptação se configura como um espaço de reiteração, no qual a relação com o passado se estabelece prioritariamente pela manutenção de seus traços constitutivos, delineando um regime específico de transposição que se distingue de outras possibilidades de abordagem do mesmo universo.

É em contraste com essa configuração que se insere a adaptação de *Wood & Stock - Sexo, Orégano e Rock'n'Roll* (2006), na qual a preservação de elementos visuais característicos dos quadrinhos não se traduz em uma lógica de reiteração, mas em ponto de partida para a rearticulação do universo dos personagens. Ainda que o filme mantenha o traço e determinados enquadramentos associados à obra original, tais elementos passam a operar em um contexto narrativo mais amplo, no qual a temporalidade assume papel central. Ao deslocar os personagens para uma estrutura narrativa contínua e ao evidenciar o descompasso entre suas referências culturais e o presente em que se inserem, a adaptação introduz uma dimensão reflexiva que tensiona a relação com o passado. Nesse movimento, o material de origem deixa de funcionar como matriz a ser preservada em sua integridade e passa a ser mobilizado como campo de elaboração, no qual memória e temporalidade são reconfiguradas como elementos constitutivos da narrativa.

Essa inflexão torna-se particularmente evidente na forma como o filme organiza a trajetória de seus protagonistas, articulando situações que evidenciam o deslocamento de suas referências originais em relação ao presente. Protagonizando o longa-metragem, Wood e Stock foram apresentados em 1981. São *ex-hippies*¹⁹ que viveram intensamente a contracultura dos anos 1960 e 1970, mas que, décadas depois, enfrentam os desafios do envelhecimento e da adaptação a um mundo que mudou radicalmente, representando a reminiscência da geração de *Woodstock* e a sua adaptação aos novos tempos (DINIZ, 2001, p. 71). Wood é um homem de meia-idade que agora lida com responsabilidades familiares e dificuldades financeiras. Casado e pai de um adolescente, Overall, ele se encontra em um conflito constante entre as obrigações da vida adulta e o desejo de reviver os dias despreocupados de sua juventude, pois trabalha em um emprego insatisfatório e tenta manter sua casa funcionando enquanto sonha com os dias de glória passados. Stock, seu amigo de longa data, ainda vive de maneira mais libertária e despreocupada, embora também sofra as consequências do envelhecimento e do uso contínuo de drogas recreativas. Ele representa o estereótipo do *hippie* eterno, relutante em abandonar o estilo de vida alternativo, apesar das dificuldades que isso traz.

Os personagens foram concebidos como alegorias de um tempo, uma característica ainda presente. Como personagens da revista, eles representaram a cultura dos anos 1960, marcada por rejeição aos valores considerados tradicionais e a sociedade do consumo, e são caracterizados por uma certa resistência às mudanças que vinham com os anos 1980. Assim, são símbolos de uma geração que, apesar de sua contestação, relutava em aceitar as novas realidades sociais e políticas, preferindo manter seus modelos de vida, desconectados do novo momento histórico que se desenha. Como descreve Angeli, "Wood & Stock são personagens que se recusam a aceitar as mudanças ao seu redor; são como dois dinossauros que vivem o passado, sem entender o presente" (ANGELI, 1993, informação verbal). A resistência dos personagens vai além da crítica ao contexto político e social dos anos 1980, pois também pode ser entendida como uma reflexão sobre a dificuldade de adaptação ao novo, em um país em processo de abertura política e mudanças econômicas. Ao mesmo tempo, Angeli faz uma reflexão sobre a estagnação e a resistência à mudança, observando que alguns de seus amigos, apesar da passagem do tempo, continuavam *hippies*, mantendo os mesmos comportamentos e atitudes de sua juventude: "(...) eu tinha uns amigos que os anos passavam e eles continuavam

¹⁹ O termo *hippie* refere-se a um adepto do movimento contracultural de jovens que surgiu nos Estados Unidos na década de 1960. Caracterizado pela rejeição aos valores tradicionais e à sociedade de consumo, o movimento defendia o pacifismo, o amor livre e um estilo de vida comunitário e em harmonia com a natureza.

hippies ali, né. Você ia num lugar e os caras estavam lá. Isso daí, eu sempre achei muito engraçado a pessoa que não anda para a frente, né. Que não pensa assim: ‘vamos, vamos mudar, né?’.” (ANGELI, 2012, informação verbal).

O cartunista se mostra crítico em relação a essa falta de evolução, expressando de forma irônica o que considera uma visão limitada ou imutável da vida. Para ele, a vida é uma constante mudança, e a ideia de permanecer fixo no passado, sem buscar novos caminhos, é algo que o diverte, mas ao mesmo tempo o incomoda. Segundo o autor, "os dois personagens vivem em um mundo que não existe mais, uma bolha de passado, tentando escapar de uma realidade que os ultrapassa" (ANGELI, 2002, informação verbal). Essa imersão no saudosismo dos anos anteriores se reflete na recusa dos personagens em se integrar ao que é moderno, refletindo as tensões de uma geração que não sabia como se posicionar diante da aceleração das mudanças sociais e políticas.

Figura 07: Wood & Stock e o saudosismo.



Fonte: Folha de São Paulo

Esse espírito de resistência se manteve também na adaptação dos personagens para o cinema, no filme *Wood & Stock - Sexo, Orégano e Rock'n'Roll* (2006). A trama do filme reitera essa mesma resistência, com os personagens enfrentando as novas gerações e as mudanças da sociedade contemporânea, sem nunca perder a essência de sua luta contra o conformismo e as convenções. Assim, Wood & Stock permanecem como figuras atemporais, constantemente em desacordo com o mundo ao seu redor, resistindo tanto ao presente de sua época quanto ao próprio novo. Em determinado momento, no início do filme, mais precisamente aos 17 minutos, Wood se questiona sobre o que o futuro lhes reserva (figura 08). Nesse momento, Stock cai no chão e os personagens interpretam isso como uma resposta em relação ao fado. Esse medo do futuro, aliado ao apego ao passado, cria uma tensão constante,

com os personagens tentando, sem sucesso, se ajustar a um mundo que já não lhes pertence, mas ao qual se veem obrigados a enfrentar.

Figura 08: Personagens e a perspectiva para o futuro.



Fonte: Reprodução do Youtube.

A narrativa do filme é marcada por uma série de eventos e situações cotidianas que refletem os conflitos internos e externos dos personagens, com uma história que aborda temas como a nostalgia dos tempos passados, a luta contra a obsolescência, a crise de meia-idade e a tentativa de manter a relevância em um mundo que não valoriza mais os mesmos ideais defendidos pelos protagonistas, pois por serem frutos da dialética da visão do criador com a realidade vivida, nos trazem indícios da época em que se vive. Esta reação à modernidade no contemporâneo brasileiro é ressaltada pela presença das representações culturais nos *mass media* (DINIZ, 2001). Em meio a situações cômicas e reflexivas, o filme desenha um retrato sincero e muitas vezes melancólico da vida de seus protagonistas, equilibrando humor e crítica social.

Como na revista de origem dos personagens, o humor é um elemento central na narrativa utilizado para entreter, mas também para fazer críticas e reflexões sobre a vida. O filme emprega uma linguagem coloquial, rica em gírias e expressões típicas dos anos 1970, o que contribui para a autenticidade dos diálogos e para a identificação do público com os personagens. O humor varia do escatológico ao filosófico, abordando temas como a decadência física, a desilusão com os sonhos da juventude e a luta para se manter relevante em um mundo em constante mudança. Notamos que os protagonistas refletem uma nostalgia idealizada, na qual eles enxergam em suas figuras de referência, principalmente na música, um modelo de sucesso e realização. Essa visão, porém, destoam dos padrões, pois seus ídolos,

frequentemente retratados como figuras rebeldes e descompromissadas, pouco se importavam com o futuro ou com responsabilidades. Wood e Stock, por sua vez, carregam uma perspectiva de vida superficial, onde o sucesso é medido pela busca incessante por prazer imediato e pela adesão a um estilo de vida hedonista, como fica evidente na cena presente aos 19 minutos de filme (figura 09), na qual Wood sonha acordado e divide com seu amigo as suas ambições, revelando como quer encerrar sua carreira: depois de quebrar tudo em um hotel na Holanda, anseia em morrer de overdose, asfixiado pelo próprio vômito. Ambos suspiram após o desabafo, compartilhando do mesmo sonho.

Figura 09: Wood e Stock compartilham os mesmos sonhos.



Fonte: Reprodução do Youtube.

Apesar de cômica e escatológica, a cena evidencia uma idealização acrítica de um estilo de vida pautado por excessos, revelando uma romantização que ultrapassa o humor e expõe valores internalizados pelos personagens. Essa dinâmica dialoga com a compreensão de Boym (2001), para quem a nostalgia envolve simultaneamente um sentimento de perda e deslocamento e uma fascinação pelas próprias fantasias que o sujeito projeta, permitindo entender como tal perspectiva opera como um sintoma histórico que atravessa tanto a visão hedonista dos personagens quanto a de seus ídolos.

Esse ideal de vida, em que o futuro é negligenciado, é capaz de revelar uma falta de objetivos concretos e uma imaturidade diante dos desafios da vida adulta. Quando se espelham em modelos que não se preocupavam com as consequências de suas ações, os dois

personagens acabam perdidos, sem uma direção clara e sem a capacidade de lidar com a realidade de suas escolhas.

No decorrer da trama, por diversas vezes, os personagens resgatam idealizações do passado em comparação com o momento atual, bem como se comparam em relação às suas versões ideais, como podemos testemunhar aos 14 minutos do longa, quando os personagens protagonizam o seguinte diálogo:

- De toda aquela coisa de *flower power*, o que é que sobrou?
- Eu sinto saudade daqueles tempos, viu? Lembra que a gente batalhou por nossos cabelos compridos?
- Só! Naquela época a gente tinha um ideal!
- Só! E cabelo também. (Wood & Stock – Sexo, orégano e rock’n’roll, 2006).

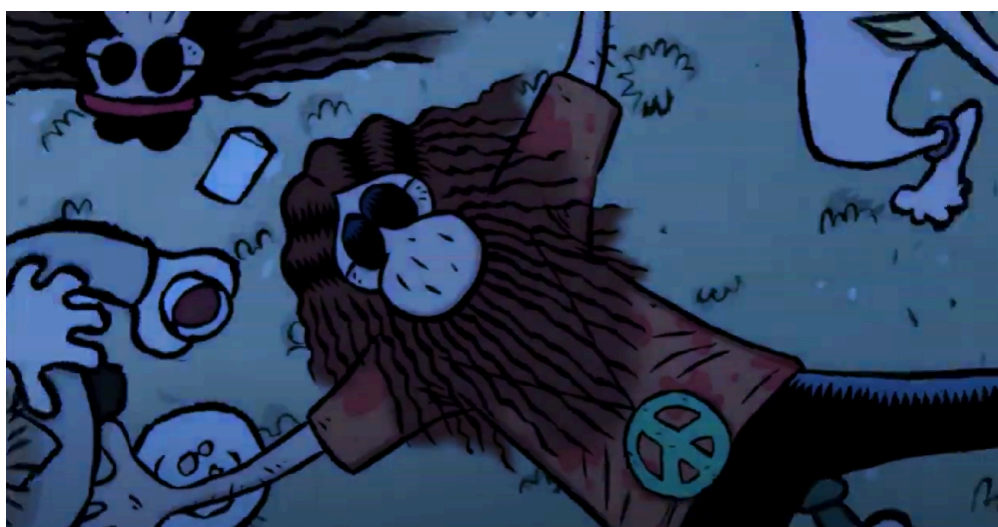
As memórias idealizadas, por sua vez, são versões do passado que, muitas vezes, são moldadas e distorcidas pela maneira como as pessoas lembram de eventos, criando uma percepção de que o passado era melhor ou mais simples do que realmente foi. A nostalgia pode, assim, ser vista como uma ferramenta de adaptação psicológica, funcionando como um mecanismo de enfrentamento que fortalece o vínculo com momentos de felicidade e segurança, contrastando com as dificuldades do momento presente. Eysenck (2012) aponta que a memória humana não funciona como uma câmera de vídeo, mas como um processo seletivo que é influenciado por diversos fatores, incluindo o estado emocional do indivíduo, suas crenças e desejos atuais. Esse processo seletivo de recordação tende a favorecer os aspectos agradáveis do passado, criando uma visão romântica ou idealizada dos eventos que ocorreram. Neisser (1982), em seu estudo sobre a memória autobiográfica, compreendida como um processo reconstrutivo das experiências pessoais, no qual as lembranças são continuamente reorganizadas à luz do presente, articulando percepção, identidade e necessidades emocionais do indivíduo, argumenta que a reconstrução das memórias não é um fenômeno isolado, mas parte de um processo contínuo de reinterpretação e ajuste das memórias de acordo com as necessidades emocionais do indivíduo. Tais ideias se complementam com a afirmação de Svetlana Boym (2001), que desloca a discussão para a dimensão afetiva da relação com o passado, ao afirmar que:

Nostalgia é a rebelião contra a ideia moderna de tempo, o tempo da história e do progresso. A nostalgia deseja obliterar a história e transformá-la em uma mitologia privada ou coletiva, para revisitar o tempo como o espaço, recusando-se a se render a irreversibilidade do

tempo que atormenta a condição humana (BOYM, 2001, p.15, tradução nossa²⁰).

Esses fatores são evidenciados logo na sequência inicial do filme, quando, após uma sucessão de planos de uma grande festa de *réveillon* de 1972, onde os personagens estão jovens, com cabelos mais longos e volumosos, tocando música com seus amigos e sentindo-se livres, é contrastada pela cena de Wood na cama, agora mais velho, que percebe que foi tudo um sonho ao acordar no seu decadente presente.

Figura 10: Cena pré-transição: Wood prestes a acordar.



Fonte: Reprodução do Youtube.

A estrutura narrativa permite ao filme abordar diferentes aspectos da vida dos personagens de maneira mais orgânica e a fragmentação da história reflete a própria fragmentação das memórias e experiências dos personagens. As transições entre as cenas são frequentemente marcadas por sequências musicais ou visuais que ajudam a manter a coesão da narrativa, mesmo quando os eventos parecem desconectados. Narrativamente, o filme adota uma estrutura fragmentada, que reflete a natureza caótica e imprevisível das vidas de seus protagonistas, como se fossem um conjunto de esquetes dos quadrinhos compondo o longa. O filme se constrói através de episódios que se conectam pelos personagens e pelos temas abordados, considerando que “na arte seqüencial, as duas funções estão irrevogavelmente entrelaçadas. A arte seqüencial é o ato de urdir um tecido” (EISNER, 2007, p. 122). Essa escolha permite uma exploração mais profunda e variada das personalidades e

²⁰ Nostalgia is a rebellion against the modern idea of time, the time of history and progress. Nostalgia seeks to obliterate history and transform it into a private or collective mythology, to revisit time as space does, refusing to surrender to the irreversibility of time that torments the human condition.

das experiências de Wood e Stock, proporcionando uma visão multifacetada de suas vidas e também uma experiência próxima do que era a leitura dos quadrinhos.

Wood e Stock alimentam uma visão idealizada do passado, mas também se recusam a reconhecer que mudanças em seus comportamentos são necessárias para se adaptar ao presente. Negam a ideia de que, para viver no novo contexto social e político, seria preciso ajustar-se, ainda que minimamente, aos padrões do sistema. Essa resistência à mudança reflete um apego obstinado aos ideais de uma geração que já não corresponde às exigências da sociedade presente, levando-os a um conflito interno entre a preservação de sua identidade e a realidade de um mundo que não mais os compreende. Uma cena emblemática (figura 11) ilustra a crise existencial de Wood, que, isolado no banheiro, revisita memórias de sua vida e a pressão que sente para se adaptar à sociedade moderna. Nesse momento de reflexão, ele vê a imagem de Overall, seu filho, que lhe sugere cortar os cabelos, símbolo dessa resistência, e procurar um emprego convencional, retratando a expectativa de conformidade e de abandono de sua resistência aos padrões impostos pela sociedade.

Este episódio, disponível exatamente aos 44 minutos do filme, destaca o conflito interno de Wood, que, ao ser confrontado com a necessidade de se ajustar, se vê dividido entre os ideais de liberdade e autenticidade da contracultura dos anos 1960 e 1970 e a exigência de conformação do presente. O dilema é contrastado, em seguida, pela sobreposição da imagem de seu filho pela figura de Raul Seixas, citando a frase “a formiga só trabalha porque não sabe cantar”, que reforça a crítica ao sistema de trabalho tradicional, sugerindo que a busca por um emprego formal é uma opção para aqueles que não possuem o talento ou a habilidade de viver de suas criações artísticas. Inserindo essa citação, o filme enfatiza a resistência de Wood ao conformismo, o encorajando a rejeitar as normas sociais em favor de uma vida criativa e independente. Assim, o trecho explora sua resistência às imposições da sociedade, reafirmando sua crença de que o verdadeiro valor está em seguir os próprios ideais, longe da alienação e do conformismo do mundo tradicional.

Figura 11: Overall, Raul Seixas e Wood em crise.



Fonte: Reprodução do Youtube.

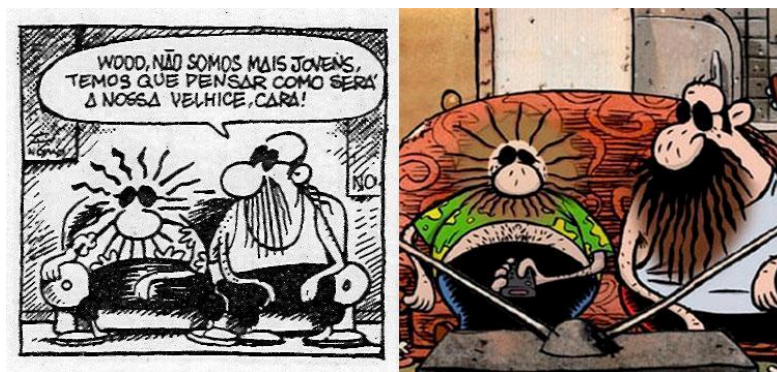
Observamos que a figura de Overall, filho de Wood, desempenha um papel crucial ao representar uma visão de mundo contrastante à do pai. Apesar da presumível pouca experiência de vida, o personagem Overall se destaca pela responsabilidade, racionalidade e pragmatismo em relação à vida, qualidades que estão em nítido contraponto com a postura descompromissada e idealista de Wood e seu amigo. Enquanto o pai se refugia em uma nostalgia da juventude hippie, marcada pela liberdade sem amarras e pela busca incessante por prazer, Overall encarna uma abordagem mais realista e focada nas responsabilidades do presente. Ele questiona as escolhas de Wood, desafiando as noções românticas de um passado que ignora as dificuldades da vida adulta e as implicações de viver sem planejamento. A presença de Overall é fundamental para o desenvolvimento do filme, pois, ao trazer uma perspectiva mais formal e madura, ele estimula o espectador a refletir sobre o conflito geracional entre a busca por liberdade e a necessidade de responsabilidade. Assim, Overall vai além de um personagem secundário, pois se mostra uma figura essencial para a crítica à idealização da juventude e à falta de perspectiva dos protagonistas, dando ênfase à importância de equilíbrio entre os sonhos e as demandas da realidade.

Visualmente, *Wood & Stock* apresenta uma adaptação fiel da concepção artística dos quadrinhos de Angeli, estabelecendo uma conexão entre os leitores saudosistas e a versão cinematográfica. Desse modo, o filme mobiliza o passado como matéria de interpretação, produzindo um efeito no qual reconhecimento e estranhamento se entrelaçam, evidenciando uma relação com a memória que se constrói a partir da consciência de sua própria defasagem, característica de uma operação marcada pela nostalgia reflexiva.

Ainda que as escolhas artísticas possam contribuir para estabelecer uma conexão com públicos familiarizados com o universo original, especialmente aqueles vinculados a uma experiência anterior de leitura, entende-se que tal estratégia não implica, necessariamente, uma orientação restauradora. Isso se deve ao fato de que esses elementos não operam exclusivamente como dispositivos de continuidade, mas são mobilizados no interior de uma estrutura narrativa que introduz deslocamentos, tensões e reconfigurações de sentido. Entendemos que o caráter reflexivo da adaptação parece residir menos na dimensão formal e mais na organização narrativa, como veremos posteriormente, na qual a relação com o passado é continuamente problematizada a partir das experiências e conflitos vivenciados pelos personagens no presente. No que diz respeito à dimensão artística da adaptação, passa-se a considerar, neste momento, de forma mais específica os elementos visuais que estruturam a construção da obra, com foco em suas escolhas gráficas e na organização de seus recursos expressivos. Trata-se de um recorte analítico voltado exclusivamente ao plano visual, a fim de detalhar como tais aspectos se articulam no interior da linguagem da animação.

A animação emprega traços soltos e caricaturais, que capturam de maneira expressiva e exagerada a essência dos personagens. A arte é propositalmente simples, mas detalhada o suficiente para comunicar as personalidades distintas e as emoções dos personagens. Interpretamos que essa escolha reflete o espírito dos quadrinhos originais, preservando a autenticidade da obra de Angeli. Como ilustrado na figura 12, é possível observar a preservação das hachuras utilizadas para sombreamento, os contornos irregulares dos personagens e elementos de cenário, cujas espessuras são equivalentes, além da reprodução de enquadramentos e poses que remetem às ações habituais na obra original.

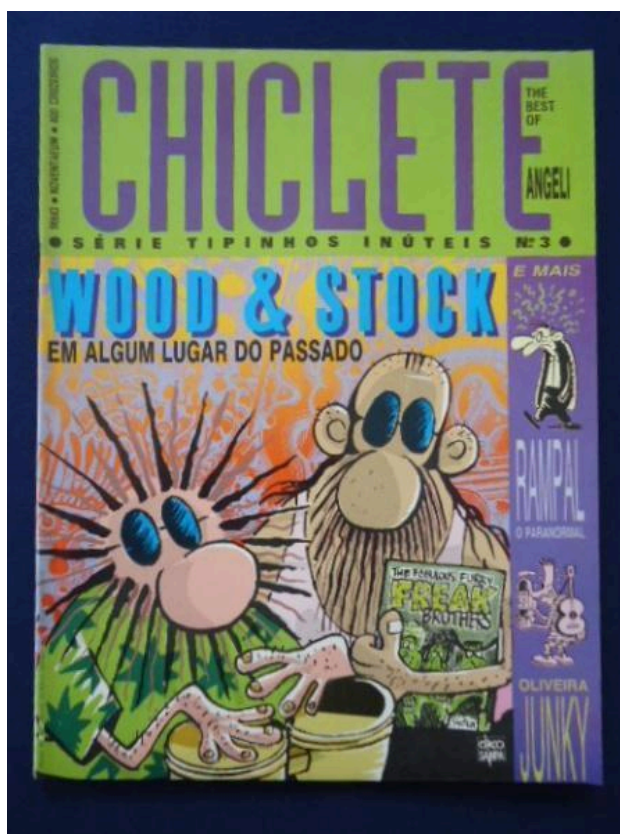
Figura 12: Comparação entre personagens na publicação e na longa-metragem.



Fonte: Imagem editada pelo autor.

A paleta de cores do filme é vibrante e saturada, evocando a estética psicodélica associada à contracultura dos anos 1960 e 1970. As cores trouxeram algumas soluções para o design dos personagens, como as massas de cor sem contorno, que integram os traços dos fios em cabelo e barba, colaborando para uma melhor silhueta dos personagens. Por trabalharem com um universo originalmente em preto e branco, o filme assume o compromisso de trazer cores aos personagens e ambientes sem descaracterizar aquilo que já é conhecido. A fidelidade em relação ao trabalho com as cores, apesar do conteúdo preto e branco dos quadrinhos, bem como com a referência para escolha das paletas dos personagens pode ser exemplificada ao observarmos, de acordo com a figura 13, a capa de uma das edições em que a dupla está em destaque.

Figura 13: Capa da edição nº 03, de 1988.



Fonte: Avenida Leilões.

A animação também preserva a lateralização dos movimentos, valorizando a silhueta bidimensional e, principalmente, aproximando a atuação dos personagens em animação das poses alcançadas pelos personagens nos quadrinhos, deixando de lado o princípio do desenho volumétrico, que faz parte dos 12 princípios básicos da animação e refere-se à criação e atuação de personagens e objetos com aparência tridimensional que parecem ter peso, massa e

forma no espaço (THOMAS; JOHNSON, 1995). Esse conceito é essencial para a animação, pois dá aos personagens uma sensação de realismo e presença física, contribuindo para que pareçam parte de um mundo tangível. Todavia, os personagens do longa se movimentam essencialmente entre os eixos x e y, com poucas atuações ou gesticulações em direção à câmera ou em perspectiva.

Figura 14: Comparação de aplicação do princípio de desenho volumétrico.



Fonte: Imagem editada pelo autor.

Ao desenhar com volume, os animadores constroem as formas de modo que, mesmo em um ambiente bidimensional, o movimento dos personagens e objetos comunique profundidade e estrutura. De acordo com os autores de *The Illusion of Life: Disney Animation*: "Sem uma sensação de volume, você não pode fazer uma figura se mover com força ou eficácia" (THOMAS; JOHNSON, 1995, p. 66. Tradução nossa²¹). Apesar de existir a possibilidade de os personagens alcançarem posições variadas e explorar perspectivas quando transformados em desenho animado, a renúncia de tal característica preserva a essência do conteúdo original impresso e reforça a experiência visual do que nos é familiar, passando a sensação de que aquilo que já estávamos acostumados a ver, agora pode se mover, sem estranheza.

A abordagem de Leitch (2007) contribui para deslocar a análise das adaptações de uma lógica centrada na fidelidade para uma compreensão mais ampla das operações interpretativas envolvidas na transposição entre mídias. Para o autor, a insistência em avaliar adaptações a partir de sua correspondência com o texto de origem tende a obscurecer o fato de que toda adaptação implica reescrita, seleção e reorganização de materiais prévios, de modo que o vínculo com o original não se dá pela reprodução, mas pela transformação. Essa perspectiva é particularmente relevante para a presente tese, na medida em que permite

²¹ "Without a sense of volume, you cannot make a figure move with any force or effectiveness" (Thomas & Johnston, 1995, p. 66).

compreender que a permanência de elementos visuais nos filmes analisados não constitui, por si só, um indicador de continuidade de sentido ou de estabilidade interpretativa.

A partir desse deslocamento que enfraquece a centralidade da fidelidade como critério analítico, torna-se possível ampliar o escopo de investigação das adaptações para além de seus procedimentos formais e de suas soluções estético-narrativas. Em vez de compreender a adaptação apenas como resultado de uma relação de correspondência com um texto de origem, passa-se a considerá-la como um processo atravessado por operações interpretativas mais amplas, nas quais entram em jogo não apenas escolhas de linguagem, mas também condições de produção, contextos culturais e formas de mediação entre sujeitos, obras e repertórios compartilhados.

Nesse quadro analítico ampliado, que desloca a atenção das correspondências formais para as condições mais amplas de produção e interpretação da adaptação, a nostalgia não se restringe à trama do longa-metragem ou às escolhas visuais e de direção de arte, mas também pode ser observada nas motivações que atravessam a própria concepção do filme por seu realizador. Em entrevista para a Omelete²², em 2006, ano de lançamento nos cinemas, Guerra afirma compartilhar com o cartunista uma admiração por suas publicações e também pelas mesmas referências culturais que marcaram suas respectivas trajetórias. Na entrevista, o diretor revelou que suas inspirações vinham de uma formação baseada no universo dos cartunistas mais antigos e no mesmo estilo musical que, assim como para Angeli, se tornaram elementos fundamentais para a construção de sua visão artística. Essa identificação com o passado, impregnada por uma visão romântica da rebeldia e da liberdade características daquela época, motivou Guerra a transpor para o cinema a essência dos personagens criados pelo cartunista, mergulhando na nostalgia como um motor criativo. Trata-se, assim, de um processo que se constitui na partilha de referências e sensibilidades, configurando uma dimensão intersubjetiva da experiência criativa.

A noção de intersubjetividade tem origem na tradição filosófica moderna, sendo sistematizada de forma mais consistente na fenomenologia de Edmund Husserl (1931), ao propor que o mundo objetivo não é uma construção isolada da consciência individual, mas se constitui a partir de relações compartilhadas entre sujeitos. Essa perspectiva é posteriormente incorporada às ciências sociais por Alfred Schütz (1967), que desloca o conceito para o campo da vida cotidiana, compreendendo a realidade social como sustentada por sistemas de significados compartilhados, que tornam possível a comunicação e a ação coletiva. Essa

²² Omelete entrevista: Otto Guerra, diretor de Wood & Stock. 2006. Disponível em <https://www.omelete.com.br/filmes/omelete-entrevista-otto-guerra-diretor-de-wood-stock>. Acesso em: out. 2024.

abordagem é aprofundada por Peter L. Berger e Thomas Luckmann (1966), ao demonstrarem que a realidade social é continuamente produzida e legitimada por processos de interação, nos quais os indivíduos internalizam e reproduzem estruturas simbólicas historicamente construídas.

A partir dessas formulações, a intersubjetividade passa a ser entendida como um campo relacional no qual experiências individuais são continuamente negociadas, reconhecidas e transformadas em referências comuns. Trata-se, portanto, de um processo fundamental para a constituição de repertórios culturais compartilhados, nos quais sentidos, valores e imaginários circulam entre sujeitos e grupos sociais. No âmbito da comunicação e da cultura midiática, essa perspectiva permite compreender que a produção e a recepção de obras audiovisuais não se dão de forma isolada, mas se estruturam a partir de horizontes comuns de reconhecimento, nos quais criadores e públicos compartilham referências, afetos e experiências culturais. No contexto desta pesquisa, tal perspectiva permite compreender que as relações estabelecidas entre Angeli, seus personagens e os realizadores que os adaptam não se restringem a experiências individuais isoladas, mas se organizam em torno de um horizonte compartilhado de referências, afetos e imaginários. Assim, as motivações que orientam as adaptações audiovisuais analisadas podem ser interpretadas como parte de um processo mais amplo, no qual memória, identificação e criação se entrelaçam, preparando o terreno para a formulação de uma compreensão da nostalgia que ultrapassa sua dimensão estritamente individual, ou seja, a memória afetiva permeia as escolhas narrativas do filme, mas também se manifesta como um reflexo da própria relação de Guerra com as referências culturais que o moldaram enquanto artista.

O estúdio Otto Desenhos Animados lançou, 12 anos antes, o filme *Rocky & Hudson – Os Cowboys Gays*, que também é uma adaptação dos quadrinhos, porém de Adão Iturrusgarai. Os personagens de Adão estrearam nos quadrinhos em 1987, apenas sete anos antes do longa-metragem, que levou tempo considerável para ser feito, por conta da falta de organização de produção e do orçamento, ou seja, a produção desse título para os cinemas reforça a afinidade e identificação por esse universo.

Essa estreia marcou um retorno significativo para o cenário cinematográfico brasileiro, sendo o primeiro longa-metragem do estúdio após o estabelecimento da ANCINE e no contexto de um hiato de produções nacionais de animação entre 1990 e 2001, após a dissolução da Embrafilme²³, período marcado por desafios econômicos e políticos que

²³ Embrafilme: Empresa Brasileira de Filmes S.A., criada em 1969, responsável pela produção, distribuição e incentivo ao cinema nacional até sua extinção em 1990.

impactaram significativamente a indústria cinematográfica do país. Além disso, a era pós-impeachment²⁴ foi marcada pela retomada do incentivo governamental à produção cinematográfica nacional, com a criação de políticas de fomento ao cinema, como a Lei do Audiovisual²⁵ e a Lei do Cinema²⁶. As produções do período foram caracterizadas por uma abordagem crítica e reflexiva sobre a realidade brasileira, buscando capturar as contradições e os desafios enfrentados pela sociedade, e filmes como *Carlota Joaquina, Princesa do Brazil* (1995), dirigido por Carla Camurati, e *O Que é Isso, Companheiro?* (1997), de Bruno Barreto, exemplificam uma tendência concebível de explorar eventos históricos relevantes e questionar o papel do Estado e da sociedade na construção da nação. *Rocky & Hudson*, nesse sentido, destoava-se em relação à temática e questionamentos, tendo como motivação, de acordo com o autor, a afinidade pela obra original e o prazer em poder trabalhar com um cartunista admirado por ele. Nas palavras de Guerra (2006): “Adoro ter feito aquele filme. Ele foi feito por prazer. Para tomar trago, para fazer festa. É um filme que apesar de ser *trash*, quando eu estiver para morrer vou poder dizer: - pô, fiz um filme do Adão. Vou morrer feliz ” (GUERRA, 2006, informação verbal).

Para o diretor, a experiência de dirigir *Rocky & Hudson* em foi enriquecedora e desafiadora, mas também foi fundamental para a existência de *Wood & Stock – Sexo, Orégano e Rock’n’Roll*, pois, de acordo com o diretor, uma das exigências de um dos editais que fomentaram esse segundo filme era a experiência prévia dirigindo um longa-metragem:

Interessante notar que uma das cláusulas do primeiro edital era a produtora concorrente ter ao menos um longa-metragem no currículo. Nós havíamos produzido o *Rocky & Hudson - Os Caubóis Gays* em 1994 e, portanto, estávamos aptos. Essa exigência, de ter que ter currículo profissional de grande monta, complica bastante para iniciantes. Com recurso próprios e pequenos apoios financeiros e de parcerias, produzimos esse primeiro longa, que depois nos legitimou a seguir em frente e nos habilitou a participar e ganhar o B.O. (GUERRA, 2016, informação verbal).

A experiência do diretor com a adaptação dos personagens de Adão Iturrusgarai para o cinema contribuiu ajudando a equipe a conquistar o edital de financiamento necessário, mas também proporcionou valiosas lições sobre os desafios técnicos e criativos de realizar um

²⁴ Processo político que resultou na destituição do presidente Fernando Collor de Mello em 29 de dezembro de 1992, motivado por denúncias de corrupção e irregularidades em seu governo.

²⁵ Lei do Audiovisual: Lei nº 8.685, de 20 de julho de 1993, que instituiu mecanismos de incentivo fiscal e financeiro para a produção, distribuição e difusão de obras audiovisuais brasileiras.

²⁶ Lei do Cinema: Lei nº 8.685, de 20 de julho de 1993, que criou mecanismos de incentivo à produção, distribuição e exibição de filmes brasileiros, estabelecendo o Fundo Setorial do Audiovisual.

longa-metragem, e, principalmente, para compreender as necessidades de transportar a linguagem dos quadrinhos para a animação. Além disso, o cineasta relata que, durante a década de 1990, surgiu o desejo de criar uma trilogia cinematográfica que integraria Angeli, Laerte e Glauco, no entanto, a prematura e trágica morte de Glauco, impossibilitou a continuidade da proposta (GUERRA, 2024), mas ambas as experiências foram seguidas pelo longa-metragem *Cidade dos Piratas* (2018), que é uma animação baseada no universo de Laerte, que também mergulham no universo dos quadrinhos, da sátira e da crítica social, mas com uma abordagem mais filosófica e surrealista. A animação utiliza de referências do documentário animado, como também poderemos identificar em outra adaptação de personagens de Angeli para o cinema, com o personagem Bob Cuspe – porém, dirigida e produzida por outro diretor e estúdio.

A adaptação de quadrinhos para o cinema de animação, particularmente no contexto das obras de Angeli, exigia um cuidado especial para preservar a essência dos personagens e o humor característico dos quadrinhos, ao mesmo tempo em que se fazia a transição para uma nova linguagem visual e narrativa. Conforme argumenta Leitch (2007), a adaptação não opera como reprodução de um original, mas como processo de reescrita e reorganização de materiais prévios, o que permite compreender essa ideia de preservação como resultado de reconfiguração em outra linguagem.

Podemos observar que *Rocky & Hudson* foi uma escola nesse processo, permitindo que Guerra compreendesse melhor as complexidades envolvidas na adaptação de personagens para o formato de animação, sem comprometer sua identidade original. Além disso, a produção de *Wood & Stock* contou com uma estrutura mais profissional e robusta, resultado da experiência acumulada na animação anterior e da colaboração com uma produção efetiva, que trouxe *expertise* para o projeto, crucial para dar ao filme uma organização e coordenação necessárias para a realização de um longa-metragem de animação de nível profissional, possibilitando que a obra tivesse tanto a qualidade técnica quanto a fidelidade artística necessária para transformar a visão de Angeli em uma obra cinematográfica.

O lançamento do filme em 2006 coincide com um período de revitalização do cinema brasileiro, momento caracterizado pelo crescimento econômico da classe C no Brasil, que passou a ter maior acesso ao lazer, incluindo a frequência ao cinema. Filmes dessa década “(...) tornaram-se expressivos por suas repercussões para além das salas de cinema, o que foi momentaneamente significativo para o reconhecimento e a inserção do cinema na vida brasileira” (SCHVARZMAN, 2016). Nesse cenário, seria possível supor que a adaptação de personagens já conhecidos das histórias em quadrinhos pudesse funcionar como estratégia

para ampliar e diversificar o público, uma vez que figuras familiares tendem a produzir reconhecimento imediato (p. 07) e despertar curiosidade sobre sua transposição para o meio cinematográfico. Entretanto, esse ponto de partida interpretativo não se confirma no caso de *Wood & Stock*, cuja recepção, apesar do potencial simbólico associado aos personagens, apresentou números tímidos quando comparada a títulos comerciais do período. De acordo com dados²⁷ do Observatório Brasileiro do Cinema e do Audiovisual, da ANCINE, o filme atingiu um público de 55.231 espectadores, número pouco expressivo, sobretudo pela baixa quantidade de salas de exibição, com um máximo de 15 salas. Notamos, contudo, ao considerarmos os 15 maiores públicos entre as animações brasileiras que estrearam entre 2000 e o início de 2020, ano em que iniciamos as pesquisas referentes à presente tese, que o filme se aproxima, por exemplo, de títulos como *O Menino e o Mundo* (2014), primeiro filme brasileiro indicado ao Oscar na categoria de Melhor Animação, e fica à frente de obras como *Uma História de Amor e Fúria* (2013), de Luiz Bolognese, vencedora do prêmio de melhor filme no Festival de Annecy no mesmo ano, com um público de 30.456 espectadores e número máximo de 65 salas, e de *Historietas Assombradas – O Filme* (2017), expansão da série de TV exibida na *Cartoon Network*, cujo público foi de 34.931 espectadores em 222 salas – ambos lançados na década seguinte, em um contexto político e econômico distinto, mas citados aqui por terem pontos em comum: o primeiro, também uma animação voltada para o público adulto, e o segundo, uma animação com personagens já conhecidos em outra plataforma, inclusive, líder de audiência²⁸ durante o ano de estreia.

²⁷ Consulta sobre dados abertos da Agência Nacional do Cinema (ANCINE) disponível em: <https://www.gov.br/ancine/pt-br/oca>. Acesso em: out. 2024.

²⁸ A série tornou-se líder de audiência entre crianças de 4 a 11 anos na TV por assinatura em seu ano de lançamento. Criada por Victor-Hugo Borges, *Historietas Assombradas (para Crianças Malcriadas)* foi exibida pelo Cartoon Network entre 2013 e 2016. Fonte: Tela Viva (29/07/2013), disponível em: <https://telaviva.com.br/29/07/2013/historietas-assombradas-lidera-audiencia-entre-criancas-de-4-a-11-anos/>

Quadro 1 Filmes de animação brasileiros lançados comercialmente, ordenados por público. 2000 à 2020.

#	Ano de Lançamento	Certificado de Produto Brasileiro (CPB)	Título	Direção	Máximo de Salas	# Público	# Renda (R\$)
	2005	B0500433700000	Xuxinha e Guto contra os monstros do espaço	Clewerson Saremba/Moaci Goés	52	596.218	4259.097,00
	2007	B0700641700000	A Turma da Mônica em Uma Aventura no Tempo	Maurício de Sousa	160	545.482	4010.200,00
	2009	B0800954000000	O Grilo Feliz e os Insetos Gigantes	Rafael Ribas/Walbercy Ribas	122	370.466	1.952.806,17
	2017	B1700382400000	Lino - Uma aventura de sete vidas	Rafael Ribas	445	314.292	4344.171,00
	2004	B0400103400000	Cine Gibi da Turma da Mônica - O Filme	José Márcio Nicolosi	104	305.752	1.823.899,00
	2001	B0500288800000	O Grilo Feliz	Walbercy Ribas	29	216.611	1.022.404,00
	2013	B1301864200000	Minhocas	Arthur Nunes/Paolo Conti	127	163.029	1.614.912,00
	2011	B1101348300000	Brasil Animado	Mariana Caltabiano	188	141.733	1.014.270,67
	2017	B1600041000000	Bugigangue no Espaço	Alê McHaddo	295	112.624	1.534.609,18
	2014	B1301989000000	O Menino e o Mundo	Alê Abreu	22	61.152	633.901,25
	2008	B0500436300000	Wood & Stock: Sexo, Orégano e Rock	Otto Guerra	15	55.231	441.039,00
	2017	B1700339700000	Historietas Assombradas - O Filme	Victor Hugo Borges	222	34.931	474.638,75
	2013	B1201580500000	Uma História de Amor e Fúria	Luiz Bolognesi	65	30.456	358.359,07
	2016	B1600736900000	Galinha Pintadinha Mini na Telona	Juliana Prado/Marcos Luporini	172	24.832	358.359,07
	2018	B1700011500000	Peixonauta - O Filme	Célia Serra/Kiko Mistrorigo/Rod Ebal	90	22.144	300.329,00

Fonte: Observatório Brasileiro do Cinema e do Audiovisual. ANCINE.

Ressalta-se que, em termos de distribuição, ambos os filmes foram exibidos em um número de salas significativamente superior ao do filme em análise. Em suma, considerando os números mencionados, não é possível afirmar que a estratégia de adaptação de personagens conhecidos das histórias em quadrinhos para as telas, adotada nos anos 2000, tenha efetivamente contribuído para ampliar e diversificar o público. Ainda assim, os dados permitem elaborar uma inferência preliminar de que a obra possa ter dialogado com segmentos de espectadores menos vinculados ao circuito comercial dominante, bem como sugerem a possibilidade de que seu caráter autoral e sua filiação ao universo de Angeli favoreçam alguma forma de conexão afetiva com a memória desses personagens e com o contexto cultural a que pertencem. Do mesmo modo, a própria presença do filme em um mercado historicamente caracterizado pela limitada presença de produções destinadas ao público adulto indica que ele pode ter contribuído para tensionar essa lacuna e estimular o interesse por conteúdos que se afastam do modelo hegemônico da animação infantil.

2.2 Bob Cuspe

Bob Cuspe, personagem de personalidade niilista e de humor ácido que representa uma visão crítica da sociedade urbana, política e cultura, fez a sua primeira aparição em

agosto de 1984, como podemos comprovar com a primeira edição da revista *Chiclete com Banana* (figura 15). A escolha de seu nome já indica a natureza irreverente e provocadora do personagem, o que se refletiria em suas ações e postura ao longo de suas aparições. Podemos interpretar que o nome é uma junção de uma referência a um estereótipo cultural de nome genérico e estrangeiro (Bob, abreviação de Robert) - a considerar que Angeli, em conversa registrada²⁹ no *Jogo de Ideias*, afirma que inicialmente acreditava que o movimento punk era uma moda importada e passageira - e um ato vulgar (cuspe), demonstrando o tom irreverente e subversivo que Angeli imprimiria em seu personagem. Na imagem, podemos observar o personagem cantando o trecho “eu sou a mosca que pousou na sua sopa”, da canção de Raul Seixas, enquanto escuta notícias positivas vindas de um aparelho de som. A frase proferida pelo personagem sugere uma metáfora de incômodo ou disrupção. A mosca, elemento inesperado e indesejado, representa algo que quebra a harmonia ou causa desconforto. Pode ser interpretada como a presença de um agente perturbador, alguém que desafia ou incomoda de forma consciente ou inevitável. No contexto artístico ou poético, pode também evocar rebeldia, posicionando o sujeito como uma força que desnorteia ou questiona a ordem estabelecida.

Figura 15: Bob Cuspe na edição nº 01 da revista *Chiclete com Banana*, 1984.



Fonte: Imagem fotografada pelo autor.

O personagem Bob Cuspe foi apresentado ao público como um tipo de anti-herói, um sujeito desiludido, descompromissado e hostil, representando o protótipo de uma geração de

²⁹ Angeli - Jogo de Ideias (2012) - parte 2/2. Itaú Cultura. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=X9haWyL05XE&t=0s>. Acesso em: nov. 2024.

jovens urbanos em crise com as transformações culturais e políticas do Brasil pós-ditadura militar, trazendo também referências da cultura punk, que teve início na década anterior. Entendemos que o personagem surge como uma manifestação do próprio autor dentro do universo dos quadrinhos, sendo, em muitos aspectos, um alter ego que reflete a visão crítica e subversiva do artista sobre a sociedade, ao considerarmos que, no longa-metragem *Bob Cuspe - Nós Não Gostamos de Gente* (2021), Angeli comenta que o personagem surgiu quando ele começou a colocar a própria vida e experiências pessoais nos quadrinhos. Tal compreensão se articula à leitura proposta por Santos (2011), que aponta a “construção de compromisso de Angeli em retratar a sua época, a realidade urbana e também a capacidade do ‘sujeito-quadrinista’ em se identificar com a causa representada”(p. 13), o que dialoga diretamente com a maneira como Bob Cuspe materializa, nas páginas e nas telas, essa fusão entre experiência pessoal e observação analítica do cotidiano urbano. Essa transição do autor para o personagem indica uma fusão entre a realidade e a ficção, onde Bob Cuspe se torna uma espécie de versão exagerada e distorcida de Angeli, mas também um reflexo das inquietações e frustrações do próprio autor com o mundo ao seu redor. Angeli também menciona, de forma irônica e autocrítica, que, embora seja o Bob Cuspe, ele não poderia ser um punk tão raivoso quanto o personagem é nas páginas dos quadrinhos, em razão de questões éticas (Angeli, 2021). Essa declaração revela a ambiguidade entre o criador e a criatura: O cartunista adota o comportamento rebelde, contestador e muitas vezes agressivo de Bob Cuspe, mas, ao mesmo tempo, reconhece que, na vida real, ele não compartilha das mesmas atitudes radicais ou violentas de seu alter ego. Bob Cuspe, portanto, é mais do que um reflexo das frustrações de Angeli, pois também é uma forma de distanciamento irônico e de autocrítica sobre a maneira como ele se posiciona no mundo, usando o personagem para explorar um espectro de sentimentos e pensamentos que, talvez, não se encaixassem diretamente em sua própria personalidade, mas que eram necessários para dar voz àquilo que ele queria expressar através dos quadrinhos.

É um personagem com um comportamento de absoluto desprezo pelas normas sociais e que expressava sua rejeição a tudo o que o cercava, seja a política, a moral social ou as expectativas familiares. Conforme ilustrado na figura 16, o personagem, anteriormente integrante da classe média e cidadão comum, vivencia um processo de transformação caracterizado por um momento de rebeldia, impulsionado por sua indignação diante das questões políticas e sociais.

Figura 16: O surgimento de Bob Cuspe.



Fonte: Revista Chiclete com Banana, edição nº 01, 1984. Imagem fotografada pelo autor.

Esse movimento de contestação encontra expressão na adoção do visual punk, cuja análise também será desenvolvida neste subcapítulo. Tal escolha visual funciona como um reflexo de sua nova identidade, bem como uma manifestação visível de sua maneira de lidar com o inconformismo e as tensões sociais que o cercam.

O gesto de cuspir, presente nas charges, é uma das marcas registradas do personagem e serve como uma poderosa representação de sua postura cínica e de rejeição à sociedade. Quando cospe, Bob expressa desprezo e também denuncia sua alienação em relação aos valores estabelecidos, como a hipocrisia, a corrupção e a conformidade. Aceitamos que o ato de cuspir é, portanto, uma metáfora para o protesto contra um mundo que ele considera sujo e indigno. No contexto das HQs de Angeli, o gesto é um grito silencioso de resistência, uma forma de reafirmar a identidade do personagem como um anti-herói rebelde, que se recusa a se submeter a normas e expectativas sociais. Tal ação, portanto, se torna um símbolo do personagem e, simultaneamente, de um sentimento coletivo de desilusão e resistência.

Figura 17: O cuspe.



Revista Chiclete com Banana, edição nº 01, 1984. Fonte: Chiclete com Banana.

Entendemos que Angeli utiliza o ato de cuspir como uma forma física de extravasar um inconformismo entalado, uma reação visceral e quase primal contra as injustiças e contradições do mundo ao seu redor. Esse ato, aparentemente simples, carrega um movimento de desprezo ou raiva e também um desabafo de alguém que, por dentro, está imerso em frustração e alienação. Nesse sentido, entendemos que Bob Cuspe pode refletir a angústia de uma geração marcada pela transição política no Brasil, pela repressão da ditadura e pelo início de um novo contexto social e econômico. Contudo, conforme podemos observar na figura 18, quando um personagem de terno caminha com uma maleta em uma das mãos, chamado de capitalista selvagem pelo protagonista, cospe nele antes deste praticar o gesto, o cuspe adquire um significado profundo e simbólico dentro do contexto.

Podemos interpretar que o ato de cuspir, nesse caso, representa o desprezo direto do sistema vigente em relação ao indivíduo, além da total indiferença da estrutura de poder frente às manifestações de resistência e rebeldia. O capitalista selvagem, como figura do poder dominante, expressa através desse gesto um claro sinal de desdém, como se a pessoa de Bob e suas ações contestadoras fossem irrelevantes ou desprovidas de valor. O sistema, assim, é retratado como imune à provocação ou resistência do personagem, demonstrando que, para ele, a rebeldia de Bob não representa uma ameaça real ou um desafio à ordem estabelecida. Impossibilitado de retribuir o cuspe, Bob, por sua vez, expõe a natureza desigual e assimétrica dessa interação, em que o poder parece imune à oposição, mantendo-se firme em sua postura indiferente e desdenhosa. O gesto, portanto, vai além de um simples ato de agressão física, funcionando como uma metáfora da luta desigual entre o indivíduo e o sistema, em que, por mais que o sujeito se revolte, o *status quo* permanece intocado e indiferente. A noção de *status quo* revela-se particularmente relevante para a compreensão dessas dinâmicas, sendo entendida aqui como o conjunto de normas, valores e práticas que se consolidam como padrão em determinado contexto social e passam a operar de forma naturalizada, muitas vezes sem serem explicitamente questionadas. Mais do que uma estrutura fixa, o *status quo* se sustenta por sua capacidade de absorver e acomodar formas de contestação, incorporando discursos críticos sem necessariamente alterar suas bases.

Figura 18: O cuspe do capitalista selvagem, 1986.



Fonte: Todo Bob Cuspe.

Sua postura contra tudo e todos, marcada por uma aversão generalizada ao sistema e às instituições, revela uma atitude profundamente apolítica, senão anárquica, que o distancia de qualquer tipo de engajamento ideológico convencional, como observável na figura 19. De acordo com o seu criador, o personagem:

(...) já foi acusado de direita pelos esquerdistas e de esquerda pelos direitistas, mas não é uma coisa nem outra. Na verdade, é apenas um sujeito que, ao invés de ficar babando de esperança feito tia velha, preferiu arrepiar os cabelos, vestir uma munhequeira e sair por aí, cuspiendo em tudo e todos, tornando-se um autêntico nervo exposto” (ANGELI, 2015, p.13).

Figura 19: Nem direita, nem esquerda. 1992.



Fonte: Todo Bob Cuspe.

Essa postura se manifesta de forma contundente e também é exemplificada na figura 20, em sua interação com o personagem Meia-Oito, um estereótipo do intelectual de esquerda, chamado³⁰ de guerrelheirinho de botequim por Angeli, que leva uma cuspada quando se declara com intenções políticas. Nessa circunstância, o cartunista constrói uma crítica à hipocrisia e ao excesso de militância que, na visão de Bob, não condizem com a verdadeira revolta ou transformação. A reação de Bob Cuspe ao desejo de Meia-Oito de se tornar político reflete o desprezo do primeiro diante de qualquer forma de institucionalização da política, sugerindo que, para ele, a verdadeira oposição ao sistema reside na recusa de qualquer compromisso político formal, incluindo aqueles promovidos pelos movimentos de esquerda. Nesse sentido, assimilamos que Angeli utiliza seus personagens para questionar e satirizar os limites e contradições de diferentes ideologias, criando uma reflexão sobre as dinâmicas políticas que permeiam a sociedade:

Figura 20: Bob cospe em Meia Oito. 1984.



Fonte: Chiclete com Banana. Imagem fotografada pelo autor.

Desde sua criação em 1984, Angeli construiu o personagem Bob Cuspe a partir de uma série de contradições que subvertem a ideia clássica de rebeldia. Alguns quadrinhos e esquetes das primeiras publicações retratam Bob, que inicialmente se apresenta como um punk contestador e antissistema, como uma figura profundamente contraditória, ao expor o personagem em situações que abrem a interpretação para o leitor entender que o personagem segue como um cidadão da classe-média, apontando esvaziamento político em suas falas e atitudes. À vista disso, enquanto se autoidentifica como parte de uma subcultura rebelde, o personagem é, ao mesmo tempo, um exemplo clássico de um *punk de boutique*, um termo que, em sua ironia, reflete a superficialidade de sua atitude contestatória.

³⁰ “Angeli - Personagens e rascunhos - Ocupação Angeli (2012)”. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=rCmltMyoL0c>. Acesso em: nov. 2024.

A figura de Bob Cuspe, portanto, nesse contexto, não é a de um revolucionário genuíno, mas a de um rebelde sem causa, que, por mais que vista a fachada da transgressão, permanece enraizado nas estruturas sociais que supostamente critica, e a contradição, explorada de forma irônica e provocadora por Angeli, reflete a crítica do cartunista à juventude da época, que, embora expusesse um discurso de contestação e mudança, muitas vezes não passava de uma performance de rebeldia, limitada ao visual e ao simbólico, sem um real comprometimento com a transformação social ou política.

Figura 21: Bob Cuspe morando com a família. 1983.



Fonte: Todo Bob Cuspe. Imagem fotografada pelo autor.

Essa criação reflete uma característica essencial do trabalho de Angeli: a habilidade de observar e externar os aspectos da sociedade que o incomodam, transformando-os em personagens que, por sua vez, expõem as contradições e limitações do mundo ao seu redor. A partir de um simples estereótipo de aparência rebelde, Angeli constrói uma figura complexa e irônica que se torna, simultaneamente, símbolo e crítica de um tipo de rebeldia que não vai além das superfícies sociais.

Assim, a construção de Bob Cuspe como um personagem contraditório é, acima de tudo, uma crítica à superficialidade de certos discursos de resistência que, longe de desafiar o *status quo*, acabam por reforçar as convenções que pretendem subverter, mesmo que esses episódios ilustrem situações apócrifas, externa ao cânone ficcional. Quando o cartunista apresenta Bob como um jovem que, apesar de suas roupas e postura agressiva, mora com a família e se define como *boy* (figura 22), expressão informal derivada de *playboy* que, já nos anos 1960³¹, servia para se referir àquele que possui boas condições financeiras, ao mesmo

³¹ Como surgiu a expressão “playboy”? Revista Superinteressante, 2015. Disponível em: <https://super.abril.com.br/mundo-estranho/como-surgiu-a-expressao-playboy>. Acesso em: novembro/2024

tempo que abre espaço para outra interpretação, provavelmente a mais adequada, pelo duplo sentido da expressão que também pode ser entendida como truncamento de *office-boy* ou de *moto-boy*, como cantada na canção do grupo *Magazine*, lançada em 1983, por conta do trocadilho com o cargo de cobrador. Sob essa ótica, o personagem, além de residir e conviver com a figura materna, adota uma postura que revela certo distanciamento em relação à busca por um emprego ao mostrar-se seletivo ou até mesmo evitativo quanto à ideia de assumir uma responsabilidade profissional, contrastando com a imagem de subversão frequentemente retratada em outros momentos na revista, onde o personagem tende a desafiar normas estabelecidas e se posicionar de forma mais crítica em relação à sociedade.

Figura 22: Bob Cuspe diz “eu sou boy”, 1984.



Fonte: Chiclete com Banana. Imagem fotografada pelo autor.

Interpretamos que essa justaposição de facetas distintas atribuídas ao personagem Bob Cuspe pelo seu criador pode ser entendida como uma reflexão sobre figuras que o cartunista, de acordo com suas próprias palavras, detestaria conviver (ANGELI, 2012). Essa declaração revela que Angeli, ao construir seus personagens, frequentemente se inspira em características ou comportamentos da sociedade que lhe causam incômodo, utilizando-os para elaborar uma crítica pungente e, muitas vezes, irônica. No caso de Bob Cuspe, o cartunista pegou uma característica que lhe parecia particularmente desconcertante e a incorporou ao personagem já existente: a figura do punk de fachada, ou do punk de boutique, como ficou conhecida. Sem embargo, em entrevista para o Jogo de Ideias, o cartunista diz que, ao começar a se aprofundar sobre o movimento punk e se identificar tanto com o grupo, quanto com o personagem, passou a protegê-lo e a evitar colocá-lo em situações vexatórias ou contraditórias:

(...) então eu comecei a gostar demais do personagem, aí eu ficava: ‘Não, não vou colocar ele nesse nesse ridículo, não vou ele fazendo coisas que, né?’ Eu comecei a proteger o personagem e aí, se eu vou olhar todos os meus personagens, todas as tiras que eu fiz, o que tem menos é o Bob Cuspe, porque eu protegia o personagem” (ANGELI, 2012, informação verbal).

Desde o início, Bob Cuspe se apresenta com o visual característico dos punks, com elementos e acessórios que remetem à rebeldia contra a sociedade, mas que, ao longo de algumas tirinhas, revelam-se superficiais e contraditórios. Essa contradição também é observável em fenômeno cultural mais amplo e significativo: a evolução do visual punk, marcada por roupas rasgadas, cabelos espetados, piercings e jaquetas de couro, que se configurava como uma verdadeira manifestação de contestação, alinhada com a proposta musical de ruptura e crítica ao sistema, mas logo foi cooptada pela indústria da moda. Essa mesma ambivalência entre contestação genuína e incorporação de signos vazios, perceptível tanto em Bob Cuspe quanto na trajetória do próprio visual punk, é discutida por Souza Júnior (2015), ao observar que:

Quando Angeli critica os modismos e as tribos urbanas pré-fabricadas acaba utilizando o punk como uma âncora, um tipo de subcultura que, na sua concepção, é realmente autêntica. Assim, estranhamente, em determinados casos o humor de Angeli não tenta controlar o comportamento em função de condutas sociais, mas, sim, a partir da ideologia específica do punk, que é, por definição, extremamente antissocial (SOUZA JÚNIOR, 2015, p. 155).

Originalmente, o modo de se vestir tem suas raízes no estilo de vida urbano e marginal, sendo marcado por um visual agressivo, rebelde e desconstruído. Para o sociólogo e pesquisador Dick Hebdige (1979), o visual punk foi uma forma de distúrbio semântico, onde os elementos visuais da subcultura eram usados para redefinir o conceito de identidade e resistência social. Hebdige afirma: "Os punks começaram a usar os símbolos do consumo de forma subversiva, invertendo seus significados e criando uma nova estética de oposição" (HEBDIGE, 1979, p. 31, tradução nossa³²). No entanto, à medida que o movimento ganhava notoriedade, foi progressivamente apropriado pela indústria da moda, transformando-se em um produto comercializável, o que diluiu seu caráter subversivo e questionador. Figuras como Vivienne Westwood e Malcolm McLaren, proprietários de uma boutique londrina chamada *SEX*, foram fundamentais nesse processo, ao transformarem o visual punk em um ícone de moda, conforme aponta Savage (1991):

³² Punks began to use the symbols of consumption in a subversive way, reversing their meanings and creating a new aesthetic of opposition.

Malcolm McLaren, ao lado de Vivienne Westwood, ajudou a moldar o visual punk através da criação da loja SEX, um centro de moda subversiva que não só refletia a atitude agressiva do movimento, mas também a transformava em um produto consumível, sendo uma das primeiras a comercializar o visual punk para um público mais amplo. (SAVAGE, 1991, p. 115, tradução nossa³³).

Esse processo de comoditização levou a uma fragmentação do punk em três esferas distintas: a musical, que manteve sua essência contestadora e seu compromisso com a crítica social até, posteriormente, atingir as massas; a estética, que se converteu em um estilo amplamente consumido e, muitas vezes, desprovido de contexto político; e a ideológica, que, embora inicialmente vinculada a uma postura anarquista e *anti-establishment*, se fragmentou em diferentes vertentes ao longo do tempo. Dessa forma, o punk, que começou como um movimento de contestação radical, passou a ser reconfigurado em um fenômeno multifacetado, cuja essência de rebeldia foi, em grande parte, diluída pela apropriação comercial de sua estética e pela desvinculação de seu conteúdo ideológico original. Essa transição reflete as tensões entre a radicalidade do movimento e sua subsequente normalização dentro das dinâmicas culturais e comerciais dominantes.

Musicalmente, o punk surgiu como uma reação à música *mainstream* e ao excesso de complexidade técnica do rock progressivo. As primeiras bandas que se destacaram na cena punk, como o *Sex Pistols* e *The Clash* em Londres, e *Ramones* em Nova York, estabeleceram a base sonora do movimento. De acordo com o historiador Greil Marcus (1989), a música punk "era uma forma de fuga, mas também um grito contra as condições sociais e políticas que caracterizavam a juventude da época" (MARCUS, 1989, p. 25, tradução nossa³⁴). A música punk tornou-se, portanto, um reflexo das tensões sociais do período, especialmente a insatisfação com o desemprego em massa, as desigualdades econômicas e a desilusão com as promessas da modernidade.

As ideologias que sustentaram o movimento punk eram variadas, mas tinham um ponto em comum: uma forte crítica à sociedade capitalista, às instituições autoritárias e à falta de liberdade individual. O punk, em seu espírito original, procurou destruir as normas estabelecidas, buscando um tipo de liberdade que se opusesse à conformidade do consumo e à alienação social. Para o sociólogo Howard Becker (1963), grupos marginais como o

³³ Malcolm McLaren, together with Vivienne Westwood, helped shape the punk look through the creation of SEX, a center of subversive fashion that not only reflected the aggressive attitude of the movement but also turned it into a consumable product, one of the first to market the punk look to a wider audience.

³⁴ Punk music was a form of escape, but also a scream against the social and political conditions that defined youth at the time.

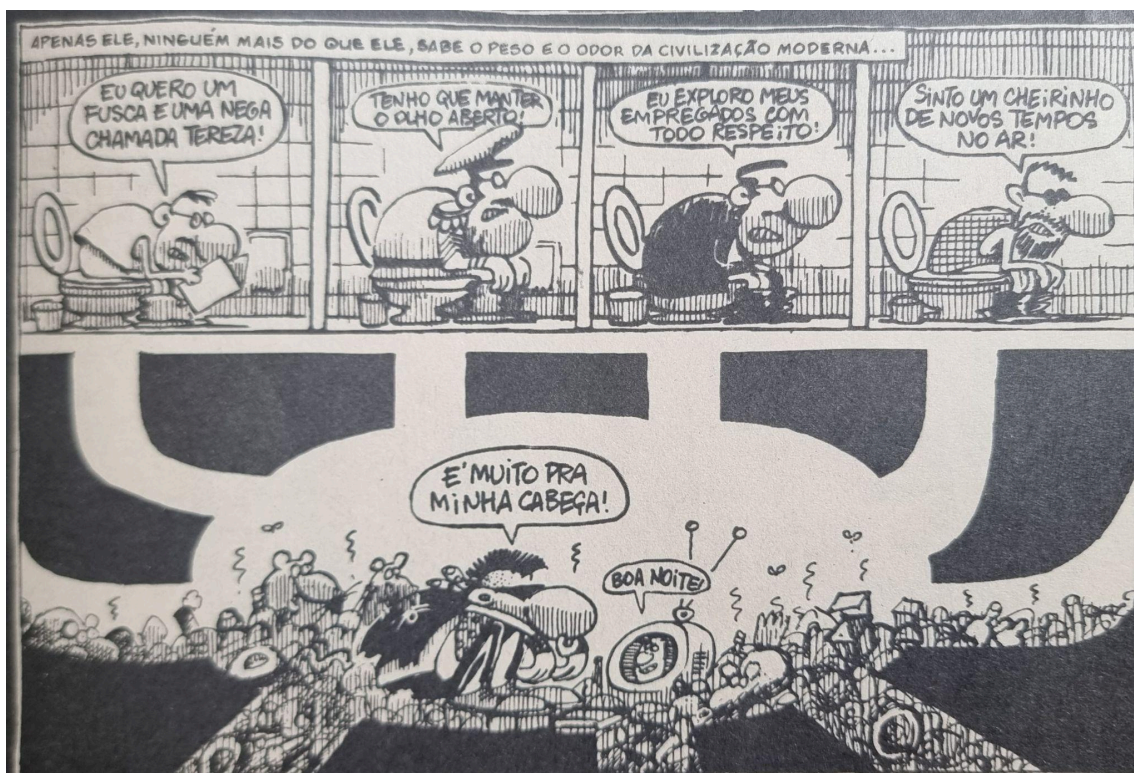
movimento punk são um exemplo clássico de como as subculturas podem se organizar em torno de um conjunto de valores alternativos, muitas vezes contestando o *mainstream* e se opondo ao sistema dominante (BECKER, 1963, p. 78). Com o tempo, o movimento punk se espalhou para outras partes do mundo, chegando ao Brasil, por meio de publicações em cadernos culturais de revistas e jornais, em um período de forte repressão política e social.

Segundo Oliveira (2007), a principal publicação responsável pela difusão do movimento punk no Brasil foi a *Revista Pop*, que, em 1977, publicou uma matéria intitulada “A Revista Pop apresenta o Punk Rock”, com informações sobre bandas e informações sobre o movimento no exterior, que foi reinterpretado e reelaborado de acordo com o contexto brasileiro e suas singularidades (OLIVEIRA, 2007, p. 65). Da mesma forma, foi por meio de publicações e matérias veiculadas nas grandes mídias que o movimento passou a ser marginalizado no país, já por volta de 1982. Segundo relatos presentes no documentário *Botinada – A Origem do Punk no Brasil* (2001), dirigido por Gastão Moreira, reportagens como a exibida no programa Fantástico, da Rede Globo, após uma briga entre gangues no festival O Começo do Fim do Mundo — evento musical que visava unir bandas e grupos de São Paulo e do Grande ABC — retrataram o movimento de forma negativa, reduzindo o movimento à violência, ignorando as bandeiras de contestação social e de luta contra a desigualdade que o movimento defendia. Essas matérias ajudaram a amplificar a imagem do punk como um movimento de jovens problemáticos, marginalizados e violentos. Músicos como Redson, da banda Cólera, e João Gordo, da banda Ratos de Porão, relatam no documentário que a divulgação de tais matérias prejudicou muitos jovens, que, por conta da associação entre o visual e uso de adereços com o perfil atribuídos ao movimento punk televisionado, perderam empregos e enfrentaram discriminação social. Nesse contexto, é possível compreender que o surgimento do personagem Bob Cuspe nos quadrinhos se dá em um momento em que suas características já carregam o peso da cultura marginalizada, refletindo a visão negativa imposta pela sociedade à subcultura punk.

Apesar de Bob Cuspe ser inicialmente apresentado como um rebelde sem causa, o personagem, mesmo que em situações de conteúdo apócrifo, é mostrado pelo cartunista como um personagem que habita as margens da sociedade, literalmente morando no esgoto, na sujeira, abaixo da cidade. Essa escolha de localização reflete uma metáfora poderosa sobre seu lugar no tecido social: um ser marginal e isolado das estruturas que ele critica. O esgoto, tradicionalmente associado ao lixo, ao que é descartado e considerado impuro, serve como o habitat perfeito para esse personagem, sublinhando sua desconexão tanto das elites quanto da base social, ou seja, uma representação de alguém que se vê abaixo de tudo e de todos. Essa

morada nas profundezas da cidade contribui para a interpretação da alienação e a dificuldade de Bob Cuspe em encontrar um espaço de resistência real dentro de uma sociedade que continua a funcionar de forma hierárquica e desigual.

Figura 23: Vasos sanitários se ligam à casa de Bob Cuspe. 1984.



Fonte: Chiclete com Banana. Imagem fotografada pelo autor.

Nos quadrinhos expostos na figura 23, testemunhamos o personagem nesse espaço repleto de rejeito, que se torna o reflexo de uma sociedade dividida entre as camadas mais baixas e as elites, representadas pelos outros personagens nos vasos sanitários. Ao ouvir a saudação "boa noite" do apresentador do jornal, Bob Cuspe responde que é "muito para a cabeça dele". Essa reação é emblemática da distância entre a realidade de quem está à margem da sociedade e as mensagens idealizadas transmitidas pela mídia. Para Bob, o "boa noite" vai além de uma saudação irrelevante; é um símbolo do distanciamento da sua vida brutal e desconectada da rotina das classes mais privilegiadas. Acima de sua morada há canos que conectam esse local aos vasos sanitários de diferentes casas, cada uma representando um tipo de perfil social distinto: um cidadão médio, um militar, um empresário explorador e um intelectual. Através desses canos, todos são ligados ao esgoto, simbolizando como, embora as classes sociais se apresentem de formas muito diferentes, elas estão interligadas por um sistema que perpetua a desigualdade e a exclusão. O esgoto, onde Bob vive, pode ser visto

como um espaço de marginalização social, mas também como uma metáfora para o lugar onde as consequências da exploração e da opressão se acumulam. No entanto, esses canos que ligam o esgoto a outros vasos sanitários sugerem que as diferentes esferas da sociedade — de poder, riqueza e influência — estão todas conectadas por um mesmo sistema de injustiça e hierarquia.

O fato de os canos levarem diretamente ao esgoto de Bob Cuspe implica que, em última instância, todos esses perfis sociais estão, de alguma forma, comprometidos com o sistema de desigualdade, mesmo que de maneiras diferentes. O cidadão comum, talvez representando a classe média, é alguém que, embora não seja parte das elites, ainda está dentro do sistema, muitas vezes alienado, tentando se ajustar às regras do jogo. O militar simboliza o aparato repressivo do Estado, que mantém a ordem, mas que também serve aos interesses das elites. O empresário que explora a mão de obra é a personificação do capitalismo predatório, onde a desigualdade é exacerbada pela exploração da classe trabalhadora. E o intelectual, que deveria ser o crítico e questionador, aparece aqui como alguém também dentro do sistema, talvez distante das realidades das camadas mais baixas, ou até mesmo conivente com a manutenção da estrutura de poder. A charge, portanto, faz uma crítica contundente sobre a interdependência das classes sociais dentro de uma estrutura que perpetua a desigualdade. As conexões pelos canos entre os vasos e o esgoto são uma metáfora do modo como o sistema, ao qual todos estão ligados, alimenta a exclusão e a alienação dos mais pobres, mas também mantém um ciclo de exploração e indiferença nas classes mais altas. Bob Cuspe, vivendo no esgoto, é a personificação daqueles que são esquecidos, enquanto os outros perfis, apesar de sua aparente diversidade e distanciamento da miséria, estão igualmente envolvidos nesse sistema que mantém todos conectados pela mesma rede de desigualdade e opressão. Mostrando isso de forma tão direta e irônica, Angeli nos provoca a refletir sobre como, em última instância, todos os estratos sociais contribuem, conscientemente ou não, para a manutenção de um sistema considerado por ele profundamente injusto.

Figura 24: Bob vivendo abaixo da cidade. 1984.



Fonte: Chiclete com Banana. Imagem fotografada pelo autor.

Ao fazer de Bob Cuspe um habitante do esgoto, Angeli intensifica a crítica ao tipo de rebeldia que o personagem representa: uma contestação que se limita ao simbólico e ao visual, sem conseguir escapar das contradições e da superficialidade que permeiam a própria sociedade que ele tenta desafiar. O esgoto, portanto, além do espaço físico de Bob, é também o espaço simbólico de uma rebeldia estagnada, que, por mais marginal que pareça, permanece presa dentro das estruturas que supostamente deveriam subverter. O personagem, quando habita esse espaço marginalizado, ilustra a ironia de um personagem que, mesmo aparentemente distante das normas e valores sociais, não consegue ultrapassar as barreiras que ele mesmo constrói, ou seja, ele é um rebelde que, no fundo, permanece preso às próprias limitações de sua rebeldia. Além disso, o esgoto também sugere a ideia de que essa rebeldia, apesar de sua aparência de resistência, está enraizada na sujeira e na desordem, não em uma tentativa real de criar algo novo ou mais justo. Ao invés de representar uma mudança ou um protesto legítimo, a posição de Bob Cuspe nas profundezas da sociedade se torna uma metáfora para uma contestação vazia, que se consome em si mesma, sem conseguir se conectar de maneira produtiva com as estruturas de poder que ele diz desafiar.

Figura 25: Bob nas profundezas da sociedade.



Fonte: Chiclete com Banana. Imagem fotografada pelo autor.

Angeli também consegue sugerir, quando coloca Bob Cuspe nesse espaço de marginalidade e degradação, uma reflexão sobre a própria juventude punk e suas limitações na década de 1980. Embora o movimento punk tenha surgido como uma resposta a uma sociedade que excluía e marginalizava, muitos de seus participantes, assim como o próprio Bob, se viram presos dentro das mesmas dinâmicas de exclusão que criticavam.

Em uma expansão dos universos de Angeli, o personagem Bob Cuspe também aparece na obra *Kowalski* (2008), onde o cartunista opta por eliminar o personagem, uma prática recorrente em seu trabalho, já que ele frequentemente escolhe encerrar a trajetória de seus personagens quando perde o interesse por eles. Na história, Bob Cuspe ainda vive nos esgotos, agora velho, e enfrenta minimutantes caracterizados como o músico Elton John, que representam a cultura pop, para não ser devorado. Para se proteger, bem como para se alimentar, o personagem mata e armazena essas criaturas (figura 26), porém os Irmãos Kowalski, personagens centrais do enredo, alertam sobre os riscos de manter diversos mini-mutantes no mesmo ambiente, uma vez que esses seres acabam se agrupando e se alimentando da carne de punks envelhecidos.

Figura 26: Os minimutantes. 2008.



Fonte: Todo Bob Cuspe. Imagem fotografada pelo autor.

No desenrolar da trama, Bob Cuspe é rapidamente devorado por essas miniaturas unidas, em uma situação que faz referência a um dos maiores temores da cultura punk: a absorção e consumo do movimento pela indústria pop. A morte de Bob Cuspe é selada pelos Irmãos Kowalski com a frase “*punk is dead!*”, uma alusão ao fim simbólico do movimento, consumido e diluído pela cultura *mainstream*.

Figura 27: Bob Cuspe morre em Kowalski. 2008.



Fonte: Todo Bob Cuspe. Imagem fotografada pelo autor.

No filme *Bob Cuspe – Nós Não Gostamos de Gente* (2021), de Cesar Cabral, que apresenta uma proposta metaficcional, a característica de viver no esgoto é mantida, mas agora inserida em um contexto pós-apocalíptico, que reflete uma sociedade devastada e em ruínas. O esgoto, como espaço físico e simbólico, mantém seu papel central, refletindo a alienação e a marginalização de Bob Cuspe, que permanece desconectado das convenções sociais. Nesse contexto, também é retomada a narrativa de Kowalski, que aparentemente estava terminada. A trama, porém, parece ocorrer na cabeça do Angeli, que relata estar passando por um momento de crise criativa e, nesse universo, os irmãos Kowalski enxergam Bob Cuspe como um herói que irá salvá-los e os acompanha, porém são aprisionados em uma espécie de jaula no esgoto, local onde há pedaços e cadáveres dos mini-Elton Johns das revistas, que representam o pop, enquanto o anti-herói sai em busca de água, pois acredita que o seu criador está tentando matá-los de sede, no entanto é possível interpretar a seca de outra forma: Enquanto a história é apresentada, Angeli, em sua versão animada, é mostrado em seu escritório observando tiras dos quadrinhos originais e imagens retiradas de uma caixa de papelão, comentando sobre seus bloqueios e sobre as suas mudanças de pensamento em relação às suas criações. A falta de água, nesse sentido, tem a capacidade de representar a

escassez de ideias ou de motivação para continuar, visto que o cartunista relata, de forma intercalada à trama dos personagens, as suas barreiras criativas.

Trechos do cartunista em seu escritório podem ser assistidos pelos personagens por meio de um globo de vidro, uma espécie de aparelho eletrônico e ao mesmo místico, que é apresentado pelos irmãos como um canal direto com o criador. Para os irmãos, os quadrinhos são como escrituras sagradas que revelam os seus destinos, pois são as palavras do criador, e é por meio dos quadrinhos que os personagens se convencem de que Bob é um salvador, sem embargo se questionam em relação à razão para o personagem não cuspir mais, chegando à conclusão que a explicação está na dieta: o pop está acabando com ele. Não obstante, podemos interpretar que a ação de cuspir também não acontece por conta do esvaziamento ideológico desse símbolo, haja vista que o cartunista não vê mais necessidade ou sentido em continuar com o personagem na atualidade. Intercalado com trechos documentais animados do cartunista expressando elucidações sobre sua relação com seus personagens e particularidades pessoais no que diz respeito ao momento em que está vivendo, o filme revela o seu lugar na linha temporal quando Angeli acredita ter encontrado a resposta para as suas dificuldades de criação: matar Bob Cuspe, como nos quadrinhos de Kowalski.

Figura 28: Comparativo do momento em que Bob é atacado, nos quadrinhos e no filme.



Fonte: imagens editadas pelo autor.

A primeira tentativa para matá-lo, como nos quadrinhos reais, é promovendo a chegada das miniaturas do pop à morada de Bob. Lá as miniaturas se juntam, formando uma criatura com várias cabeças e os diálogos seguem como nos quadrinhos, contudo o

protagonista consegue vencer a batalha, diferente da história existente – algo que chama a atenção dos irmãos Kowalski, pois não estava nas escrituras, de acordo com eles. A partir desse evento, Bob Cuspe se une aos irmãos e assume a intenção de mudar a história. Entendemos então que o personagem é visto pelos irmãos como um herói escolhido justamente por vê-lo como o único capaz de enfrentar o seu criador e salvar todos os personagens de serem descartados futuramente.

Figura 29: O personagem sobrevive e muda o curso da história.



Fonte: Reprodução do filme.

Os personagens começam sua fuga pelos encanamentos e, ao saírem desse espaço subterrâneo, eles se veem caminhando por um deserto de ideias, onde o vento carrega páginas de quadrinhos dispersas, uma metáfora visual que sugere a efemeridade e a volatilidade das ideias e das próprias criações do cartunista. No meio desse vazio criativo, eles encontram mais um personagem do cartunista, o guru Ralah Ricota, cuja figura é imediatamente desacreditada pelo protagonista, que o reconhece como um charlatão. Esse encontro no deserto de ideias é um dos pontos de interseção entre o universo fictício de Angeli e as reflexões que ele próprio propõe sobre sua obra e seus personagens.

Paralelamente a essa narrativa, o espectador acompanha uma sequência de cenas em que Angeli se manifesta, refletindo sobre a questão da autoria e da autonomia dos personagens. Ele contesta a ideia de que personagens podem ganhar vida própria, uma noção comum entre leitores e críticos, afirmando que, na verdade, ele é o único responsável pela criação e direção das histórias. Enquanto isso, os personagens, cientes de sua existência, tentam, sem sucesso, estabelecer contato com o autor por meio da tecnologia que possuem, numa tentativa de transcendência da ficção para a realidade. Não conseguindo comunicar-se

diretamente com Angeli, eles partem em uma jornada em direção a uma região simbólica que parece refletir o ego do próprio cartunista. No caminho, encontram mais personagens.

Figura 30: Vale do Ego do Angeli.



Fonte: Reprodução do filme.

Visualmente, essa área remete a uma versão distorcida e devastada da cidade de São Paulo, marcada pela destruição e pelo abandono. Enquanto percorrem esse espaço, Bob Cuspe, o protagonista, finalmente chega ao que parece ser o estúdio de seu criador. Nesse ponto, as narrativas e os personagens começam a se entrelaçar de maneira mais direta. Bob Cuspe consegue escutar a presença de Angeli e, através de um buraco na parede, observa seu criador, agora um ser mais próximo da figura do velho cartunista, alguém que, conforme ele mesmo descreve em fala, já passou por muitos processos criativos e não tem mais paciência para as questões que antes o motivaram. Esse Angeli, em um estado de distanciamento e cansaço, começa a ter visões de seus próprios personagens, sentindo-se desvinculado da linha temporal, tornando-se ele mesmo uma espécie de personagem em sua própria história.

O encontro culmina em uma cena simbólica no elevador, cerca de 1 hora e 15 minutos após o início do filme, onde criador e criação finalmente se veem, não em uma interação direta, mas por meio de seus reflexos no espelho. Esse momento de espelhamento é crucial, pois expõe a colisão entre o mundo da criação e a realidade do autor, ambos coexistindo no mesmo espaço, mas em níveis distintos de compreensão.

Figura 31: Cena em que criador e criação coexistem no mesmo espaço.



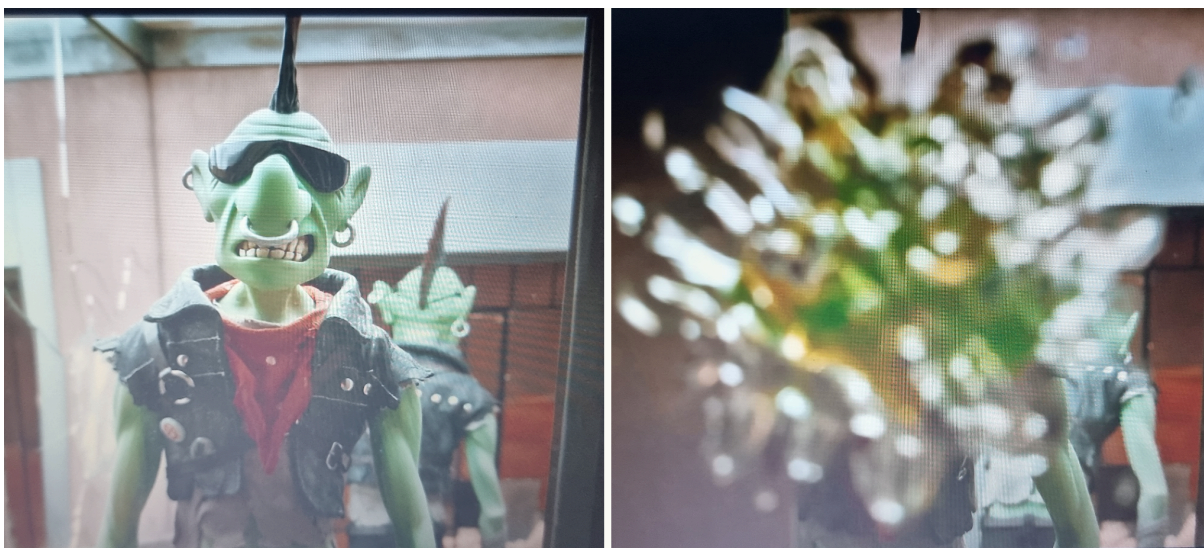
Fonte: Reprodução do filme.

Em seguida, Bob Cuspe, em um gesto de desespero ou de afirmação de sua identidade, enforca seu criador, mas só o solta quando ouve uma *voice-off* de Angeli falando sobre sua transformação e afirmando que ele já não é mais o mesmo. Esse momento de violência simbólica parece representar a luta de Bob Cuspe contra a própria criação, uma tentativa de ruptura com o autor que, mesmo no ápice do confronto, revela o cansaço e a mudança do cartunista.

Na continuação dessa sequência, Angeli do passado encontra Rê Bordosa, personagem morta por ele, em uma banheira, e ambos recebem Bob Cuspe. No entanto, o personagem se recusa a permanecer com eles, profere a icônica frase "*punk's not dead*" e, após permanecer toda a trama sem realizar sua ação principal, finalmente cospe em direção à câmera, um ato que resgata sua característica mais emblemática e encerra a história de forma provocadora e irônica.

Esse gesto final, além de reafirmar a identidade de Bob Cuspe como um símbolo de resistência, traz à tona a reflexão sobre o ciclo de criação e destruição que permeia tanto a obra de Angeli quanto a evolução dos próprios personagens que ele criou.

Figura 32: Cena em que personagem volta a cuspir.



Fonte: Reprodução do filme. Montagem feita pelo autor.

Na cena final, a companheira de Angeli entra em seu estúdio e observa a música alta tocando, materiais de trabalho espalhados sobre a mesa e, entre eles, um papel com a frase proferida por Bob Cuspe, agora escrita de forma explícita. Ao perceber esse cenário, ela sente um alívio, interpretando que o bloqueio criativo do cartunista finalmente desapareceu. Angeli, então, aparece na janela, olhando para baixo, e, em um gesto simbólico que remete ao seu próprio personagem, cospe para fora, encerrando a cena com um gesto de afirmação e continuidade.

Figura 33: Angeli reproduz o mesmo gesto que sua criação.



Fonte: Reprodução do filme.

O aspecto documental é reforçado pela inclusão de entrevistas, gravações e cenas que retratam o ambiente de trabalho de Angeli. Esses elementos ajudam a contextualizar o personagem Bob Cuspe dentro do cenário cultural dos anos 1980 e 1990 no Brasil, quando o país vivia certa agitação política e cultural. O filme, por conseguinte, atua como uma espécie de metadocumentário, onde a realidade do criador se mistura com a ficção de suas criações e todos os relatos são animados e interpretados por um Angeli personagem, que, no decorrer da trama, também se divide. Nesse aspecto, podemos perceber o conceito de polifonia, onde múltiplas vozes independentes coexistem e dialogam dentro de uma obra literária, sem serem subordinadas à voz autoral, e essa ideia pode ser aplicada ao filme através das duas camadas narrativas: a documental e a ficcional (BAKHTIN, 2010). A escolha de apresentar os relatos de Angeli em forma de animação pode contribuir para a atmosfera do filme, pois a animação pode permitir uma liberdade criativa maior na representação visual das histórias, criando um contraste proveitoso com a narrativa principal. Em suma, a inclusão do cartunista como personagem na trama, juntamente com seus relatos apresentados em forma de animação, oferece uma abordagem narrativa multifacetada, explorando temas de identidade, autoria e criação artística de maneira reflexiva. De acordo com Gordeeff (2011), a técnica de animação *stop motion*, devido às suas características ligadas ao aspecto físico, material e artesanal, apresenta uma visualidade que se aproxima da imagem real de uma maneira única, diferindo das outras técnicas de animação. Essa qualidade singular da animação *stop motion* permite que os relatos de Angeli ganhem uma dimensão quase tangível, como se estivessem sendo construídos e modelados diante dos olhos do espectador. A animação, inclusive, é realizada como uma espécie de rotoscopia³⁵ das gravações documentais, onde o animador utiliza as imagens reais para posicionar e animar gesticulações e expressões faciais de acordo com as imagens originais, conforme podemos observar na figura 34, fotografada pelo autor durante a visita à exposição *Bob Cuspe: A Arte da Animação Stop motion*, no CineSesc de São Paulo, em 2023.

³⁵ Na animação, rotoscopia é uma técnica que transforma uma filmagem em animação, feita quadro a quadro para produzir uma ação realista, mas com esquemas de cores e visuais exclusivos e pertinentes ao universo animado.

Figura 34: Rotoscopia em stop motion.



Fonte: Imagem editada pelo autor.

Segundo Cabral, diretor do filme, o projeto não começou com um roteiro fixo, pois sua intenção era capturar a essência de Angeli de uma forma mais íntima, longe do formato tradicional de documentário, ainda assim, conforme compreendemos, o filme compõe-se como um documentário animado, pois, de acordo com Serra (2017):

(...) a multiplicidade de formas de combinação de imagens animadas com conteúdo não ficcional, aliada ao estágio recente dos estudos sobre essas formas miscigenadas, tem contribuído para que o termo ‘documentário animado’ seja utilizado para qualquer obra que faça a conexão entre animação e não ficção (SERRA, 2017, p.141).

Mais do que isso, o filme apresenta caráter metadocumental quando reflete sobre o próprio processo de produção do documentário ou questiona a natureza e os limites do gênero documental, a partir do momento em que nos é apresentado, ao início da obra, as tentativas de gravação da equipe e as dificuldades do cartunista em manter ou fazer os relatos de forma natural. Em outras palavras, é uma obra que, além de documentar a realidade ou o assunto central, também discute e analisa as convenções, as escolhas e as questões relacionadas à própria prática do documentário.

Figura 35: Angeli como narrador e participante.



Fonte: Reprodução do filme.

Tal aspecto metadocumental se manifesta de forma explícita na cena em que o personagem, ao escutar e comentar uma gravação realizada por ele próprio, assume simultaneamente o papel de narrador e participante (figura 35). Neste momento, o material gravado se torna uma ferramenta essencial para a construção de um documentário dentro da própria narrativa, no qual ele, como personagem, também está envolvido. Esse recurso, além de expor o processo de produção do documentário, também sublinha a autorreflexividade do filme, onde a representação da realidade se mistura com a ficção, e o próprio sujeito da narrativa questiona e interage com a forma como sua história está sendo contada. A cena, portanto, amplia a compreensão sobre os limites do documentário, inserindo uma camada de complexidade que envolve tanto o espectador quanto o personagem no processo de construção da verdade fílmica.

Na ocasião retratada, equipe e cartunista conversavam a respeito de uma fala registrada anteriormente pelo cartunista, em busca de material para o desenvolvimento do filme, sendo que a conversa também foi gravada para igualmente servir de material. O

cineasta relata que a ideia era ir se aproximando do cartunista de maneira gradual e pessoal, o que culminou na gravação de conversas espontâneas e não planejadas. Ele afirma: "Fui aos poucos me aproximando dele, de uma maneira bem mais pessoal, a ponto de eu chegar um dia com um gravadorzinho, colocar na mesa e começar a gravar nossa conversa" (Cabral, 2024). Essa estratégia de não ter um roteiro pré-estabelecido refletiu o desejo do diretor de transcender a mera apresentação da obra de Angeli. Em vez disso, ele optou por registrar a história do cartunista de maneira mais orgânica e fluída, com diálogos que por vezes começavam com um tema específico e se desviavam para outras questões. O humor e a ironia presentes nas respostas de Angeli, captadas nas gravações, ajudaram a guiar a comicidade na obra: "No filme, a parte do Angeli é toda real, mas, claro, a gente brinca com algumas coisas para trazer o humor, e até o próprio Angeli colocava respostas dele em tom de humor, ironia, o que dava um toque mais interessante" (Cabral, 2024, informação verbal). Interpretamos que esse recurso, de mesclar o real com o imaginário no filme, foi uma estratégia narrativa importante que permitiu que a obra do cartunista se conectasse com os elementos de sua criação, refletindo a subjetividade tanto do cartunista quanto do próprio cinema, embora o documentário animado exija do diretor uma ampliada responsabilidade ética, já que ele não está simplesmente captando a realidade, mas reconstruindo-a artisticamente.

O filme explora a dualidade ao trabalhar com dois eixos principais que se entrelaçam para construir a narrativa. O primeiro eixo traz Angeli diretamente na prancheta, onde ele compartilha aspectos de sua vida e suas obras, proporcionando ao público uma visão mais íntima e autêntica do cartunista. Já o segundo eixo mergulha no universo ficcional criado por Angeli, especialmente no universo de seus icônicos personagens, como Bob Cuspe. Essa estrutura permite ao diretor, Cabral, construir uma história que transita entre o real e a ficção, um desafio que ele reconhece ao afirmar a dificuldade de criar um roteiro ficcional a partir de gravações espontâneas com o cartunista (Cabral, 2024). O diálogo entre o real e a ficção, como Cabral descreve, considerando o real como o aspecto documental da obra, é fundamental para estabelecer uma conexão entre o universo pessoal e profissional de Angeli e o espectador, preservando, ao mesmo tempo, a essência surrealista que marca sua obra. A obra do cartunista, assim como a abordagem cinematográfica adotada pelo diretor, reflete uma dose de subjetividade, com uma fusão de realidade e fantasia, tanto na linguagem dos quadrinhos quanto no cinema. A transição entre essas duas dimensões foi elaborada para que o filme documentasse a vida de Angeli, mas que também celebrasse sua criação artística, mantendo a autenticidade e a complexidade de seu trabalho. De acordo com Bill Nichols, "o documentário sempre implica em alguma forma de índice da realidade que não é encontrada

na ficção” (NICHOLS, 2005, p. 31). Essa definição, que sugere uma distinção clara entre o documentário e a ficção, é posta à prova no filme *Bob Cuspe - Nós Não Gostamos de Gente*, pois, embora a animação seja um meio essencialmente ficcional, ela é utilizada para representar a realidade do cartunista Angeli e sua criação, inserindo imagens e diálogos reais no contexto da narrativa. Utilizando gravações espontâneas do próprio Angeli como base para a animação e incorporando-as à estrutura do documentário, a abordagem desafia a premissa de Nichols ao empregar a animação, um meio comumente associado à ficção, para criar uma ligação com a realidade. A animação, ao apresentar-se desapegada do mundo real, propõe uma forma alternativa de se conectar com a realidade, mantendo, ao mesmo tempo, uma relação simbólica com ela. Nesse sentido, o filme mantém o compromisso com a veracidade ao usar as filmagens reais como uma fundação, mas se permite reinterpretar e expandir essa realidade por meio da animação, criando uma abordagem híbrida que entrelaça documentário e ficção.

O emprego da animação no filme permite uma ampliação da expressão documental, como evidenciado pela técnica de *stop motion*, que dá vida a Angeli na forma de um boneco animado, como o cartunista narrador e como o velho cartunista personagem. O uso dessa técnica, então, não se limita a ilustrar os relatos do cartunista, mas permite uma representação mais profunda e interpretativa de sua vida e obra, pois entendemos que a animação expande a capacidade expressiva do documentário, permitindo representar eventos que não foram registrados pela câmera ou que, de outra forma, estariam relegados ao domínio da memória e da imaginação. Nesse contexto, a animação oferece uma liberdade criativa que amplia a representação documental, não só como uma ferramenta de registro, mas como um veículo para explorar aspectos subjetivos, como a memória e as emoções do cartunista. Apresentando Angeli e seus personagens em animação, o diretor, além de ilustrar o que foi capturado pela câmera, também interpreta as suas ideias e sentimentos, conferindo ao filme uma dimensão simbólica e subjetiva que inalcançável apenas com imagens gravadas.

Consideramos que o caráter subjetivo da animação é particularmente relevante ao lidar com a memória e as experiências pessoais, elementos frequentemente abordados em documentários animados. No caso de *Bob Cuspe*, a animação vai além de representar fisicamente o cartunista e seus personagens, ao transformar os aspectos mais internos e subjetivos de Angeli em uma linguagem visual que dialoga com o espectador de maneira simbólica. A escolha pela técnica de *stop motion*, ao conferir uma plasticidade característica ao personagem, reforça essa relação simbólica, conectando o processo criativo de Angeli à própria dinâmica da animação. Essa técnica, ao permitir que os personagens ganhem uma

forma física manipulada, faz com que o público sinta a presença do cartunista de maneira visceral e tangível, ainda que em um contexto animado.

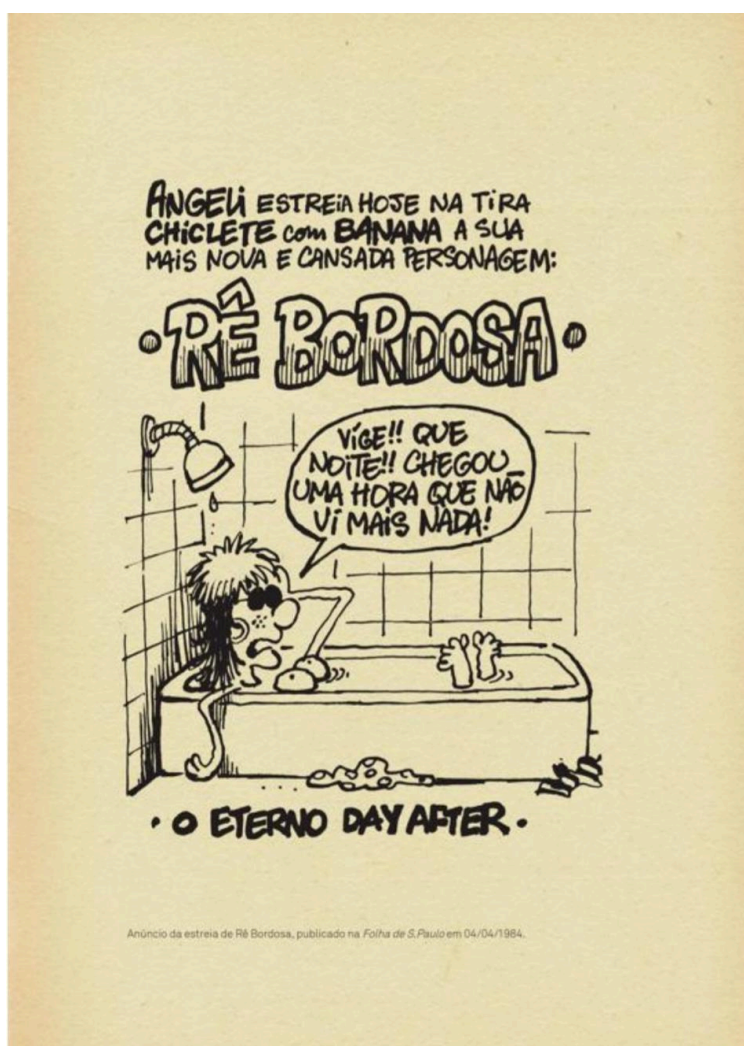
Por integrar a animação ao documentário, o filme não se limita a simplesmente documentar a realidade de Angeli, mas também a expandir essa realidade, reinterpretando suas experiências e sua obra a partir de uma perspectiva que mistura elementos do mundo real e da ficção. A animação, dessa forma, pode transformar elementos narrativos em símbolos, reforçando a mensagem e as emoções da narrativa documental. Nesse caso, as escolhas de técnica, dos materiais e da concepção artística da animação servem como um meio interpretativo para transmitir a complexidade da vida e da obra de Angeli, ao mesmo tempo em que mantém um vínculo com o mundo real. A técnica de animação se transforma em um veículo para expressar a pluralidade das ideias e emoções do cartunista, oferecendo uma linguagem visual que permite aos espectadores compreender de forma mais aprofundada os processos subjetivos que moldaram o cartunista, sua criação e seu período de crise. A animação, portanto, torna-se uma forma de refletir sobre o real, enquanto ao mesmo tempo o transforma, criando uma nova camada de entendimento sobre o sujeito documental para explorar, além dos aspectos objetivos da realidade, as camadas subjetivas da memória, da imaginação e da criação artística, propondo uma abordagem mais flexível e interpretativa.

Assim como o filme utiliza recursos que mesclam documentário, ficção e animação, bem como a reconstrução artística da realidade de Angeli, outra obra, neste caso um curta-metragem que se expandiu para tornar-se série de televisão, também trabalha com características documentais e animação *stop motion* em torno de Angeli e outra personagem: Rê Bordosa. A série animada *Dossiê Rê Bordosa*, predecessora do longa-metragem e realizada pelo mesmo estúdio e mesmo diretor, explora particularidades da morte da personagem com uma abordagem fictícia e satírica, contando com depoimentos de diversos personagens criados por Angeli e também personalidades reais, oferecendo uma nova camada de interpretação sobre a personagem e sua relação com o tempo. No subcapítulo seguinte, analisaremos a série, como a personagem Rê Bordosa dialoga com as mudanças e o passar do tempo, e como sua trajetória reflete a resistência temporal, tanto em termos de sua resistência enquanto personagem, quanto nas transformações do próprio cartunista em relação a ela ao longo dos anos. A análise nos permite investigar essa intersecção entre memória, tempo e as mutações artísticas e ideológicas de Angeli, evidenciando o vínculo entre a personagem e as mudanças nas obras do autor.

2.3 Rê Bordosa

Apresentada ao público no jornal Folha de São Paulo em 1984 e, posteriormente, na revista *Chiclete com Banana* em outubro de 1985, na sua primeira edição, Rê Bordosa, uma das criações mais célebres do cartunista Angeli, é uma personagem cuja representação de sua vida foi marcada por comportamentos autodestrutivos e excessivos, refletindo uma personalidade turbulenta e paradoxal. Na figura 36, podemos observar o anúncio publicado no jornal anunciando a sua estreia, no dia 04/04/1984.

Figura 36: Estreia de Rê Bordosa, 1984.



Fonte: Toda Rê Bordosa.

Na sua estreia, a impressão traz a frase “O eterno *after day*”, referindo-se aos dias seguintes às longas noites de abuso de substâncias alcoólicas e seus efeitos colaterais. Quando designa essa associação, a publicação estabelece Rê Bordosa como uma figura que, de forma cínica e humorística, encara suas próprias fragilidades e vícios, reforçando a proposta da

série: uma crítica à vida cheia de excessos, enquanto convida o público a explorar o universo caótico e hilário que ela representa.

Caracterizada por sua dependência química e com uma compulsão sexual que define suas ações, é uma personagem que representa de maneira exagerada aspectos desordenados da existência humana. Sua personalidade é, ao mesmo tempo, espontânea, irreverente e desprovida de senso de convenção ou limites, uma figura que transita entre os extremos do comportamento impulsivo e da busca incessante por prazer, sem considerar as consequências. Seus relatos frequentemente giram em torno de suas manias, desejos e frustrações, temas recorrentes que sublinham sua relação com o mundo, marcada pela dependência de substâncias, relações fugazes e uma constante busca por algo que ela mesma não consegue definir.

Figura 37: Os obstáculos de Rê Bordosa, 1987.



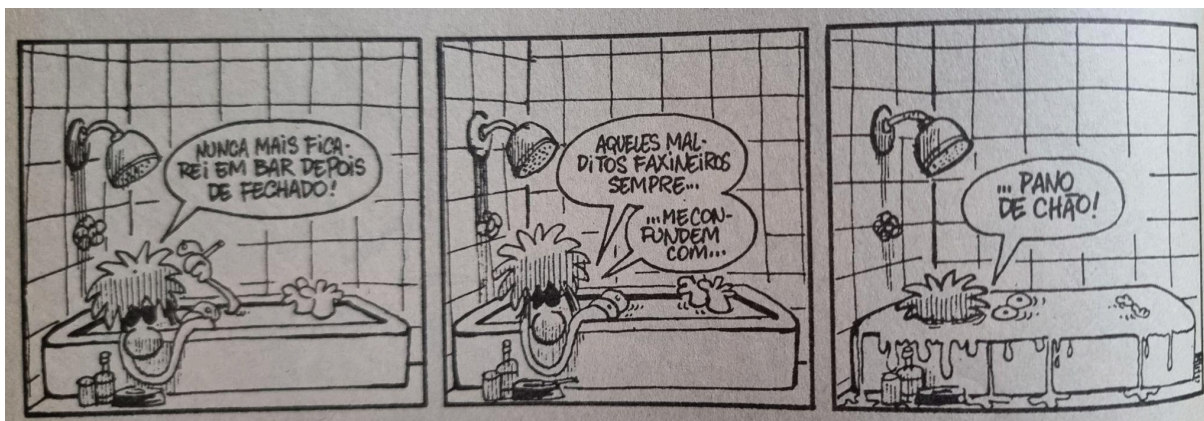
Fonte: Chiclete com Banana especial Rê Bordosa.

Como podemos notar na figura 37, retirada da revista *Chiclete com Banana especial Rê Bordosa*, em outubro de 1987, somos apresentados a uma série de metáforas visuais e humor ácido, características marcantes da personagem, para apontar a vida desregrada e cheia de excessos que ela leva. No primeiro quadro, a personagem aparece nadando em um líquido, que faz referência a bebidas alcoólicas, sugerindo que ela começa o dia imersa nos seus próprios vícios e excessos. Entendemos que a ideia de nadar em um líquido pode ser vista como uma alegoria à forma como ela se perde nesse estilo de vida, em que o consumo excessivo de álcool e outras substâncias é uma constante. No segundo quadro, Rê Bordosa caminha por cinzas, que provavelmente representam os restos de seus vícios, como o cigarro. Esse detalhe intensifica a ideia de uma vida marcada pela autodestruição e pelo abandono dos cuidados consigo mesma. Podemos considerar que caminhar sobre cinzas também sugere que

ela está andando por uma jornada de decadência, sem muita esperança de mudança, simbolizando o peso da vida que ela leva e os danos causados pelos seus excessos. No último quadro, ela revela, ao concluir sua fala, a visão irônica e cínica que tem da vida, ao interpretarmos que a personagem se apresenta como alguém que enfrenta obstáculos desde o começo do dia até a noite, mas a dificuldade que ela menciona está diretamente ligada aos obstáculos criados por seus próprios vícios e comportamentos autodestrutivos. A ironia aqui é que ela vê os copos de bebida e as cinzas de cigarro como adversidades em sua vida, quando, na realidade, são as próprias fontes de sua frustração e infelicidade. Rê Bordosa, consequentemente, estabelece uma relação conflituosa com o tempo: em vez de vê-lo como algo a ser transformado ou aproveitado, ela o percebe como um elemento opressor, um fluxo constante de momentos difíceis e repetitivos que parecem estar fora de controle.

Portanto, compreendemos que a imagem representa uma crítica à vida de excessos e autossabotagem que a personagem leva, onde ela se queixa de obstáculos, mas esses obstáculos são criados por ela mesma, e sua fala reforça a ideia de que, apesar de sabotar-se, ela não se vê como a causa dos seus problemas, mas como vítima de uma vida difícil.

Figura 38: Rê Bordosa na banheira, 1987.



Fonte: Chiclete com Banana especial Rê Bordosa. Imagem fotografada pelo autor.

Podemos identificar que, como representado na figura 38, retirada da mesma edição, a banheira, que é um cenário recorrente nas tiras de Rê Bordosa, funciona como um espaço simbólico de isolamento e reflexão, mas também de abandono. O local não é unicamente um lugar onde ela busca alívio das ressacas; ela também representa o refúgio da personagem, onde ela se afasta do mundo e de suas responsabilidades. A fala sobre ser confundida com um pano de chão pelos faxineiros, é carregada de ironia, pois ela reconhece que sua aparência e comportamento são deploráveis e ao mesmo tempo ela transforma essa constatação em uma

crítica cínica e bem-humorada sobre sua situação, como se, ao invés de reagir ou tentar mudar, ela apenas se resignasse à sua decadência. Novamente, a personagem se coloca como uma vítima da sua própria destruição, porém, de uma forma passiva, como se os problemas que ela enfrenta fossem causados por fatores externos e não pelas suas próprias escolhas. Essa relação ambígua com o sofrimento e o prazer é típica de Rê Bordosa. Embora ela critique a situação em que se encontra, há uma clara resistência em mudar, uma falta de vontade ou capacidade de lidar com as consequências de seus vícios. O fato de ela dizer que nunca mais irá a um bar após o fechamento e a promessa de mudança são contraditadas por sua incapacidade de romper com o ciclo de comportamentos destrutivos. A personagem se queixa, mas ao mesmo tempo se mantém presa à mesma rotina, mostrando uma desconexão entre o reconhecimento dos problemas e a ação para resolvê-los. No fim das contas, a charge é uma representação de como Rê Bordosa encarna, de maneira exagerada e irônica, a busca constante por escapismo e a dificuldade de mudança. Ela representa uma reflexão sobre os limites do prazer e as escolhas que nos aprisionam, mesmo quando reconhecemos os obstáculos que colocamos em nosso próprio caminho. Rê Bordosa, com seus excessos e decadência, é uma figura cujo autor insere aspectos sombrios da sociedade dos anos 1980, retratando uma busca desenfreada por prazer imediato e uma desconexão com as consequências desse comportamento.

Na mesma coletânea, evidenciamos outra tira (figura 39) com a personagem novamente na banheira, como de costume, mas dessa vez em uma conversa com sua mãe por telefone. A cena apresenta uma mistura arguta entre o trágico e o cômico, explorando a acidez da obra de Angeli para abordar questões existenciais complexas. Rê Bordosa afirma que esteve à beira do suicídio e traz à tona sua vulnerabilidade emocional, que a coloca em uma posição de extrema solidão e desespero. Essa frase, além de indicar uma crise pessoal, também revela uma tentativa de se abrir para outro indivíduo sobre um estado psicológico conturbado, destacando uma dificuldade para encontrar formas de ajuda ou esperança no mundo ao seu redor. O sofrimento de Rê Bordosa é, portanto, um reflexo de um vazio existencial, que é um dos temas centrais de sua trajetória nos quadrinhos.

Figura 39: Suicídio, alcoolismo e religião.



Fonte: Chiclete com Banana especial Rê Bordosa. Figura fotografada pelo autor.

O questionamento da mãe sobre lembrar-se de Deus aponta para uma tentativa de consolação tradicional, frequentemente buscada em contextos religiosos. Essa pergunta reflete o modelo comum no qual muitas famílias e estruturas culturais depositam esperança e conforto através da fé em momentos de crise emocional ou desespero. A mãe, preocupada, associa a possibilidade de reencontro com Deus como uma maneira de se afastar do sofrimento e encontrar um novo propósito para a vida. Esse elemento traz uma crítica implícita a essa expectativa religiosa, propondo que nem sempre essa abordagem funciona como solução para angústias mais profundas. Entendemos aqui, um questionamento às respostas simplificadas que algumas famílias oferecem diante de momentos de sofrimento, especialmente quando lidamos com crises psicológicas. No entanto, a resposta de Rê Bordosa, que revela ter lembrado do restinho de vodka que deixou em uma garrafa, faz uma virada significativa na narrativa ao substituir a religiosidade tradicional por uma abordagem mundana e autodestrutiva. A resposta revela seu recurso a vícios como tentativa de lidar com o sofrimento emocional. A ironia aqui é elemento-chave, pois combina um tema sério como a depressão com uma resposta inesperadamente cômica, o que permite provocar a reflexão crítica no leitor. O uso do álcool como válvula de escape é uma metáfora para a maneira como vícios e mecanismos de fuga se tornam alternativas para enfrentar a dor, mesmo que de forma temporária e destrutiva. A resposta de Rê Bordosa mostra que, em seu caso, o consolo não vem da transcendência ou da busca por explicações espirituais, mas de uma garrafa de vodka — um recurso imediato, embora não aconselhável.

Além disso, a cena volta a explorar o simbolismo da banheira, um espaço recorrente nos quadrinhos de Angeli. Novamente, a banheira representa um espaço introspectivo, muitas vezes associado ao isolamento emocional e ao abandono. Nela, Rê Bordosa se esconde de si

mesma e dos outros, uma espécie de refúgio físico e psicológico para enfrentar seus próprios sentimentos. A imagem da banheira traz uma dimensão temporal importante, pois entendemos que ela representa tanto o isolamento emocional quanto uma espécie de espaço fora do tempo: É um lugar onde Rê Bordosa pode se entregar aos seus próprios pensamentos e reflexões, alheia ao fluxo das exigências do dia a dia e ao peso do passar dos dias. No entanto, esse espaço de aparente liberdade também reforça sua sensação de estagnação - um sentimento de que o tempo se tornou um ciclo fechado e interminável. A banheira se torna, assim, um símbolo da relação conflituosa da personagem com o tempo: um lugar de conforto imediato, mas também de solidão e repetição.

A esquete aborda temas como a alienação emocional, a dificuldade de criar conexões afetivas significativas, o distanciamento familiar e a busca por formas de controle e consolo em recursos perigosos, como o álcool. A cena, através da mistura de tragédia e comédia, propõe uma reflexão sobre como indivíduos lidam com suas próprias crises: seja por meio da fé, da dependência ou do isolamento emocional. O humor presente na resposta sarcástica de Rê Bordosa, atua como um recurso inteligente para tratar esses temas de maneira leve, mas nunca superficial, gerando uma análise profunda e multifacetada da experiência humana. Em resumo, Angeli utiliza a conversa entre mãe e filha, a situação de sofrimento de Rê Bordosa e seu humor característico para criar uma narrativa que explora o vazio emocional, a solidão, o uso de vícios como escapismo e a dificuldade de encontrar soluções satisfatórias para os dilemas internos. O quadrinho revela, com um tom ácido e sarcástico, como a busca por respostas pode levar a escolhas errôneas ou ao enfrentamento através de mecanismos que apenas aprofundam o sofrimento. Ademais, a relação da personagem com sua mãe e seu diálogo sobre desespero e esperança sugerem que a percepção do tempo para Rê Bordosa é muito fragmentada.

O momento de sofrimento descrito pela frase "estive à beira do suicídio" está ligado a um tempo emocional onde o passado parece se fundir com o presente, trazendo à tona memórias, medos e frustrações não resolvidos. A mãe, por sua vez, representa uma visão de continuidade - uma tentativa de conectar Rê Bordosa a uma rede de afeto e cuidado que é, paradoxalmente, incapaz de romper com a solidão e os ciclos emocionais da personagem. Isso demonstra que seu relacionamento com o tempo é marcado por uma experiência não linear: memórias, sofrimento e presentes se misturam em uma sensação de *looping* emocional. A personagem, portanto, estabelece uma relação conflituosa com o tempo: em vez de vê-lo como algo a ser transformado ou aproveitado, ela o percebe como um elemento opressor, um fluxo constante de momentos difíceis e repetitivos que parecem estar fora de controle. Sua

resposta à mãe e seu recurso ao álcool representam formas de tentar interromper esse fluxo, mesmo que de maneira destrutiva e temporária. Isso sugere que seu tempo interno é mais marcado pela sensação de vazio e pela busca por um escape do que por um horizonte de mudança ou esperança. A resposta sarcástica e inesperada, misturando desespero e alívio através da menção da vodka, transforma a cena em uma reflexão sobre como os mecanismos emocionais funcionam em relação à percepção temporal, pois questiona como os indivíduos enfrentam seus próprios ciclos emocionais e como suas estratégias - sejam elas religiosas, espirituais ou vícios - se relacionam com suas percepções do passado, presente e futuro. Nesse sentido, o quadrinho se torna uma meditação sobre como o tempo pode se transformar em um espaço de sofrimento ou fuga quando lidamos com angústias, trauma e a sensação de estagnação emocional, o que nos leva a entender que a relação de Rê Bordosa com o tempo é uma combinação de fuga, paralisação, vazio emocional e repetição. Seu uso do álcool como atalho para lidar com o peso do tempo, seu isolamento na banheira como uma forma de escapar da realidade e sua resposta irônica durante a conversa com sua mãe ilustram essa relação complexa e fragmentada e estabelece uma conexão íntima entre seu sofrimento e a maneira como percebe o passar dos dias.

Explorando de maneira descontraída esses aspectos íntimos da personagem, ela rapidamente se tornou uma figura emblemática dos quadrinhos brasileiros, ganhando mais espaço e reconhecimento no imaginário popular. Não por acaso, sua popularidade foi tamanha que, em dezembro de 1987, Angeli tomou a decisão de matar a personagem, julgando que ela havia eclipsado até mesmo o próprio autor: “Eu sempre quis provar para mim que personagem é feito de papel e nanquim e quem manda é o autor. (...) Quando começa a ficar muito saidinho, eu falo: ‘Opa, quem manda sou eu’”(ANGELI, 2003, informação verbal). As falas de Angeli sobre sua criação revelam um processo de reflexão sobre a relação entre o artista e sua obra, além de explorar as complexas dinâmicas entre o público e as personagens que se tornam símbolos culturais.

Segundo Angeli, a criação do personagem foi, com suas palavras, um verdadeiro estrondo que marcou sua trajetória, mas, ao mesmo tempo, uma experiência breve. O cartunista afirma que a personagem existiu por apenas quatro anos, durante os quais a figura conquistou grande popularidade. No entanto, apesar do impacto imediato, o cartunista revela que o período foi curto, sugerindo que a criação não foi pensada para perdurar indefinidamente. Esse caráter efêmero de Rê Bordosa reflete a liberdade e a busca do autor por um trabalho dinâmico, sem se apegar a um único personagem ou projeto: "(...)Daí veio a Rê Bordosa, a Rê Bordosa que foi assim, um estrondo, né? Um personagem que, em 4 anos,

eu só fiz durante 4 anos"(ANGELI, 2012. Informação verbal). Tal afirmação evidencia o breve período em que a personagem existiu, mas ressaltando como ela marcou sua trajetória de forma indelével. Ao refletir sobre o impacto de Rê Bordosa, Angeli revela que, apesar do sucesso estrondoso da personagem, ele nunca teve a intenção de criar algo que o consumisse de forma permanente, pois, embora Angeli tenha carinho pela personagem, ele esclarece que ela passou a ser uma obrigação para o seu trabalho, o que o levou a decidir matá-la (figura 40).

Figura 40: A morte de Rê Bordosa.



Fonte: Toda Rê Bordosa. Imagem fotografada pelo autor.

Antes de matá-la de fato, na publicação *Rê Bordosa - A Morte da Porraloca* (1987), o cartunista, como personagem, é retratado torturando-a (figura 41). A sequência de tortura acontece em um crossover do universo da personagem com a caricatura do cartunista em *Angeli em Crise*. O sadismo do cartunista, no entanto, é suavizado e transformado em humor ácido, pois ele não simplesmente tortura Rê Bordosa em um sentido direto, mas faz isso de forma que a dor e o sofrimento da personagem sejam satirizados, tornando-os em algo grotesco e exagerado, mas também jocoso.

Figura 41: Cenas de tortura 02.

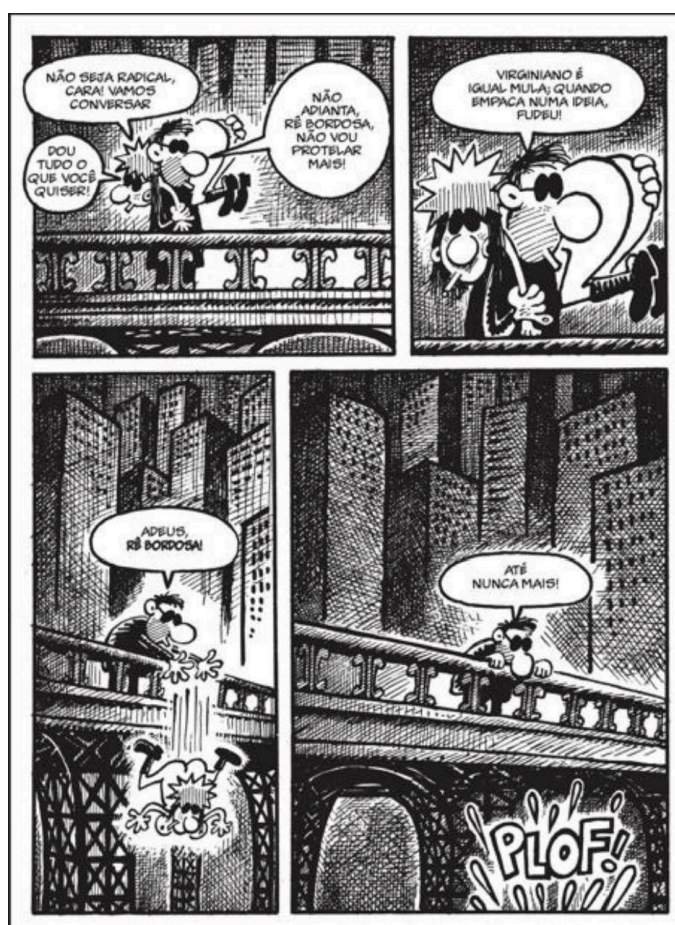


Fonte: Toda Rê Bordosa. Imagem fotografada pelo autor.

A tortura, nesse sentido, é parte do processo de construção da história. O humor mórbido, mais do que apenas um contraste com o sofrimento da personagem, é uma forma de mostrar como, no universo de suas tiras, as coisas muitas vezes tomam rumos absurdos e inesperados. É também um processo muito mais profundo e revelador do que apenas submeter a personagem a situações difíceis, pois, antes de tudo, é um jogo de poder entre o autor e sua criação. Através desse processo, Angeli expõe as fraquezas de Rê Bordosa e também deixa claro quem, de fato, está no comando: o cartunista.

Ao final do processo de tortura, Angeli decide que a personagem precisa, de alguma forma, morrer. Ele a joga de cima de uma ponte, em uma cena que, em sua brutalidade, parece ser o clímax de toda a trajetória de desgaste e sofrimento da personagem, pois, o ato de jogá-la de uma ponte, de forma teatral e violenta, poderia ser interpretado como a conclusão de um ciclo (figura 42). No entanto, depois de criar toda a tensão e drama em torno da morte da personagem, o autor revela ao público que essa não era, de fato, a verdadeira morte de Rê Bordosa. Ela não morre ali.

Figura 42: Suposta morte de Rê Bordosa.



Fonte: Toda Rê Bordosa. Imagem fotografada pelo autor.

Na sequência, o autor apresenta a verdadeira morte da personagem, que escapa após cair da ponte. Revelar que a morte não era real é uma espécie de meta-humor que Angeli utiliza para jogar com a própria narrativa, mas também com as expectativas do público. A morte da personagem, ao ser negada dessa maneira, acaba por se tornar mais uma piada dentro da própria história — um final sem fim, um ciclo sem resolução, algo que continua a desafiar o entendimento e a expectativa do público. Nesse sentido, o verdadeiro final de Rê Bordosa permaneceu em aberto, como o próprio destino da personagem. A morte, ao contrário, coloca em xeque as expectativas do público sobre o que é um final de fato. Angeli (2014) descreve como iniciou a construção da morte de Rê Bordosa de uma maneira gradual e, inicialmente, sem saber exatamente como ela terminaria. Essa ideia de torturar a personagem sugere que ele estava buscando uma maneira de confrontar e talvez até desafiar o próprio personagem e seus leitores, enquanto refletia sobre sua trajetória de vida:

Comecei a construir a morte dela em tiras diárias, né? Torturei o personagem, mas eu não sabia o final, não sabia como solucionar o final. Aí falaram assim: ‘Ah, mata ela de AIDS’. Eu achei muito moralista isso, meio contra o sexo, né? Porque que eu vou matar o personagem assim? É possível trepar mesmo existindo AIDS, né? Aí falaram: ‘Mata ela de overdose’. Eu falei: ‘Também não, né? É possível você conviver com drogas, né?’. Acho que sim, né? Que é possível conviver. Então, eu acabei matando ela de tédio. Ela casou com o antigo garçom dela, que é um cara que existiu mesmo, foi do bar Riviera, até que ele propôs terem um filho. Aí ela explode que nem uma bola e morre de um vírus chamado *Tedius matrimonius* (ANGELI, 2014, informação verbal).

Quando o cartunista menciona as sugestões de eliminar a personagem por meio de complicações relacionadas à AIDS ou ao uso excessivo de substâncias, é possível perceber uma crítica tanto à moralidade associada a essas mortes quanto à visão simplista que se pode ter sobre questões de saúde e comportamento, visto que a morte associada à prática sexual e a morte por overdose são abordagens que, para Angeli, parecem ser respostas moralistas e reducionistas. Ele reflete sobre o fato de que, apesar da existência dessas realidades, elas não deveriam ser usadas para explicar ou justificar o fim de um personagem como Rê Bordosa, uma figura que, até aquele momento, desafiou convenções e padrões. A escolha de matar a personagem de tédio é, então, uma forma de Angeli dar um desfecho à sua personagem que escapa das explicações fáceis e da moralidade tradicional. O tédio, enquanto uma morte simbólica, é uma crítica ao conformismo, à alienação e à insatisfação existencial e, ao fazê-lo, Angeli consegue colocar Rê Bordosa, uma mulher desafiadora e à margem, em uma situação onde sua morte não é causada por uma tragédia óbvia, mas por algo mais sutil e complexo: a

perda do desejo de viver e a resignação diante de um futuro sem opções criativas ou estimulantes. O fato de ela casar com o antigo garçom, um personagem real, e a situação do *Tedius matrimonius*, um vírus inventado pelo cartunista, é uma maneira irônica e reformadora de mostrar como a rotina e o conformismo podem sufocar personagens irreverentes.

Colocando a morte de Rê Bordosa como algo decorrente do tédio, Angeli fecha o ciclo de sua personagem de maneira inerente, mas também graceja com as expectativas de uma sociedade que, muitas vezes, exige finais trágicos ou moralistas para dar um sentido ao que, na vida real, é mais sutil e ambíguo. Ele se recusa a seguir a lógica de uma moralidade imposta e oferece um desfecho que, ao mesmo tempo, questiona e desconstrói a ideia de morte e de sentido na vida contemporânea. Para o autor, o perigo de se apegar a um único personagem era claro, e ele compara sua experiência à de Charles Schulz, criador dos famosos personagens de *Peanuts*, que dedicou sua vida inteira a eles:

Ela começou a virar uma obrigação pro meu trabalho e a minha ideia não era fazer um personagem que eu morresse com esse personagem junto, né? E que nem o Schultz, que ficou 50 anos desenhando o Peanuts, o Charlie Brown e tal. O meu projeto não era esse, nunca foi, então eu sabia que uma hora eu ia acabar com ela, e não demorou muito, porque eu estava cansado do personagem. E todo mundo exigia o personagem, e vinham me propor trabalhos com o personagem. Eu falei: ‘Bom, vou matar esse personagem logo’ e construí uma história que tinha um discurso todo (ANGELI, 2012, informação verbal).

O processo de matar Rê Bordosa foi, então, uma decisão estratégica, haja vista que, além de assumir-se cansado da personagem, também sentia que ela estava sendo forçada pelo público e pela indústria a continuar, o que tornava a situação insustentável. Angeli construiu um desfecho que refletia o contexto da época, com a ascensão do vírus HIV. A escolha de dar à personagem um final trágico, casando-a com um garçom para escapar do vírus, demonstra uma tentativa de contextualizar Rê Bordosa dentro de uma realidade sombria e transformadora:

A Rê Bordosa era uma devassa, como ela poderia viver no mundo desse e tal, né? Então, eu construí uma história ali que mostrava como ela era e como eu matei. Ela acabou se casando para fugir do vírus e tal, da AIDS. Ela acabou casando com o garçom, e aí, um dia, o garçom, e ela era uma mulher mundana, era uma doida, não há casamento que resistiria (ANGELI, 2012, informação verbal).

Essa escolha, ao mesmo tempo que preserva sua essência transgressora, mostra como ele usou a personagem para explorar as complexas tensões entre liberdade, responsabilidade e as mudanças sociais da época.

Embora tenha sido morta pelo próprio criador, Rê Bordosa segue viva na memória dos fãs e continua a exercer influência em novas gerações. Ao longo dos anos, ela se transformou em um ícone popular, e seu legado continuou sendo celebrado por aqueles que a acompanharam desde a década de 1980, bem como por novos admiradores, haja vista que, em 30 de dezembro de 2024, o *Museu da Imagem e do Som - MIS*, em São Paulo, foi palco de uma festa para comemorar os 40 anos de Rê Bordosa. O evento, intitulado *40 Anos da Rê Bordosa – A Festa da Porraloca*, reuniu fãs, amigos do cartunista e grandes nomes dos quadrinhos para celebrar o legado da personagem. A festa foi organizada pela empresa Fresh People, com o apoio de amigos próximos de Angeli, e teve como principal objetivo arrecadar fundos para o tratamento do cartunista, que em 2022 anunciou sua aposentadoria por conta de uma doença neurodegenerativa, conforme explicitaremos no próximo capítulo. Durante a festa³⁶, o público teve a oportunidade de vivenciar shows de artistas como o do dramaturgo Mario Bortolotto com a banda Saco de Ratos, bem como de Fernanda D’Umbra com a Fábrica de Animais. Além disso, as atrizes Grace Gianoukas, Paula Cohen e Camila Turim realizaram uma performance interpretando a personagem. Os visitantes também puderam assistir a um documentário que retratava a trajetória da personagem, além de explorar a loja exclusiva do evento, que oferecia produtos personalizados e de tiragem limitada.

Então, notamos que o impacto de Rê Bordosa não foi contido nas páginas dos quadrinhos. Longe de desaparecer, Rê Bordosa se tornou um ícone da cultura pop brasileira, continuando a retornar à mídia em diferentes formas, mantendo-se como uma figura imortal no imaginário coletivo, ao considerar que a influência e a relevância de Rê Bordosa vão além do formato original dos quadrinhos. A esse respeito, Roland Barthes, em seu texto *A Morte do Autor*, argumenta que a obra de arte deve ser vista como algo que transcende o autor e suas intenções, podendo assumir novos significados ao longo do tempo, independentemente de sua origem. Para Barthes, a obra é maior que o autor e o texto contém infinitas possibilidades de interpretação (BARTHES, 1977). Esse conceito ajuda a entender a ideia de Angeli de matar suas personagens: a tentativa de fechar o ciclo da criação, mas, paradoxalmente, criando uma possibilidade para que elas se reinterpretem com o tempo, como figuras independentes de sua

³⁶ “Veja como foi a Festa da Rê Bordosa. A ‘Festa da Porraloca’ celebrou os 40 anos da icônica personagem de Angeli no MIS Experience”. Fringe. Disponível em: <https://fringe.com.br/2024/12/01/festa-da-porraloca-40-anos-re-bordosa-mis/>. Acesso em: dezembro/2024.

criação. A figura da personagem transcendeu para outros meios em um fenômeno transmidiático, demonstrando sua flexibilidade narrativa e seu impacto cultural duradouro. A título de exemplo, oito anos após a sua morte, em 1995, a personagem Rê Bordosa transmigrou-se para o cenário teatral no Rio de Janeiro com a estreia da peça *Rê Bordosa, o Ocaso de uma Doida*, uma adaptação escrita por Betty Erthal, que também interpretou a personagem-título, em parceria com Angeli.

Essa transição para outros formatos, como cinema, televisão e teatro, ampliou a complexidade da personagem, permitindo diferentes interpretações e novas camadas de leitura para sua experiência emocional, a considerar que Rê Bordosa, no teatro, ganhou uma abordagem menos transgressiva e com um tom mais leve e caricato, afastando-se do teor sombrio e ácido que a caracteriza originalmente, conforme relatado no texto³⁷ de Nelson de Sá. Essa reformulação, de acordo com o jornalista, reflete uma adaptação da personagem para o contexto teatral e para um público que buscava uma experiência menos introspectiva e mais divertida. Dirigida por Márcio Trigo, a peça permaneceu em cartaz por oito meses, um período considerável para uma montagem teatral, e recebeu o *Troféu HQ Mix*³⁸ na categoria de "melhor adaptação para outro veículo", marcando assim, o salto da personagem para o teatro, mas também a abertura de espaço para que, futuramente, explorassem novas possibilidades narrativas e emocionais, reforçando a versatilidade e o impacto cultural da personagem, conforme exporemos neste subcapítulo.

No filme de Wood e Stock, por exemplo, a personagem tem sua participação transmidiática ainda em vida - ou ressuscitada para tal participação. Sua primeira aparição é marcada por um forte tom de desorientação e melancolia, pois ela acorda trancada supostamente no próprio apartamento, aparentemente após uma noite de sexo com um desconhecido, de quem sente uma ausência inexplicável. À medida que explora o ambiente, encontra vestígios desse encontro: roupas espalhadas ou objetos que não pertencem a ela, reforçando a sensação de confusão e distanciamento emocional. A personagem, ainda nua, observa que sua banheira, seu local de refúgio e reflexão, onde costumava encontrar algum tipo de consolo e clareza, desapareceu. Interpretamos que esse pequeno detalhe simboliza a perda de seu único espaço seguro e a frustração cresce quando ela percebe que não está em seu próprio apartamento, mas em um lugar desconhecido, o que a faz sentir-se ainda mais

³⁷ “Rê Bordosa agora é tia, em espetáculo besteirol”. Folha de São Paulo Ilustrada. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/fsp/1996/2/24/ilustrada/20.html>. Acesso em: nov. 2024.

³⁸ “Conheça os premiados do 20º troféu HQMIX e anteriores”. Portal Oficial do Troféu HQ Mix. 2008. Disponível em: https://web.archive.org/web/20130807033511/http://www.hqmix.com.br/index.php?option=com_content&task=view&id=58&Itemid=63. Acesso em: nov. 2024.

perdida. Em um momento de apatia e desespero, ela diz: "Sem amor, sem carinho e sem uma gota de álcool sequer, só me resta uma coisa a fazer". Essas palavras são seguidas por um plano de câmera que a mostra no parapeito da janela (figura 43), sugerindo que ela está prestes a se suicidar, como uma forma de escapar de sua angústia existencial.

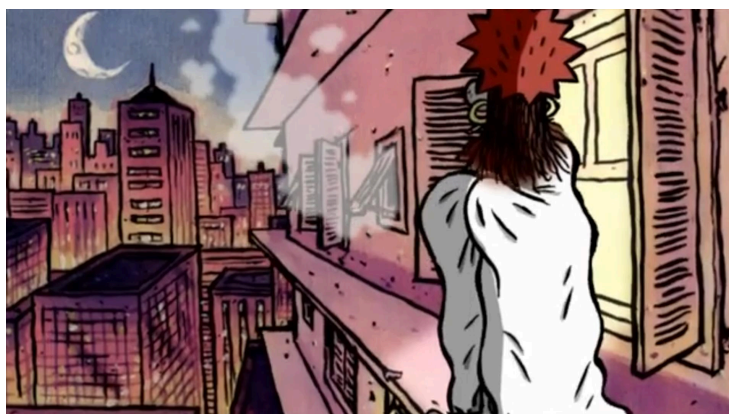
Figura 43: Personagem sugere o suicídio.



Fonte: Reprodução do Youtube.

No entanto, ao invés de seguir o caminho do suicídio, a narrativa toma um rumo inesperado quando algo chama sua atenção: uma fumaça proveniente de outro apartamento (figura 44), onde os personagens Wood e Stock estão fumando orégano escondidos no banheiro. Esse pequeno detalhe, aparentemente banal, interrompe o momento de desespero da personagem e desperta sua curiosidade. A fumaça, em vez de ser um simples elemento passageiro, funciona como um convite para uma nova experiência, uma distração que a leva a se aproximar do outro apartamento.

Figura 44: Fumaça chama a atenção da personagem.



Fonte: Reprodução do Youtube.

A personagem, em um momento de desespero e busca por algo diferente, decide caminhar pela parte externa do edifício. Sua ação é uma tentativa de fuga ou talvez uma busca por algo novo, e ela acaba entrando pela janela do banheiro dos protagonistas. Esse gesto inesperado pegou Wood e Stock completamente desprevenidos, assustando-os profundamente e fazendo-os gritar, interrompendo bruscamente a rotina tranquila e quase conspiratória que estavam compartilhando. O grito provoca um efeito imediato: ele acorda a esposa de Wood, que, ao acordar de forma abrupta, nota uma carta de tarot colada em sua testa e, com um gesto confuso e ainda sonolento, retira a carta, descobrindo que se trata da carta que representa a morte. Este momento carrega uma tensão simbólica, sugerindo que a morte, talvez, esteja de alguma forma conectada aos eventos que se desenrolam, ou, ao menos, como um presságio que paira sobre o apartamento. Enquanto isso, Rê Bordosa, que é mostrada fumando orégano com seus amigos, é abordada por uma pergunta recorrente sobre não estar morta, visto que é de conhecimento geral a já mencionada morte emblemática nos quadrinhos. Uma dúvida que surge com certa insistência, talvez refletindo o modo como os outros a percebem, e a personagem, visivelmente irritada e cansada de ser questionada dessa maneira, reage com um gesto de frustração, demonstrando que não suporta mais a repetição dessa indagação. A morte que a personagem sofreu nos quadrinhos, que poderia ser vista como um encerramento definitivo de sua história, se torna aqui uma fonte de angústia e frustração, como se, no filme, ela estivesse tentando escapar de sua própria imagem e do estigma que a acompanha. Essa dinâmica entre a personagem e a morte também reforça a natureza desconstruída da obra, onde a morte, além de ser um evento narrativo, se torna uma provocação existencial e até uma questão de identidade.

Nas demais aparições de Rê Bordosa no filme de Otto Guerra, sua trajetória reflete uma busca constante por prazer efêmero e por algum tipo de alívio para o vazio existencial, haja vista que aparece repetidamente em cenas marcadas por sua busca incessante por bebidas alcoólicas, sempre em roupas mínimas ou em situações que a colocam na companhia de desconhecidos, em apartamentos nos quais não reconhece. Essas cenas reforçam sua figura de personagem desajustada, vivendo à margem das convenções sociais e em uma contínua busca por alguma forma de satisfação, ainda que passageira. Destacamos o momento em que Rê Bordosa é vista novamente na sua icônica banheira, um símbolo do seu espaço de reflexão e, ao mesmo tempo, de fuga. Quando fala com o psiquiatra, ela desabafa, revelando uma angústia profunda quando afirma que não aguenta mais a rotina de beber todos os dias e de dormir com estranhos. A confissão, carregada de cansaço e desesperança, expõe sua sensação de estar presa a uma rotina que, embora lhe ofereça momentos temporários de prazer, não a

preenche nem a leva a nenhum lugar significativo. Ela continua, dizendo ao psiquiatra que, no dia seguinte, sempre deixa a consciência afundar na banheira, como uma tentativa de purificação ou alívio, apenas para recomeçar o ciclo novamente, em uma conclusão inevitável, como se estivesse condenada a reviver essa rotina exaustiva e autodestrutiva.

A banheira, novamente, vai além de um local físico; é um símbolo do seu desejo de afogar suas preocupações, mas também da impotência diante de sua própria vida, como se não conseguisse escapar do turbilhão emocional e da insatisfação constante, mas também simboliza a ambiguidade da sua condição. Por um lado, é um local de fuga, um espaço onde ela tenta encontrar alguma forma de respiro, mas por outro lado, ela também é uma metáfora para o afundamento.

Figura 45: Representação da banheira no longa-metragem.



Fonte: Reprodução do Youtube.

A água que a envolve pode ser vista como uma tentativa de submergir a dor, mas também como um reflexo do próprio afundamento emocional da personagem, tornando-se um espaço de não-escapamento. Entende-se assim, que ela está em busca de uma limpeza ou renovação, mas o que encontra é a repetição de seus próprios padrões, sem nenhum avanço ou resolução duradoura.

A ironia se revela quando somos surpreendidos ao ver o psiquiatra, do outro lado da ligação, também dentro de uma banheira enquanto tenta confortá-la (figura 46), cercado de cigarros e bebidas, como poderemos observar a seguir.

Figura 46: Psiquiatra na banheira.



Fonte: Reprodução do Youtube.

A situação representada, que inicialmente parece ser um momento de busca por solução ou orientação, logo se transforma em um reflexo da própria fragilidade e absurdidade da situação. O psiquiatra, uma figura tradicionalmente associada ao poder da razão e do entendimento, está ele mesmo imerso na mesma cena de afundamento que Rê Bordosa, reforçando a falta de controle e a desconexão com qualquer tipo de resolução. Por fim, como nos quadrinhos, o profissional acaba por dividir o ambiente da banheira com a personagem (figura 47), e também se envolve fisicamente com Rê Bordosa.

Figura 47: Personagens dividem a banheira.



Fonte: Imagem editada pelo autor.

Essas cenas ajudam a construir uma personagem que está profundamente imersa em sua crise existencial, tentando, de maneira desgastada e desesperada, encontrar algum significado ou redenção. Sua busca por respostas, seja por meio do álcool, de encontros fugazes ou de conversas com um psiquiatra, reflete a solidão e o vazio que ela sente, mesmo cercada por pessoas e momentos de prazer momentâneo. Durante um processo de regressão, o filme fornece uma visão sobre sua formação emocional, marcada por fragilidade e uma série de eventos que moldaram sua trajetória de maneira complexa, por meio de cenas que revelam situações de abuso e agressões. Essas revelações durante a regressão constroem a narrativa de uma personagem que vive em constante busca de um sentido para sua vida, mas que se vê repetidamente presa a ciclos de sofrimento e relações disfuncionais, pois as tentativas de liberdade e autossuperação são constantemente minadas por sua vulnerabilidade e pelos padrões negativos que ela aprendeu a aceitar. O filme, por meio dessas cenas desconcertantes, ilustra de forma crua e, por vezes, irônica, como os traumas e as experiências passadas de uma pessoa moldam suas escolhas e suas ações no presente, mas presenteia a personagem com uma nova morte em sua conclusão, em uma espécie de libertação espiritual. Sua nova morte, no entanto, não segue um caminho tradicional ou convencional, mas se insere dentro de uma visão mais profunda sobre sua trajetória de vícios, dor e a busca incessante por algo mais. A personagem, cuja vida foi marcada por excessos, parece finalmente encontrar uma forma de redenção, mas de uma maneira que transcende os vícios mundanos aos quais se entregou durante sua existência.

A segunda análise de participação da personagem na expansão dos universos de Angeli ocorre no curta-metragem *Dossiê Rê Bordosa*, de César Cabral, cuja a apuração fictícia de sua morte nos quadrinhos é o ponto central. O filme figura a investigação das possíveis motivações por trás da decisão de Angeli de matar uma de suas principais criações, em um segmento narrativo que não se circunscreve ao âmbito das adaptações, pois, conforme Figueiredo (2011) assegura, “o fenômeno de leitura/reescritura de textos literários pelo cinema tem permitido várias abordagens, que, por diferentes vias, contribuíram não só para que se pensassem os pontos de contato entre as duas artes, mas também suas particularidades” (FIGUEIREDO, 2011. P. 18). Essa expansão narrativa, que explora a relação entre criador e criatura, é iniciada com um depoimento da própria personagem, onde ela se descreve como uma “barata que resistiu a todos os inseticidas”, seguido de reportagens de jornais e revistas divulgando notícias de sua morte, além da exposição da tira original na qual o criador a elimina — não a do pedido de casamento, mas o momento em que ele a joga da ponte (figura 48) — sob uma narração melodramática. A fala de Rê Bordosa carrega um significado

simbólico e reflete a própria natureza irreverente e desafiadora da personagem, considerando seu comportamento transgressor e a maneira como representava a decadência e os excessos da vida urbana.

Figura 48: Quadrinho original é apresentado na introdução do curta-metragem.



Fonte: Reprodução do Youtube.

Logo após, é a vez de pessoas próximas do cartunista, como Laerte Coutinho, transformadas em animação, deporem em relação ao que sabem e ao que pensam desse assassinato. Atuando por cima da captação de voz original, essas pessoas são apresentadas com os mesmos traços dos desenhos de Angeli, para o espectador. Segundo Ward (2005), a animação como técnica disponibiliza uma rota estimulante para compreendermos o mundo social real, sobretudo quando estamos diante de depoimentos reais, com vozes originais, como podemos presenciar no filme. Outros personagens dos quadrinhos de Angeli também são levados ao curta-metragem, trazendo suas experiências e lembrando momentos com a falecida personagem, em uma espécie de mockumentary, forma comum de hibridismo entre o documentário e a comédia (WARD, 2005, p. 72). A figura da banheira, já analisada em outras circunstâncias e representações nesta tese, também é abordada na ficção documental do curta-metragem, dessa vez pelo psicanalista Tales Ab'Sáber, também transformado em personagem, que afirma que a banheira é o lugar onde ela se restaurava e onde ela poderia ser louca e se recuperar da própria loucura. Esta declaração vai de acordo com nossa interpretação e sugere um espaço que é ao mesmo tempo de regeneração e de desconstrução,

um lugar onde a personagem pode tanto se entregar ao caos de sua existência quanto encontrar um tipo de alívio ou equilíbrio, mesmo que momentâneo.

A transformação de relatos em animação *stop motion* desperta uma reflexão sobre a plausibilidade, ao explorar a constante interação entre o real e o imaginário, questionando as fronteiras entre o que é simulado e o que é, de fato, real. De acordo com Schneider (2012, p. 05), a transposição dos relatos para a linguagem da animação em *stop motion*, independente das fontes serem baseadas em pessoas reais ou personagens fictícios, traz para o primeiro plano, reflexões quanto à verossimilhança, quanto ao sentimento de que os relatos apresentados correspondem ao jogo constante entre o real e o fictício. Somando tal percepção com as considerações de Bruner (2014, p.19), que afirma que a ficção cria realidades tão eficazes que conseguimos redesenhar nossas experiências tanto no universo mostrado na ficção quanto no nosso próprio universo, posto que “a estratégia da ficção de primeira grandeza consiste em tornar estranho aquilo que é familiar e ordinário” (BRUNER, 2014, p.19), podemos aceitar que ficções como esta constituem terrenos comuns para as ações regulares, ao mesmo tempo em que transparece o desconhecido e nos fornecem novas possibilidades de interação com a realidade.

O curta-metragem, que participou de diversos festivais e conquistou mais de 50 premiações³⁹, foi examinado por Carlos Alberto Mattos, jornalista, escritor e crítico de cinema, com participações no júri da crítica nos festivais de Veneza, Berlim, Moscou e Amsterdã, que desenvolveu uma publicação em torno da intersecção de quatro meios na construção narrativa do filme, expondo a existência de características da ficção, do documentário, dos quadrinhos e da leitura psicanalítica. Para o autor, César Cabral faz o uso de quatro meios diversificados, chamados de operações intermediáticas no texto, para alcançar o objetivo proposto no curta-metragem Dossiê Rê Bordosa, denominando-os como Operação Crime; Operação Animadoc; Operação Angelizar; e Operação Leituras, e são nesses aspectos da intersecção que pretendemos expor o seu ponto de vista, que apoia nossa análise e evidencia a presença de tais particularidades na obra audiovisual em questão.

Em 2018, robustecendo as homenagens ao centenário da animação brasileira, foram incluídos a uma lista de 100 animações essenciais para o público textos analíticos sobre tais animações, escritos por variados críticos e estudiosos da área, originando a obra *Animação Brasileira: 100 filmes Essenciais* (2018). O livro tem mérito de destaque se considerarmos

³⁹ Relação de prêmios do curta-metragem Dossiê Rê Bordosa (2008) até 2010 listado no portal Porta Curtas. Disponível em: https://portacurtas.org.br/filme/?name=dossie_re_bordosa46095. Acesso em: dezembro/2024.

que diversas obras obtiveram seus primeiros textos críticos na publicação, aproximando também a crítica da animação, visto que, apesar de um século de experimentos, a indústria brasileira de animação só se consolidou após a chegada dos anos 2000, quando foi instituído, a cargo do extinto Ministério da Cultura (MinC), o Programa Nacional de Fomento à Animação Brasileira, juntamente com a abertura para a produção brasileira nos canais transmitidos no país e com os editais que puderam impulsionar o mercado de séries de animação no Brasil, estimulando o crescimento considerável no número de estreias de animações brasileiras na TV e nos festivais. Também no início dos anos 2000, precisamente em março de 2003, notando o produtivo período de desenvolvimento da animação no país e também a ausência de uma entidade representativa, profissionais da indústria animada fundaram a *Associação Brasileira de Cinema de Animação*, ABCA, responsável pela lista das 100 animações publicadas no livro, em parceria com a *Associação Brasileira de Críticos de Cinema*, ABRACINE, Canal Brasil e Grupo Editorial Letramento, sob organização dos críticos Gabriel Carneiro e Paulo Henrique Silva. Dentre as obras listadas, podemos encontrar o curta-metragem *Dossiê Rê Bordosa* (2008), examinado por Mattos.

No curta-metragem, a reflexão sobre a interação entre o real e o fictício é explorada através da estrutura narrativa que combina elementos da realidade com o ambiente ficcional criado por Angeli. A caracterização da personagem como parte de uma investigação fictícia insere o espectador em um jogo entre esses dois mundos, ressaltando a natureza de uma obra que, apesar de se basear em fatos reais, mantém sua essência como uma narrativa fictícia. Mattos (2018) explana, designando como Operação Crime, a utilização do ambiente ficcional pelo diretor para inserir a investigação da personagem fictícia. Entretanto, afirma que, por razões do filme se identificar como baseado em fatos reais da obra fictícia de Angeli, foi imprescindível desenvolver uma estrutura narrativa condizente (MATTOS, 2018, p. 33), percebendo influências de *O Banido da Luz Vermelha* (1968), por conta da linguagem utilizada, sobretudo enquanto a morte da personagem é noticiada, já indicando no filme que sua pauta foi concebida na exploração da curiosidade quanto ao motivo do assassinato, e não em busca de um culpado, pois já sabemos previamente que este é o próprio Angeli.

No que se refere a Operação Animadoc, o autor alude à utilização dos depoimentos das testemunhas e amigos da personagem para abordar o caráter documental investigativo da obra, que utiliza de capas de jornais e materiais de arquivos para compor a narrativa, e comenta que foram 10 horas de gravações, que incluem entrevistas com o próprio cartunista, sua ex-mulher, seus colegas de trabalho e, por fim, o doutor em psicologia clínica e psicanálise Tales Ab'Saber, juntamente de personagens fictícios, também criados por Angeli,

como Bob Cuspe e Bibelô, relacionando os depoimentos dos entrevistados reais com acontecimentos ficcionais. A caracterização da personagem como parte de uma investigação fictícia insere o espectador em um jogo entre esses dois mundos, ressaltando a natureza de uma obra que, apesar de se basear em fatos reais, mantém sua essência como uma narrativa fictícia. Essa tensão é reforçada pela maneira como diferentes níveis de representação são articulados, sobretudo quando personagens provenientes dos quadrinhos são inseridos visualmente no mesmo regime de figuração reservado às pessoas reais. Como observa Schneider (2011), ao conferir a figuras como Bibelô e Bob Cuspe a mesma visualidade empregada nos depoimentos de indivíduos reais, o filme intensifica a hibridização entre testemunho documental e presença ficcional, ampliando a percepção de que a narrativa opera em um domínio intermediário, no qual fronteiras entre realidade e invenção são deliberadamente embaralhadas. Em vista disso, Mattos (2018) compreende o curta-metragem no campo do documentário animado, propriamente no que é chamado de falso documentário ou mockumentary, ao evidenciar o preceito de expressar coisas do mundo real que não se pode mostrar em live action (MATTOS, 2018, p. 34). Todavia, no que se concerne a classificar a obra como um mockumentary, Serra (2011) se contrapõe ao afirmar que “(...) podemos considerar que o filme se distingue de um falso documentário, pois apresenta engajamento com o mundo histórico próprio de filmes documentários ao se constituir como uma narrativa assertiva que trata de uma obra ficcional humorística” (SERRA, 2011, p. 153). Invariavelmente, os traços documentais dão suporte aos princípios da estrutura narrativa observada, resultando em um filme que coaduna registros históricos e humor.

Seguidamente, Mattos (2018) aborda o meio denominado de Operação Angelizar, demonstrando sua assimilação quanto ao processo de conversão artística, ao estilo dos traços de Angeli, de todos os participantes do curta-metragem, por meio de caricaturas fiéis ao que podemos encontrar nos quadrinhos. Para o autor:

Do traço à imagem tridimensional, a terceira operação se desdobra e se sofisticada. Os personagens gravados ao vivo são em seguida desenhados e materializados em bonecos feitos de látex, arame e silicone. Assim, pessoas reais e criações dos quadrinhos passam a coexistir no mesmo patamar de bonecos, equivalendo-se. Isso corresponde a uma completa indistinção entre a realidade (Angeli, seus companheiros, sua produção artística, as interpretações psicanalíticas) e a ficção (Rê, seus amigos, o assassinato, o mundo em miniatura dos bonecos) (MATTOS, 2018, p. 35).

Apenas as vozes e trejeitos são preservados diante de uma exteriorização caricata. Tal

artifício é visto por Ward (2005, p. 89) como uma espécie de manto, pois sabemos que estamos diante de depoimentos reais, mas o que vemos é uma composição animada, equiparando, neste caso, a participação humana factual com a interpretação dos personagens da diegese de Angeli. Nessa interação, o autor da crítica, ocupando-se como um espectador-crítico, também constata a presença de questões psicanalíticas, no que chama de Operação Leituras, pois são apresentadas paralelamente duas biografias distintas:

A banheira em que ambos aparecem afundados, taça de bebida ao lado, sublinha esse amálgama. Angeli, em dado momento, admite não gostar do tipo de mulher representado por Rê. Diante dessa afirmação, o desejo de matá-la pode ser visto como um impulso de matar em si aquilo que não lhe agrada, isto é, o passado de boemia, álcool, drogas, sexo e rock'n'roll (MATTOS, 2018, p.36).

Para ele, tais biografias, do criador Angeli e a da criatura Rê Bordosa, seguem divergentes, mas se encontram à proporção que as revelações são expostas, revelando que tudo se trata de uma mesma pessoa. O autor finaliza comparando a ideia do cartunista que mata seu personagem, com a imagem cristã dos poderes de um Deus que pode gerar e eliminar sua criação com a mesma impunidade. O autor observa que a banheira, um elemento comum nas imagens tanto de Angeli quanto de Rê Bordosa, serve como um ponto de convergência para essas duas biografias. A banheira, nesse caso, simboliza um espaço de fusão entre o criador e a criatura, refletindo a sobreposição de suas existências e a forma como os limites entre eles se tornam tênues. Os elementos ao redor, como taça de bebida e cigarros, sugerem ainda mais a continuidade de elementos da boemia e da decadência que caracterizam tanto Angeli quanto Rê Bordosa, reforçando a ideia de um espaço compartilhado onde se misturam as realidades e as representações.

Podemos associar a cena com a afirmação de Angeli sobre não gostar do tipo de pessoa representada por Rê Bordosa, o que, à luz da psicanálise, de acordo com o autor, pode ser interpretado como uma tentativa do criador de afastar de si aspectos que considera indesejáveis ou que não se alinham com a sua visão de si mesmo (Mattos, 2018). A morte de Rê Bordosa, então, aparece como um desejo simbólico de eliminar algo de seu passado ou de sua própria personalidade — um impulso de matar em si aquilo que não lhe agrada.

Figura 49: Angeli ocupa a banheira de sua personagem.



Fonte: Reprodução do Youtube.

Isso reflete o conflito interno do criador que, ao matar sua criação, tenta se livrar das partes de si que ele vê como problemáticas ou excessivas, como as influências de uma vida boêmia. Sincronicamente, ao ocupar o lugar simbólico de sua criação, Angeli proclama quem é que manda, tanto no nível da criação artística quanto na esfera de sua própria identidade e controle sobre as projeções que ele mesmo colocou no mundo.

Assim, em concordância com a notável convergência que dilui as fronteiras formais e materiais entre os campos artísticos na atual era digital, perscrutada por Figueiredo (2011), podemos concluir que nos encontramos diante de uma animação que nos fazer refletir sobre as construções estilísticas e estéticas designada a persuadir o espectador em relação a um complexo ponto de vista no qual é custoso divisar os gêneros do audiovisual presentes na obra, apesar de percebê-los. *Dossiê Rê Bordosa* traz questões contemporâneas na concepção de narrativas animadas e se constitui, desse modo, num exemplo que contribui com a produção da animação brasileira no âmbito autoral, industrial e cultural pois traz este perfil múltiplo que dá margem para obras derivadas. E este perfil está alinhado com questões atuais, como a convergência das mídias que cria rotas para os fluxos de conteúdo entre os diversos suportes e linguagens, originando narrativas transmidiáticas. Consequentemente, a obra expandiu-se para a série televisiva *Angeli, The Killer* (2017), também de César Cabral.

A série *Angeli The Killer* e o curta *Dossiê Rê Bordosa* apresentam abordagens distintas em relação ao universo criado por Angeli e seus personagens, refletindo diferentes perspectivas sobre o cartunista e sua obra. *Angeli The Killer* é uma produção que mergulha mais profundamente no próprio Angeli, explorando seus depoimentos, opiniões, personalidade e o processo criativo por trás de suas criações. A série foca no artista e no impacto de sua visão de mundo, refletindo sobre sua trajetória e a forma como ele molda suas personagens, com destaque para sua natureza irreverente e provocadora, que caracterizou sua carreira. O tom da série é mais intimista, revelando o homem por trás do cartunista e como sua obra reflete suas opiniões e visão de sociedade. Nesse contexto, a análise de Schneider (2010) amplia essa compreensão ao destacar que o curta incorpora também uma dimensão autobiográfica implícita ao inserir o próprio Angeli como personagem, apresentando-o como o provável assassino. A autora observa que, ao narrar um episódio de sua vida relacionado à criação de Rê Bordosa, o cartunista é colocado simultaneamente no presente da narração e em um acontecimento do passado, “embora a narração esteja no presente, quando descreve o ocorrido olhando para a câmera” (SCHNEIDER, 2010, p.06). Essa escolha intensifica o jogo entre realidade e ficção, acrescentando uma camada autorreflexiva à obra que difere do registro mais direto e documental observado em *Angeli The Killer*. Por outro lado, *Dossiê Rê Bordosa* tem um foco narrativo diferente, centrando-se na morte da personagem Rê Bordosa e explorando as fronteiras entre o real e o fictício. Enquanto a série revela o processo criativo de Angeli, *Dossiê Rê Bordosa* se concentra no impacto da morte de uma das personagens e na reflexão sobre a relação do público com a ficção, além de investigar a própria morte como um espetáculo. O curta, portanto, não busca explorar diretamente a figura de Angeli, mas sim utilizar a figura de Rê Bordosa como um ponto de partida para questionar temas como a curiosidade popular, a celebridade e a morte, diferente da série.

Na série, a personagem Rê Bordosa retorna de forma irreverente e sarcástica: quando no tempo presente, ela aparece confinada em uma banheira no inferno, com a intenção de mostrá-la entregue aos prazeres e pecados do mundo. Essa reinterpretação da morte da personagem se afasta de qualquer visão trágica ou dramática e adota um tom mais irônico e provocador, alinhado com o estilo de Angeli. Ao situar Rê Bordosa no Inferno, desfrutando dos pecados, a obra reflete a visão irreverente do cartunista, questionando normas sociais e padrões morais. A morte de Rê Bordosa, em vez de ser um fim definitivo, é transformada em uma continuação de sua existência no inferno, onde ela mantém sua atitude desafiadora e a liberdade de subverter as expectativas. Esse tratamento da personagem, dado por Cabral,

exemplifica a maneira como Angeli brinca com as fronteiras entre vida e morte, o real e o fictício, enquanto reafirma o espírito provocador e ousado de suas criações.

Figura 50: Rê Bordosa no inferno em *Angeli The Killer*.



Fonte: Omelete.

A característica de representação de Rê Bordosa em uma banheira no inferno, presente em *Angeli The Killer*, também é preservada em sua aparição no filme *Bob Cuspe - Nós Não Gostamos de Gente*. No final do filme, a personagem Rê Bordosa reaparece em sua banheira, mantendo a ligação com o Inferno e o universo de pecados que a define. Quando o personagem Angeli, em sua versão velho cartunista, a encontra, ele se junta a ela na banheira, estabelecendo uma continuidade no tratamento irreverente e desafiador da personagem. Esse momento no filme reflete uma vez mais a visão de Angeli sobre seus personagens, onde a morte e o inferno não são lugares de punição, mas sim de liberdade e prazer, sempre acompanhados de um tom de subversão, reforçando o caráter iconoclasta de suas criações.

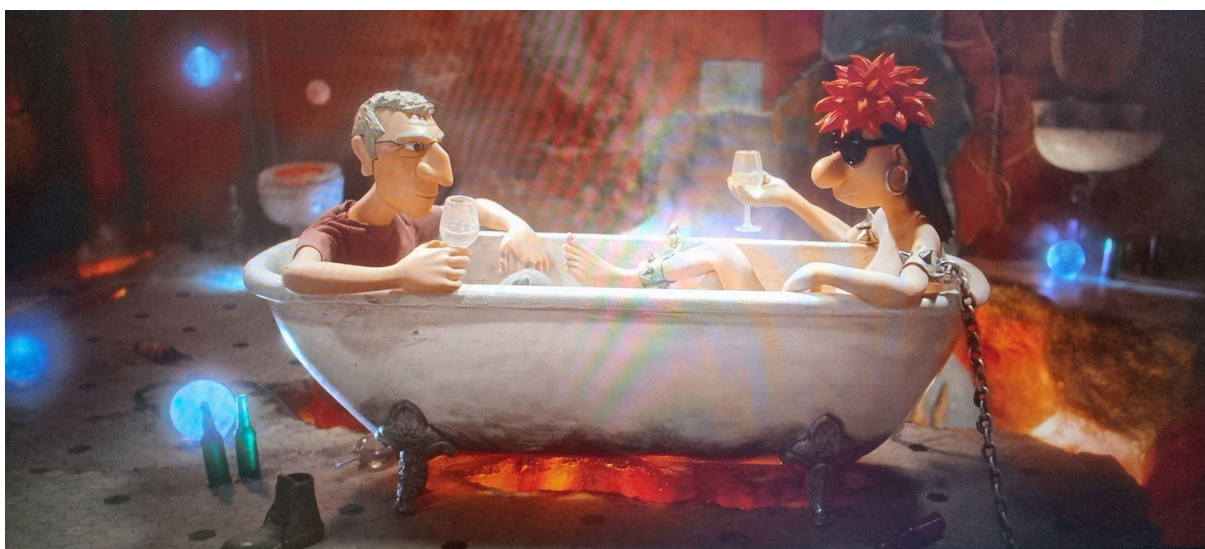
Figura 51: Rê Bordosa no inferno, também em *Bob Cuspe - Nós Não Gostamos de Gente*.



Fonte: Imagem fotografada pelo autor.

A cena de Angeli entrando junto com Rê Bordosa na banheira no filme *Bob Cuspe - Nós Não Gostamos de Gente* (figura 52) traz uma importante mudança de dinâmica em relação à sua representação em *Dossiê Rê Bordosa*. Enquanto no curta *Dossiê Rê Bordosa* Angeli assume sozinho o espaço da banheira, a cena de Bob Cuspe marca uma transição simbólica na relação entre o criador e a criação. No primeiro filme, como nos quadrinhos, a banheira é ocupada exclusivamente por Rê Bordosa, representando um espaço de refúgio, restauração e repetição. No curta-metragem, Angeli assume a banheira exprimindo sua autoridade sobre a personagem e também enfatizando uma fusão das identidades do criador e da criação. Na série, a personagem é representada em sua banheira no inferno, refletindo, apesar de reclusa, seu domínio sobre esse espaço de prazer e transgressão. Ela, como personagem, sempre foi uma personificação da irreverência e da rebeldia, e seu espaço no inferno pode ser interpretado como símbolo de uma autonomia e liberdade absoluta. Contudo, quando Angeli entra junto com Rê Bordosa na banheira no longa-metragem, temos, além de uma representação de continuidade, um reconhecimento da interdependência entre ambos.

Figura 52: Criador e criação dividem a banheira.



Fonte: Imagem fotografada pelo autor.

Angeli se coloca, ao entrar no espaço de Rê Bordosa, de certa forma, no mesmo nível de sua criação, e o ato de compartilhamento do espaço reflete uma ideia de cumplicidade, onde o criador não se limita a comandar ou dominar sua criação, mas se funde a ela, participando ativamente de sua liberdade e do desafio aos padrões estabelecidos. A banheira, que antes era apenas o espaço de Rê Bordosa, agora torna-se um território comum, onde o criador e sua criação compartilham o prazer e a subversão, rompendo ainda mais as barreiras

entre o real e o fictício. Para Bakhtin (2013), as identidades não são estáticas, mas se constroem no diálogo constante, o que implica que tanto o criador quanto a criação estão em permanente transformação. Assim, a união de Angeli e Rê Bordosa simboliza um momento de reconhecimento da interdependência entre eles, marcando uma transição de um controle rígido para um processo de transformação mútua. Essa união simbólica entre ambos no inferno também pode representar a continuidade da obra de Angeli, em que, mesmo com o passar do tempo, suas criações continuam vivas e influentes, sempre desafiando a moralidade e os valores tradicionais.

A evolução representada no cartunista Angeli como personagem nas obras, especialmente no que diz respeito à percepção do tempo e à resistência às mudanças, reflete seu processo criativo e a relação que constrói com seus personagens ao longo do tempo. No decurso, Angeli, como personagem e como cartunista, conforme pudemos deslindar, começa a refletir sobre o papel dessas criações em sua obra e sua evolução como autor. Em *Bob Cuspe - Nós Não Gostamos de Gente*, a relação do cartunista com suas criações se transforma: ele começa a aceitar que, mesmo após a morte simbólica que impôs a elas, suas personagens não desaparecem completamente. Ao contrário, ele começa a reconhecê-las como uma parte intrínseca de sua trajetória artística e como reflexos de sua própria evolução. Esse processo de matar as personagens se transforma, na verdade, em uma maneira de integrá-las mais profundamente em sua própria história.

Mikhail Bakhtin, em sua obra *Problemas da poética de Dostoiévski*, descreve a ideia de polifonia, que pode ser aplicada à relação entre Angeli e suas criações. Bakhtin (2013) defende que, em uma obra literária, cada personagem é uma voz que entra em diálogo com outras vozes, criando uma nova relação com o mundo. Dessa forma, cada personagem é uma voz que entra em diálogo com outras vozes e cria uma nova relação com o mundo. Quando o cartunista permite que seus personagens, como Rê Bordosa e Bob Cuspe, continuem a dialogar com as tensões da sociedade e a refletir sobre o tempo, Angeli começa a perceber que seus personagens possuem autonomia e que suas vozes são igualmente capazes de desafiar e interagir com o mundo, além daquilo que o autor inicialmente concebeu. A aceitação dessa autonomia das personagens reflete uma mudança de percepção sobre o tempo e a resistência à transformação. Se antes Angeli parecia tentar controlar rigidamente o ciclo de vida de suas criações, ele agora começa a ver essas personagens como parte de um processo contínuo de transformação, onde elas também evoluem à medida que o próprio autor evolui. Quando reconhece que suas criações têm vida própria, Angeli também reconhece que ele,

como autor, está em constante transformação. Essa aceitação das mudanças inevitáveis que ocorrem ao longo do tempo é central para a evolução do autor e da obra.

O diretor César Cabral, quando revisita a obra de Angeli e a relação entre o autor e seus personagens, realiza uma adaptação e, mais que isso, celebra o impacto duradouro de suas criações na cultura brasileira. Como aponta o filósofo Gilbert Durand, a arte tem o poder de resgatar mitos e arquétipos que estão profundamente enraizados na cultura coletiva, e Angeli, com suas personagens irreverentes e transgressoras, pode ser visto como alguém que resgata e transforma esses símbolos, tornando-os universais e atemporais (DURAND, 1989). A relação entre Angeli e suas criações não é mais de controle rígido, mas de aceitação da transformação e da interdependência, refletindo uma visão de arte que se renova constantemente, sem perder sua essência.

3 Tempo, memória e nostalgia

A partir das análises apresentadas nos capítulos anteriores, depreendemos que a memória afetiva desempenha um papel central na concepção das obras audiovisuais analisadas, refletindo o vínculo profundo dos realizadores com os trabalhos originais. Ao investigarmos as entrevistas dos autores, torna-se evidente que suas motivações e processos criativos estão intimamente ligados ao envolvimento pessoal com as histórias e personagens que escolheram adaptar. Nesse contexto, tanto Otto Guerra quanto César Cabral, apesar de atuarem em estúdios distintos, compartilham uma abordagem semelhante ao desenvolverem obras que celebram cartunistas que admiram, tal como a estrutura de produções marcada pela espontaneidade nos roteiros e pela ausência de um planejamento rígido para a coleta de informações, que revela um forte desejo de capturar a essência dos autores e personagens na tela, com os filmes emergindo mais de uma série de gravações e relatos espontâneos do que de um planejamento estruturado.

3.1 Os diretores

Otto Guerra, em entrevista⁴⁰ para o Canal Brasil, destaca a forte identificação que sentiu ao ler o trabalho do cartunista. Para o diretor, a obra de Angeli refletia influências que também marcaram sua própria formação, como o trabalho do cartunista *underground* americano Robert Crumb e dos *Freak Brothers*, trio fictício de personagens criado pelo artista americano Gilbert Shelton. Essa conexão com os mesmos elementos culturais mostra-se significativa para Guerra, pois, de acordo com o diretor, o fez perceber que Angeli estava traduzindo para o Brasil ideias e influências que, sem o cartunista, talvez não tivessem chegado com tanta força e originalidade. Esse reconhecimento de Angeli como um intermediário criativo foi uma experiência importante para Otto, que viu no cartunista uma forma de expressão inovadora e relevante para o contexto brasileiro, além de também se identificar com a personalidade do cartunista, reconhecendo nele uma postura que ressoava com sua própria visão de mundo:

Ele parece ser uma parte de si mesmo, como se tivesse multiplicado sua personalidade em várias facetas. Eu me identifico muito com isso, porque vejo o Angeli como uma pessoa de personalidade esquizofrênica, uma pessoa que acaba sendo várias ao mesmo tempo. O personagem que mais admiro é,

⁴⁰ Otto Guerra fala sobre Wood & Stock. 2007. K3 Produtora. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=2ZHO_Mi_FQo. Acesso em: nov. 2024.

sem dúvida, o próprio Angeli, porque ele traz essa complexidade e essa reflexão sobre a sociedade de uma forma muito única. Para mim, Angeli é um visionário. Ele é uma espécie de encarnação do Millôr Fernandes, um cara genial que faz uma crítica social extremamente contundente. Ele ridiculariza as hipocrisias e destrói os valores da nossa sociedade de maneira genial. Como o próprio Millôr falou, o nome Angeli é um anagrama de genial. Se você rearranjar as letras de Angeli, forma a palavra genial (GUERRA, 2007, informação verbal).

Essa conjuntura revela a profunda intersecção entre a memória afetiva, a criação artística e a reflexão cultural no processo de adaptação de tais obras, mostrando como os realizadores tentaram capturar a essência dos autores e personagens, em substituição de seguir um caminho estruturado e previsível. Para Hutcheon (2016), a adaptação é simultaneamente um produto e um processo que envolve repetição e diferença, reconhecimento e reinvenção. A autora enfatiza que a adaptação não se limita a uma relação hierárquica de original e cópia, mas se configura como um ato complexo de rerepresentação que incorpora múltiplas camadas de significado, incluindo as experiências e memórias afetivas dos realizadores. Essa perspectiva ajuda a entender como o diretor imprime suas próprias histórias, afetos e referências culturais nas adaptações, dando-lhes um caráter único e autêntico. A relação entre os diretores e os cartunistas é, portanto, um dos elementos fundamentais para entender a natureza dessas produções audiovisuais, onde a subjetividade e a emoção desempenham papéis centrais. Assim como Guerra, Cabral também expressa em várias entrevistas sua profunda admiração por Angeli, como fica evidente em seu depoimento no programa Cine Resenha em 2023. Esse testemunho revela a influência significativa de Angeli na trajetória artística de Cabral, especialmente na formação de sua geração:

Angeli, *Chiclete com Banana*, e toda uma geração ali que começa na Editora Circo, foi muito formadora para essa geração. Eu lembro muito de comprar revistas com 12, 14 anos e ter esse contato com esse universo. A gente estava muito acostumado com quadrinhos que vinham de fora, mas era um quadrinho que falava com a gente, né? Então, acho que mais do que só uma revista de quadrinhos, ela trazia a cultura de maneira geral. Ali você aprendia sobre música, sobre literatura. Então foi assim que comecei a trabalhar e pensar em fazer uma animação com a obra do Angeli. Foi antes de tudo um fã iniciando um trabalho (CABRAL, 2023, informação verbal).

Essa frase de Cabral reflete seu início como criador, impulsionado primeiramente pela admiração genuína pela obra de Angeli. É nesse contexto que se propõe, no âmbito desta pesquisa, o conceito de nostalgia intersubjetiva, aqui formulado como uma categoria analítica

original para compreender as dinâmicas afetivas que atravessam os processos de adaptação examinados.

Afirmando que sua jornada começou como um fã, ele destaca o papel fundamental da paixão e do envolvimento pessoal com a obra de Angeli no processo criativo. Tal testemunho reforça a ideia de que os trabalhos dos artistas aqui estudados nasceram de uma conexão emocional com a obra de outro, antes de se transformar em uma expressão própria. A partir dessa visão, a adaptação torna-se um espaço para a negociação de identidades, onde o criador e o público compartilham e recriam sentidos em torno da obra original e suas novas representações (HUTCHEON, 2016). Isso reforça a importância do vínculo emocional dos realizadores com as obras de Angeli, pois tal vínculo é o motor para uma produção que transcende a simples transposição, favorecendo uma recriação que dialoga com o presente. Ao destacar também a importância de *Chiclete com Banana*, Cabral ressalta como essas publicações dialogavam com a realidade cultural brasileira, tratando de temas que ampliavam a visão de seus leitores. O contato inicial com essas obras, ainda na adolescência, proporcionou ao diretor uma imersão em uma concepção visual e linguagem autênticas do Brasil, contrastando com os quadrinhos estrangeiros dominantes na época. Essa vivência foi fundamental para o desenvolvimento de seu trabalho, inspirando-o a criar animações baseadas na obra de Angeli, ilustrando como a admiração de um fã pode se transformar em um projeto artístico original.

Essa dimensão afetiva da criação, contudo, não ocorre de maneira isolada, mas se insere em dinâmicas mais amplas de produção cultural. Nesse sentido, as reflexões de Miège (2000) sobre as indústrias culturais ajudam a compreender como a produção simbólica se organiza em estruturas industriais sem que isso elimine a centralidade da criação e da autoria. Para o autor, as obras culturais são resultado de uma articulação entre processos produtivos, circulação midiática e práticas criativas, o que permite compreender as adaptações da obra de Angeli como parte de um sistema cultural mais amplo, no qual experiências pessoais e referências coletivas se transformam em produtos culturais.

De forma semelhante, Hesmondhalgh (2013) observa que as indústrias culturais se caracterizam por uma tensão constante entre estruturas econômicas e processos criativos. Ainda que inseridas em sistemas de produção e circulação midiática, as obras culturais permanecem marcadas pela incerteza criativa e pela singularidade das práticas autorais. Essa perspectiva contribui para compreender as adaptações analisadas nesta pesquisa iniciativas singulares dos realizadores e, sobretudo, como produções que emergem da interação entre trajetórias pessoais, repertórios culturais compartilhados e condições institucionais do campo

audiovisual. É justamente nessa zona de interseção entre experiências individuais e referências coletivas que se delinea uma dimensão intersubjetiva da criação, na qual sentidos, afetos e imaginários são constituídos e compartilhados entre autores, obras e públicos.

Cabral também revela o processo gradual de aproximação com Angeli ao longo da produção de seu projeto, que inicialmente não tinha um roteiro definido. Esse processo de aproximação, que incluiu conversas informais ao longo de 2 anos, é descrito como um momento de imersão na vida e na história de Angeli, à semelhança do processo realizado por Otto em *Cidade dos Piratas*, cujos relatos mais recentes, proferidos em 2024, acrescentam uma dimensão pessoal e filosófica à reflexão sobre o processo criativo e a conexão emocional com as obras adaptadas. A relação entre realizador e obra adaptada pode revelar que o processo de adaptação ultrapassa a simples transferência de conteúdos de um meio para outro. Trata-se de um movimento de interpretação no qual o criador estabelece um diálogo com o universo simbólico da obra original, reinterpretando personagens, temas e atmosferas a partir de suas próprias experiências e referências culturais. Nesse processo, a adaptação assume um caráter dinâmico, marcado simultaneamente pelo reconhecimento do material de origem e pela necessidade de recriá-lo em novas condições estéticas e narrativas. Essas escolhas evidenciam como a adaptação se constitui como um espaço de negociação entre fidelidade, reinvenção e expressão autoral.

Priorizando a espontaneidade e a imersão nas histórias e personagens, os realizadores conjuntamente homenageiam os cartunistas e também criam uma ponte entre o público e as questões culturais e sociais que essas obras abordam. Essa abordagem, que privilegia a conexão emocional e a identidade pessoal, proporcionam às adaptações a transcendência da mera reprodução das narrativas originais, transformando-as em uma forma de expressão artística autêntica e expressiva. Ao falar sobre o filme, Otto Guerra, em adição de expressar um orgulho genuíno pela obra, também revela um compromisso profundo com sua própria visão artística, uma visão que transcende o mero produto de entretenimento. Sua afirmação de que o próprio filme é, de acordo com ele, um dos filmes mais geniais que já assistiu (GUERRA, 2024) reflete uma confiança absoluta no trabalho realizado e na importância de sua mensagem. Essa afirmação se alinha com o que propomos discutir sobre a centralidade da memória afetiva e da conexão pessoal com a obra — o diretor vê em *Cidade dos Piratas* mais do que apenas uma adaptação; para ele, é uma manifestação de suas próprias crenças e sentimentos, algo que ele sente que precisava fazer, independentemente da recepção pública. Isso reforça a ideia de que, ao adaptar e reinterpretar as obras, o realizador não busca simplesmente a preservação de suas essências, mas o desafio de torná-las relevantes e

compreensíveis para o público atual, criando um equilíbrio entre o artístico e o acessível, apesar de diretor também comentar sobre a natureza do filme ser difícil (GUERRA, 2024), o que reflete uma intenção de desafiar o público, tornando a obra mais reflexiva e complexa, alinhada à ideia de que não se trata de um simples produto comercial, mas de uma criação autêntica e orgânica, como um convite à reflexão sobre a vida e a existência, que ecoa com a busca pela espontaneidade e pela profundidade nas adaptações audiovisuais.

Além disso, quando buscam capturar a essência dos autores e personagens, os diretores propõem uma reflexão mais profunda sobre o papel da arte no cotidiano e sua capacidade de gerar discussões sociais. A natureza menos previsível e mais fluida dessas produções audiovisuais, marcada pela ausência de um planejamento inflexível, reflete a complexidade das relações humanas e culturais, revelando um processo criativo mais orgânico e aberto à interpretação, que dialoga diretamente com as experiências pessoais dos envolvidos na criação. Por consequência, essas obras traduzem a visão dos cartunistas, mas também transmitem as emoções e ideias de seus realizadores. O diretor também compartilha uma experiência extremamente pessoal e dramática, ao mencionar o câncer que enfrentou em 2013 e como isso o motivou a se lançar no projeto sem hesitação. Ele diz: "Eu sabia que a Laerte era um gênio, não essa questão. Então, chamei a Laerte, 'Pô, vamos fazer o filme?'. Daí, eu tive um câncer, ia morrer lá em 2013, com metástase de fígado e pulmão, aí eu fiz o que eu queria fazer. 'Vou morrer, e aí?'" (GUERRA, 2024). Sua reflexão sobre a vida e a urgência de se fazer o que se acredita, apesar da adversidade, adiciona uma camada subjetiva à criação do filme e isso assegura a ideia de que o processo criativo vai além da técnica ou do planejamento, sendo uma forma de expressão que reflete a busca do realizador por um significado mais profundo, em um momento de sua vida onde a existência e a urgência da arte se tornam questões centrais.

A relação de Cabral e Guerra com as obras dos cartunistas, marcada pela profunda conexão emocional e pelo desejo de preservar a essência deles, ganha um novo peso quando pensamos na experiência pessoal de Otto Guerra com a morte iminente. O diretor sentiu a urgência de realizar seu projeto sobre um artista que admira, sabendo que não poderia adiar algo tão importante para ele. De forma semelhante, uma notícia de diagnóstico de afasia de Angeli em 2022 e seu consequente afastamento das artes gráficas como cartunista traz uma perspectiva de urgência e transitoriedade à sua própria obra. No entanto, como sua família afirmou⁴¹, Angeli não encerra sua carreira como artista, o que nos lembra que a arte, uma vez

⁴¹ Angeli encerra carreira como cartunista após diagnóstico de afasia. G1. 2022. Disponível em: <https://g1.globo.com/pop-arte/noticia/2022/04/20/angeli-cartunista.ghtml>. Acesso em: novembro/2024

criada, transcende a limitação do corpo. A obra de Angeli segue viva nas adaptações e no impacto duradouro que exerce sobre os artistas que o admiram e se inspiraram. A doença, portanto, tanto para o diretor quanto para Angeli, não representa um fim, mas um convite para que suas criações continuem a falar, a inspirar e a questionar, perpetuando suas ideias para as gerações futuras. O conceito de memória afetiva se entrelaça com o reconhecimento de que a arte é uma forma de resistência ao efêmero. Ela permite que os criadores, mesmo quando confrontados com a finitude de seus corpos ou das circunstâncias, deixem um legado que transcende o tempo. Assim sendo, concebemos que as adaptações de suas obras, como as feitas pelos diretores estudados na presente tese, preservam a essência de seus criadores e ao mesmo tempo reforçam a ideia de que a arte é um veículo de continuidade, que prossegue a dialogar e a inspirar novas gerações.

3.2 O cartunista

A necessidade de realizar algo significativo, portanto, reflete uma resposta pessoal às adversidades, mas também o desejo de imortalizar ideias e emoções que, por sua natureza, desafiam as limitações da existência humana. A memória afetiva, nesse contexto, é o elo que mantém viva a obra, mesmo diante das mudanças e das dificuldades enfrentadas pelos artistas.

A família de Angeli esclareceu à imprensa que, embora o cartunista tenha encerrado sua carreira como desenhista devido ao diagnóstico de afasia, isso não significa que sua trajetória artística esteja concluída. Ao contrário, há a possibilidade de que ele se dedique a outras formas de arte, o que reflete a flexibilidade e a contínua busca criativa que sempre marcaram sua carreira. Em momentos anteriores de sua vida, Angeli já havia se afastado dos quadrinhos e se voltado para ilustrações e desenhos mais livres (figura 53), quando sentiu que estava exausto de trabalhar com seus personagens mais icônicos.

Figura 53: Painel de esboços. Ocupação Angeli.



Fonte: Itaú Cultural

Durante esses períodos de transição, o cartunista reconheceu que suas novas produções podiam não agradar ao público, mas enfatizou que o mais importante era que eram os trabalhos com os quais ele se sentia realizado no momento:

Chega uma hora que eu cansei, no espaço da tira. Eu comecei a achar que eu fiz tudo o que tinha que fazer naquele espaço. E atualmente estou nesse período. Estou em um período, assim, em relação à tira, de baixa criatividade, mesmo, né, assumida. Eu não me sinto impelido a fazer ou criar novos personagens, não tenho vontade disso e tal. Comecei a perceber que meu desenho, o traço do meu trabalho, cresceu e melhorou. Ficou um desenhista mais apurado e mais particular. Cada vez mais particular. Eu comecei a gostar dos rabiscos que eu fazia num canto de mesa, aquelas coisas que você faz enquanto está no telefone, fica buscando quando você termina e pensa ‘que bom que ficou isso’. Então, eu recortava e guardava. Só que aí deu um branco em mim. Na Folha, eu não conseguia produzir nada. Nada. Eu não tinha vontade, não tinha mote, não tinha nada. Aí, olhei o desenho e pensei: ‘Como colocar isso na tira? Um bom desenho, né? É só um bom desenho’. O papo dominou: é apenas um bom desenho, não precisa achar mais nada além disso. E aí, eu percebi que estava gostando, não sei se o leitor, mas eu estava gostando de mostrar esses desenhos (ANGELI, 2012, informação verbal).

A busca por autenticidade na arte e a disposição para explorar diferentes formas de expressão revelam a atitude de um criador que, mesmo diante das limitações impostas pela

vida, continua a evoluir e a se reinventar, sempre movido pela necessidade de se conectar com sua própria visão artística. O depoimento revela uma reflexão profunda e um momento de transição na trajetória de Angeli como cartunista, marcada pela busca por uma nova forma de expressão artística, e seu depoimento sobre o cansaço de trabalhar no formato da tira, após ter explorado as possibilidades que esse espaço lhe oferecia, ilustra uma fase de questionamento e reavaliação de sua própria prática criativa. A tira, um formato curto e conciso, que exigia rapidez e precisão, havia se tornado um campo de limitações para ele, bem como a criação de conteúdo explorando os seus personagens.

A percepção de que já havia cumprido sua missão dentro desse espaço reflete um esgotamento criativo e a reflexão de Angeli sobre sua criatividade também se associa à ideia de que, com o tempo, seu trabalho evoluiu, seu traço se aprimorou e se tornou mais particular. Ele passa a valorizar um processo mais espontâneo e livre, como o ato de rabiscar durante conversas informais, um gesto muitas vezes associado à criatividade mais descompromissada. Esses rabiscos se tornaram, para Angeli, uma nova fonte de prazer e satisfação, um retorno à liberdade que a rigidez do formato da tira não lhe proporcionava mais, e esse movimento em direção a uma arte mais livre e menos ligada a expectativas externas demonstra um processo de autodescoberta e de reconciliação com a essência do próprio trabalho. Um ponto interessante aqui é que, ao olhar para o desenho e reconhecer que ele já era um bom desenho por si só, Angeli encontra uma nova forma de apreciação pela arte: não é necessário buscar mais, não é necessário acrescentar algo, ou seja, o desenho, em sua simplicidade e espontaneidade, tem valor suficiente. Isso representa uma mudança importante em sua relação com a criação artística, onde o foco deixa de ser a aprovação externa e passa a ser o prazer pessoal no processo de criação. Além disso, o reconhecimento de que, ao mostrar esses desenhos, Angeli sentia satisfação, independentemente de como seriam recebidos pelos leitores, demonstra uma mudança de perspectiva. Ele deixa de se preocupar com a reação do público e passa a valorizar sua própria apreciação da arte. Esse distanciamento da expectativa externa é uma característica importante no amadurecimento de qualquer artista, que ao longo do tempo aprende a confiar em seu próprio julgamento e a priorizar o prazer genuíno na criação. A busca por autenticidade e a coragem de se afastar das convenções do mercado, da crítica ou das expectativas do público, evidenciam o fortalecimento da identidade artística de Angeli, que passa a se dedicar a formas de expressão mais pessoais e únicas.

Naquele momento, o processo de distanciamento de Angeli em relação aos seus personagens e aos temas que costumavam representar refletem essa busca, pois, seus personagens, que foram símbolos poderosos de sua crítica social e engajamento político ao

longo de sua carreira, deixaram de ser fontes de inspiração para ele. Como podemos testemunhar em *Angeli 24 horas*⁴², ele reconhece que, ao longo de sua carreira, seus personagens mais populares se tornaram uma fórmula segura e confortável, o que lhe proporcionava sucesso comercial e aprovação do público. No entanto, essa segurança trouxe consigo uma sensação de estagnação e um questionamento sobre a verdadeira motivação por trás de seu trabalho. A repetição de seus personagens, que anteriormente lhe proporcionaram uma conexão genuína com o público, passou a ser percebida como uma forma de comodismo, uma “burocracia criativa” que lhe impunha limites:

Teve um momento em que eu achei que meu trabalho se tornou um pouco burocrático. Eu tinha uns personagens que funcionavam, conhecidos de sucesso, vendiam livros, revistas e tal. Então, era muito fácil eu fazer uma Rê Bordosa, todo mundo dizia: ‘Ah, que fantástica, a Rê Bordosa!’ Só que aquilo não estava me agradando. Estava bom para mim, mas eu me perguntei: ‘Será que eu não estou me repetindo? Será que eu não estou me acomodando?’ Então, eu decidi que não vou desenhar mais Rê Bordosa, mais Scrotinhos, mais Bob Cuspe, mais nada disso. Seria até estranho, um cara de 53 anos, ficar pensando: ‘Ai, o que que os Scrotinhos fariam?’ (ANGELI, 2014, informação verbal).

Nesse trecho da conversa, o cartunista se pergunta se estava se repetindo e se acomodando, demonstrando, mais uma vez, uma busca por autenticidade e renovação em sua obra. A decisão de abandonar personagens como Rê Bordosa, os Scrotinhos e Bob Cuspe reflete sua vontade de romper com o que já estava estabelecido, de se distanciar de um trabalho que, embora bem-sucedido, já não o satisfazia plenamente. A observação de Angeli sobre a inadequação de um artista de 53 anos continuar a explorar os mesmos temas e personagens com os quais se tornou famoso também aponta para uma reflexão sobre o tempo e a evolução pessoal, pois a maturidade traz consigo uma nova percepção de si mesmo e de seu papel na arte, e Angeli parece estar em um processo de busca da reconexão com o prazer da invenção, afastando-se da expectativa de agradar a uma audiência específica e retornando à liberdade de criar sem amarras. Em outro trecho, ele reforça que seu processo criativo atingiu um ponto de inflexão, onde a repetição de fórmulas e personagens não é mais satisfatória e reconhece que a verdadeira mudança reside em reinventar a própria forma de fazer arte, de criar humor e, por consequência, de se expressar artisticamente: “(...)Então isso para mim é

⁴² Angeli 24 Horas | Angeli Night & Day. Rio: mais cinema, menos cenário. 2014. Disponível em: <https://youtu.be/Wm62uP2rPfg?si=QJC1kiRUOJKssN9h>. Acesso em: nov. 2025.

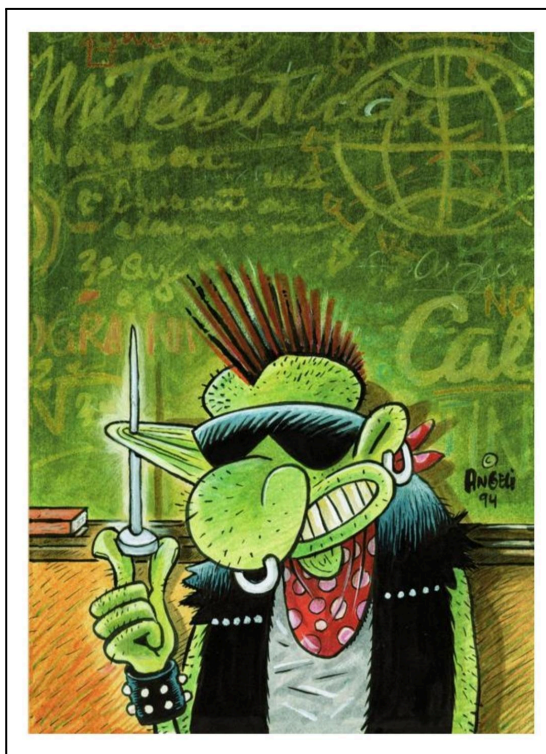
um sinal de mudança, é um sinal de que eu vou radicalizar em algum momento. Só que radicalizar não é criar outra personagem, é criar outra forma de fazer tira, outra forma de fazer humor” (ANGELI, 2014, informação verbal). Radicalizar, para Angeli, significa romper com o que já foi feito e explorar novas possibilidades criativas. Ele propõe uma transformação na estrutura da tirinha, na maneira de abordar o humor, o que implica uma mudança mais profunda e essencial em seu trabalho artístico, não apenas uma atualização superficial de seu repertório de personagens.

A sensação de esvaziamento que Angeli experimenta em relação a esses personagens está intimamente ligada ao fato de que ele já havia esgotado, em sua visão, o potencial de suas criações dentro dos parâmetros que eles haviam estabelecido. Esses personagens, que outrora representavam suas causas e ideologias, já não carregavam o mesmo vigor e, como consequência, não geravam mais a mesma energia criativa. Ao longo de sua carreira, entendemos que o cartunista passou a perceber que, para ele, era mais fácil matar personagens do que continuar desenvolvendo suas histórias, visto que, em certos momentos, ele se viu desinteressado por manter seus personagens em evolução contínua.

O processo de matar não significa somente uma morte literal, mas uma interrupção do desenvolvimento narrativo, onde as figuras deixavam de ter um enredo vivo e se transformavam em algo mais simbólico e menos dinâmico. Isso aconteceu com Rê Bordosa e com Bob Cuspe, que, com o tempo, se tornaram figuras emblemáticas e icônicas, mas com pouca ou nenhuma necessidade de novos contextos narrativos. A repetição das imagens desses personagens, agora transformadas em símbolos facilmente reconhecíveis, resultou na perda da complexidade original de suas histórias.

O personagem Bob Cuspe, por exemplo, foi criado com uma intenção subversiva e complexa, mas, ao longo do tempo, Angeli deixou de investir em novos enredos para ele. Bob passou a ser apenas uma figura, uma imagem que carregava consigo uma ideia, sem mais a necessidade de um desenvolvimento contínuo. De acordo com o cartunista “ (...)hoje ele existe só graficamente, ele só é um desenho, né? E ele não foi adiante por eu gostar do personagem” (ANGELI, 2012, informação verbal).

Figura 54: A imagem de Bob Cuspe. 1994.



Fonte: Todo Bob Cuspe.

Da mesma forma, Rê Bordosa se tornou uma estampa famosa: sua imagem deitada na banheira, de maneira desconectada e apática, foi repetida e absorvida pela cultura popular de tal forma que se transformou em um símbolo maior do que qualquer história que ela pudesse carregar. Wood e Stock, com suas posturas relaxadas no sofá, também se tornaram representações que dispensavam um enredo detalhado, sendo absorvidas pela lógica da repetição e do consumo imediato. Esse processo, em que as imagens dos personagens se tornam maiores do que seus próprios enredos, reflete a transição do *underground* para o *mainstream* e a absorção da subcultura pela cultura pop. Os personagens de Angeli, que nasceram, além da representação de personalidades irritantes, com uma crítica ao sistema vigente e uma certa independência narrativa, passaram a ser vistas como ícones pop, símbolos que poderiam ser consumidos sem que fosse necessário se aprofundar nas histórias que os originaram. Essas figuras se tornaram tão reconhecíveis e replicáveis que a narrativa que as sustentava foi, aos poucos, se tornando irrelevante. Percebemos que o cartunista toma consciência disso quando, em 2003, diz: “Me vi enganando o leitor com a Rê Bordosa, porque ela funcionava tanto, só a figura dela na banheira já funcionava tanto, que eu me vi fazendo ideias rápidas para preencher o espaço com a Rê Bordosa, porque ela já era um sucesso garantido” (ANGELI, 2003, informação verbal).

À vista disso, a mudança que ele começa a vivenciar, ao olhar para os seus desenhos e reconhecer que um simples desenho já era valioso por si só, é simbólica. Ao perceber que não era mais necessário acrescentar camadas ou adicionar significados externos para que seu trabalho tivesse valor, Angeli passa a priorizar a simplicidade e espontaneidade do processo criativo. Essa mudança representa uma liberação de uma pressão externa que antes estava atrelada ao papel de seus personagens como veículos de ideologias e causas. Ele começa a se desapegar da necessidade de transmitir mensagens complexas ou de agradar a um público com expectativas específicas sobre o que sua obra deveria representar.

Quando se tornam símbolos facilmente identificáveis, as figuras criadas por Angeli perderam sua função crítica e passaram a ser tratadas como produtos da indústria cultural. Esse processo de absorção de elementos do *underground* é algo que a indústria cultural, conforme descrita por Adorno (2009), faz de maneira sistemática: a arte perde sua autonomia e se torna um produto de consumo, tornando-se parte do próprio sistema que inicialmente se visava criticar. A arte, ao ser convertida em mercadoria, perde sua capacidade de questionar e desafiar as estruturas estabelecidas, tornando-se um produto pronto para ser consumido.

Os personagens de Angeli exemplificam esse processo de diluição do significado original, que, ao ser repetido e massificado, perde sua força transformadora. O teórico observa que esse fenômeno é uma característica central da cultura de massa: A indústria cultural reduz a arte a uma simples mercadoria que pode ser consumida sem esforço interpretativo (ADORNO, 2009, p.23). No caso de Angeli, a mudança de suas personagens em meras figuras icônicas, que podem ser reproduzidas e vendidas sem que seja necessário aprofundar-se em suas histórias ou contextos originais, exemplifica esse processo de diluição da crítica e da arte em si. A crítica social e a subversão se tornam irrelevantes diante da repetição de uma imagem que serve, acima de tudo, ao consumo. Ainda em *Angeli 24 Horas*, um trecho aos 13 minutos revela o desconforto de Angeli diante da proposta de reviver seus personagens em um formato comercial, especificamente no caso de bonecos de seus icônicos personagens Rê Bordosa e Bob Cuspe, embora miniaturas desses mesmos personagens sejam vendidos na atualidade por meio da plataforma Galeria Angeli⁴³. A proposta de Maurício de Sousa, um dos mais conhecidos cartunistas do Brasil e referência⁴⁴ em licenciamento de produtos, de transformar esses personagens em produtos de mercadoria, foi prontamente

⁴³ Galeria Angeli. Página Web: <https://www.angelimatador.com/>. Acesso em: novembro/2024,

⁴⁴ Mauricio de Sousa Produções: a 'fábrica' de personagens que estampa mais de 4.000 produtos e é a 'Disney brasileira'. Infomoney. Disponível em: <https://www.infomoney.com.br/business/mauricio-de-sousa-producoes-dos-quadrinhos-para-a-maior-licenciad-ora-do-pais/>. Acesso em: novembro/2024.

rejeitada por Angeli, de acordo com seu relato: “O Maurício de Sousa me propôs fazer bonequinhos da Rê Bordosa e do Bob Cuspe. Não dá, não tem como, não tem como, eu ia me sentir muito mal. Aí eu falei só se se eu apertar a Rê Bordosa ela vomitar, né, ou apertar o Bob Cuspe para ele peidar” (ANGELI, 2014, informação verbal).

A resposta sarcástica de Angeli, sugerindo tais ações dos personagens para que ele aceitasse a proposta, revela o distanciamento do cartunista em relação àquilo que esses personagens representaram em sua obra anterior naquele momento. Ao fazer essa sugestão de forma humorística e provocadora, Angeli enfatiza que esses personagens e a imagem que os acompanha não têm mais o mesmo apelo para ele. Eles representam uma fase do passado que ele sente ter superado, e a ideia de reduzir sua arte a simples produtos de mercado, desprovidos da carga crítica e criativa que antes carregavam, é algo que ele rejeita profundamente. Esse momento ilustra uma frustração com a comercialização de sua obra e a perda do sentido artístico original que seus personagens tiveram.

Ao refletir sobre esse processo, Angeli também revela uma crítica à forma como o mercado e o público podem reduzir o trabalho artístico a uma fórmula de sucesso. A busca incessante por lucro e pela aceitação popular pode, muitas vezes, colocar os artistas em uma posição em que são forçados a repetir uma criação que já se consolidou, em vez de expandir seus horizontes criativos. Para Angeli, a valorização de Rê Bordosa acabou se tornando uma limitação de seu próprio potencial, pois ele sentia que sua obra não deveria ser confinada a uma personagem, por mais poderosa que fosse. Essa dicotomia entre o sucesso comercial e a liberdade artística gerou um conflito interno no cartunista, que, ao mesmo tempo em que reconhecia o impacto e a importância de Rê Bordosa para sua carreira, não queria ser prisioneiro dessa personagem. Entende-se que ele queria continuar criando e, para isso, precisaria se distanciar da figura que, por sua popularidade, começou a dominar o cenário de sua obra. A interrupção de Rê Bordosa foi uma forma de Angeli se reconectar com sua essência criativa e retomar o projeto mais amplo que sempre desejou. Nesse sentido, a decisão foi uma forma de resistir à pressão externa e reafirmar sua autonomia como autor, algo fundamental para sua trajetória artística.

Podemos evidenciar o desconforto com a comercialização e a interpretação dos seus personagens fora do contexto original quando Angeli afirma que, ao criar figuras como Rê Bordosa, não tinha a intenção de criar modelos de comportamento que pudessem ser consumidos de forma simplista e descontextualizada. O que ele temia, portanto, era a apropriação de sua arte de uma forma que a descaracterizasse, transformando-a em algo que

fosse facilmente aceitável para o público, mas sem o conteúdo e a crítica que ele desejava expressar:

Eu lembro em sessão de autógrafos, lançamento de livro, que vinha aquela pessoa que nunca foi uma Rê Bordosa na vida e pegava a Rê Bordosa para ela. Ela falava assim: ‘Eu sou a Rê Bordosa’. Na fila, várias falavam: ‘Eu sou a Rê Bordosa’. Isso pode ser legal, você pode pensar: ‘Pô, é a resposta para o trabalho’, mas eu fiquei com medo de estar fazendo uma Mônica drogada, sabe? Tá desenhando o que o Maurício desenha, tão aceito quanto o Maurício, só que drogada, né? Que bebia, que fazia sexo errado e tal. De alguma maneira, ela estava sendo aceita de uma maneira muito fácil (ANGELI, 2003, informação verbal).

A perceptível preocupação com a simplificação e a banalização de sua obra destaca a tensão entre a aceitação popular e a preservação da essência crítica e provocativa que ele queria transmitir. Angeli, ao se afastar de sua antiga produção, procura se desvincular de um modelo de trabalho que visa mais ao lucro e à popularidade do que à autenticidade e à liberdade criativa. A recusa em reviver personagens sob a forma de simples produtos de consumo reflete, portanto, sua busca por um novo propósito artístico, que esteja mais alinhado com suas inquietações e transformações pessoais, longe da repetição ou da exploração comercial de sua arte.

Esse fenômeno de coisificação da arte, em que as personagens de Angeli se tornam figuras emblemáticas que podem ser vistas em camisetas, cartazes, adesivos ou até como memes, não é uma experiência única dentro do universo dos quadrinhos, mas sim um reflexo do que acontece com muitas criações artísticas que saem do underground e entram na cultura de massa. O que começou como uma proposta estética e socialmente crítica se transforma, ao longo do tempo, em um produto comercial que já não possui mais o poder de questionar ou de gerar reflexão.

Angeli se afastar da necessidade de levantar causas ou de dar continuidade ao trabalho com seus antigos personagens e passa a encontrar prazer na criação pelo prazer de criar, e não mais pela obrigação de expressar uma determinada posição política ou social. Ele encontra um novo campo de expressão, mais pessoal e intimista, onde a criação artística é valorizada por sua autenticidade e não pela conformidade com normas ou expectativas externas. Esse movimento também indica uma fase de amadurecimento, onde o cartunista começa a confiar mais em sua visão pessoal, com menos preocupação com as reações do público e mais foco no prazer genuíno da criação.

Compreendemos que o distanciamento das convenções e da pressão externa é uma característica central do amadurecimento artístico. Ao longo de sua carreira, observamos que

Angeli assimilou como separar sua arte de sua imagem pública e das expectativas que estavam associadas a seus personagens, buscando se reconectar com o prazer do ato criativo. Ele deixa de ser um mero transmissor de mensagens para se tornar um criador que valoriza sua própria visão, o que implica uma transformação profunda em sua identidade artística. Buscando autenticidade e renovação da sua relação com a arte, Angeli começa a se dedicar a formas de expressão mais pessoais e menos voltadas para a resposta do público, mas focadas no seu próprio desejo de se comunicar consigo mesmo e com sua produção artística de uma forma mais livre e autêntica.

3.3 A Nostalgia nas Adaptações

As reflexões de Angeli sobre seu próprio percurso criativo, somadas às motivações estéticas e afetivas de Otto Guerra e César Cabral ao adaptar sua obra para o audiovisual, revelam um conjunto de fenômenos que se articulam profundamente com os debates em torno da nostalgia, da memória coletiva e dos processos contemporâneos de adaptação. A partir desses elementos, torna-se possível compreender como as figuras criadas pelo cartunista, originalmente concebidas como expressões críticas, contraculturais e profundamente vinculadas ao contexto urbano brasileiro das décadas de 1980 e 1990, adquirem novos sentidos quando revisitadas no cinema e na televisão. Essas produções derivam de vínculos afetivos e subjetivos que operam tanto no âmbito individual quanto no coletivo, configurando um processo de recriação que, ao mesmo tempo, preserva e reinventa o imaginário associado à obra de Angeli, e não de demandas mercadológicas, que, mesmo inseridas em um cenário no qual a nostalgia se tornou estratégia recorrente nos meios de comunicação, é uma tendência precisa ser compreendida com cautela.

Como observa Magnolo (2020), “Talvez seja por esse motivo o excesso de nostalgia nas mídias. Diante disso, parece possível entender a nostalgia tanto como um recurso para estabelecimento de parâmetros com vistas a projetar futuros quanto como uma renúncia de futuro em favor de um desejo de passado” (p. 31). A autora evidencia a ambivalência do fenômeno: a nostalgia pode abrir caminhos para novas perspectivas, ao mesmo tempo em que pode aprisionar o sujeito em um passado idealizado.

Esse duplo movimento ajuda a explicar a proliferação de conteúdos nostálgicos no audiovisual contemporâneo, mas também destaca a necessidade de diferenciar entre nostalgia como operação cultural crítica e nostalgia como mecanismo de repetição. A discussão complementa-se quando envolve as noções de história e memória. Magnolo (2020), ao recorrer a Niemeyer (2014), assinala que “Mesmo que a história e a memória não possam ser

descritas como iguais, epistemológica ou socialmente, torna-se cada vez mais difícil limitar suas fronteiras e seu intercâmbio mútuo. A memória não é história, mas é um de seus objetos e é essencial para a ‘elaboração histórica’” (NIEMEYER, 2014, apud MAGNOLO, 2020, p. 31). Essa observação é fundamental para o contexto desta tese, porque evidencia que, nos produtos culturais contemporâneos, memória e história operam de forma entrelaçada, constituindo um campo híbrido que alimenta tanto a criação artística quanto a recepção do público.

A trajetória de distanciamento de Angeli em relação aos seus personagens constitui o ponto de partida fundamental para compreender por que e como suas criações se tornaram objetos nostálgicos. Quando ele reconhece que Rê Bordosa, Bob Cuspe, Wood & Stock e outras figuras haviam se transformado em imagens repetidas, esvaziadas e facilmente consumíveis, o cartunista passa a perceber que seu trabalho, outrora marcado pela crítica social e pela irreverência, havia sido absorvido pela lógica da indústria cultural. A sensação de que produzia fórmulas seguras, capazes de garantir aceitação do público mas incapazes de lhe oferecer satisfação artística, levou Angeli a interromper o desenvolvimento desses personagens, identificando neles uma burocracia criativa incompatível com sua busca por liberdade expressiva. O esgotamento de suas figuras, que passaram a existir mais como ícones do que como narrativas vivas, representou uma ruptura em sua trajetória, na qual a espontaneidade e o prazer do gesto de desenhar voltam a ganhar centralidade.

Paradoxalmente, o processo pelo qual Angeli se afasta de seus personagens é o mesmo que os aproxima de um lugar privilegiado na memória coletiva. Ao mesmo tempo em que o autor experimenta um desencantamento com suas criações, elas são consolidadas no imaginário público como símbolos de uma época, de um comportamento social e de uma estética que marcaram profundamente a experiência urbana brasileira no período pós-ditadura. Esse movimento é coerente com o que Adorno (2009) discute sobre a transformação da arte em mercadoria: ao serem repetidas, estilizadas e facilmente reconhecíveis, as imagens tendem a perder sua força crítica. Contudo, para o público, esse esvaziamento não elimina sua capacidade de evocar lembranças e afetos. Pelo contrário, torna-as ainda mais eficazes como índices de um passado compartilhado, permitindo que funcionem como marcos de memória.

É nesse ponto que se insere a leitura de Boym (2001), para quem a nostalgia vai além de um retorno sentimental ao passado, pois, ademais, é um espaço de liberdade onde o passado é revisitado criticamente. As adaptações audiovisuais da obra de Angeli operam nesse território: não buscam restaurar a versão original dos personagens, mas reelaborá-los a

partir de suas contradições, ausências e lacunas, tornando-os capazes de dialogar com novos contextos. A nostalgia, nesse caso, não paralisa; ela impulsiona a reinvenção. Isso se torna ainda mais evidente quando observamos que tanto Guerra quanto Cabral iniciam seus projetos não a partir de uma lógica de mercado, mas de uma relação afetiva e formativa com a obra do cartunista.

Ao lado das dimensões afetivas e interpretativas da nostalgia, torna-se necessário observar como esse sentimento é progressivamente capturado e mobilizado como estratégia mercadológica nas indústrias do audiovisual. Nas últimas décadas, podemos observar que a nostalgia deixou de ser apenas um fenômeno cultural ou psicológico e passou a constituir um ativo econômico central em mercados que operam sob intensa competição, fragmentação da audiência e saturação de conteúdos. A lógica nostálgica se intensifica ainda mais quando se observa a proliferação de prequelas e sequelas, práticas que Ribeiro (2018) identifica como usual no cinema de nostalgia. Essas obras expandem universos narrativos já sedimentados, seja ao explicar o passado que levou os eventos da narrativa original a acontecer, como fazem as prequelas, seja ao elaborar os desdobramentos da história, como nas sequelas. O interesse industrial por essas continuidades indica uma aposta na longevidade dos afetos associados às obras originais, ativando repertórios emocionais já consolidados no imaginário coletivo. Nessa dinâmica, o passado, além de ser recuperado, é reconfigurado para sustentar novas experiências de consumo, reforçando o modo como a nostalgia participa da reinvenção contínua das narrativas audiovisuais.

Nesse cenário, as plataformas de *streaming*, a televisão seriada e o cinema pós-moderno reconhecem no passado um recurso potente para ativar memórias coletivas e estabelecer vínculos com públicos dispersos. Castellano e Meimaridis (2017) demonstram que a nostalgia, historicamente presente no audiovisual norte-americano, adquire novos contornos com a ascensão de serviços sob demanda. Para as autoras, a *Netflix* transforma a nostalgia em instrumento deliberado de posicionamento estratégico, acionando *remakes*, *reboots*, *revivals* e continuações tardias para promover aquilo que denominam “retomada da audiência”. O revival de *Gilmore Girls* (2016), utilizado como exemplo, sintetiza esse movimento: não se trata apenas de resgatar uma série encerrada, mas de reativar um vínculo emocional com fãs dispersos, convertendo o afeto acumulado ao longo do tempo em diferencial competitivo. Aqui, a nostalgia deixa de operar apenas no campo da memória afetiva e passa a compor um repertório calculado de engajamento, capaz de reduzir riscos de investimento e aumentar a previsibilidade de consumo. Esse uso comercial da nostalgia também se manifesta em franquias voltadas aos públicos juvenis e amantes da cultura pop. O estudo de Gambaro e

Guerra Martins (2022) sobre *Ms. Marvel* (2022) evidencia como narrativas contemporâneas podem articular temporalidades distintas, combinando referências nostálgicas a discursos atualizados sobre identidade, pertencimento e diversidade. A nostalgia, nesse caso, não busca apenas recuperar um passado idealizado, mas fornecer um enquadramento sensível para questões emergentes, numa dinâmica que articula reconhecimento e atualização. Trata-se de um dispositivo que ancora novos conteúdos em matrizes simbólicas já estabilizadas dentro da memória coletiva, aproximando diferentes gerações de espectadores por meio de referências compartilhadas.

Um dos exemplos mais significativos dessa articulação entre memória e mercado é o recurso ao *remake*, que Ribeiro (2018) identifica como “um mecanismo comum da cultura da memória e da nostalgia” (p. 07). A operação é ambígua: ao mesmo tempo que oferece às antigas gerações a possibilidade de relembrar ou rever nostálgicamente suas referências afetivas, também apresenta esses materiais como novidade para um público mais jovem, que nunca os viu. Nesse gesto, o passado é simultaneamente recuperado e regenerado, revelando como as indústrias culturais manejam a temporalidade para produzir tanto reconhecimento quanto renovação. Tal operação, que utiliza o *remake* para conciliar gerações, é potencializada por algoritmos que transformam essa busca afetiva em um circuito de feedback nostálgico (Tanner, 2020). O consumo do passado reconstruído deixa de ser uma simples fruição estética e se torna um ciclo vicioso e repetitivo (Ouroboros)⁴⁵, que impede a imaginação de futuros alternativos e mais democráticos.

O cinema pós-moderno, por sua vez, aprofunda essa lógica a partir de estéticas retroativas e autorreferenciais. Como argumenta Penkala (2011), o *cinema do depois*⁴⁶ caracteriza-se pela recorrência sistemática de citações, homenagens e reencenações estilizadas de gêneros, imagens e narrativas consagradas. Tais obras operam como exercícios de memória cinematográfica, reativando repertórios culturais que pertencem tanto à história do cinema quanto às lembranças compartilhadas do público. Nessa perspectiva, o gesto nostálgico não se

⁴⁵ Ouroboros é um símbolo antigo de uma serpente ou dragão que morde a própria cauda, formando um círculo. Ele representa a eternidade, o ciclo infinito de criação e destruição, a vida e a morte, e a unidade dos opostos. A origem do símbolo é egípcia e grega antiga, sendo frequentemente associado à alquimia, à filosofia e à ideia do "eterno retorno".

⁴⁶ O "cinema do depois" (do francês, *cinéma de l'après*) é um conceito teórico, originado nas ideias de Philippe Dubois e Raoul Ruiz, que descreve filmes produzidos por realizadores que se sentem tardios na história da sétima arte. Essa estética parte do pressuposto de que a originalidade pura é impossível e, em vez disso, opera pela intertextualidade e pelo maneirismo, utilizando referências, citações e reencenações estilizadas da memória cinematográfica como sua principal linguagem.

esgota no afeto; ele também constitui uma linguagem formal que posiciona o filme dentro de uma genealogia visual reconhecível, reforçando sua circulação em um mercado dependente de signos consolidados. Esses movimentos confirmam a observação de Halbwachs (2006) de que a memória é sempre socialmente moldada. A nostalgia comercial não inventa um passado para oferecer ao mercado; ela seleciona, reorganiza e reconfigura símbolos presentes nos quadros sociais da memória coletiva, transformando-os em produtos culturais. Assim, o que se consome não é exatamente o passado, mas uma versão reconstruída dele, adaptada aos valores e expectativas do presente. Esses movimentos confirmam a observação do autor de que a memória é sempre socialmente moldada, que enfatiza:

(...) para que nossa memória se aproveite da memória dos outros, não basta que estes nos apresentem seus testemunhos: também é preciso que ela não tenha deixado de concordar com as memórias deles e que existam muitos pontos de contato entre uma e outras para que a lembrança que nos fazem recordar venha a ser reconstruída sobre uma base comum (HALBWACHS, 2006, p. 39).

Em termos gerais, isso significa que deve existir um certo alinhamento entre aquilo que o indivíduo recorda e o que os outros também lembram, de modo que essas memórias possam se fortalecer, complementar e, juntas, compor um repertório compartilhado de recordações. Essa condição explica por que produtos audiovisuais que acionam repertórios compartilhados conseguem produzir reconhecimento imediato: eles se apoiam em memórias previamente alinhadas e socialmente distribuídas, o que facilita tanto a identificação afetiva quanto sua circulação como mercadoria cultural. Do ponto de vista teórico, esse fenômeno pode ser compreendido como convergência entre a nostalgia reflexiva, que reconhece a mediação temporal e a impossibilidade de retorno, e a lógica industrial que transforma tais mediações em estratégias de mercado. A nostalgia é convertida em recurso narrativo, visual e mercadológico que ressignifica o passado e também o capitaliza. A estetização da memória, aliada à busca por diferenciação em mercados saturados, consolida um modelo de produção que instrumentaliza afetos e memórias para ampliar a visibilidade e a competitividade das obras.

Sob essa ótica, a nostalgia deixa de ser um mero sintoma cultural ou expressão do desejo de continuidade e passa a estruturar a própria lógica de produção contemporânea. Ativando repertórios afetivos já sedimentados, seja por meio de personagens consagrados, universos ficcionais revisitados ou estéticas retroativas, as indústrias culturais criam um

circuito no qual memória, afeto e mercado se entrelaçam. A expansão da nostalgia como estratégia recorrente na cultura midiática contemporânea confirma a centralidade que esse afeto adquiriu nos modos de produção e recepção audiovisual. Ribeiro (2018) observa que “a estreita relação entre nostalgia e cultura da mídia pode ser observada em diferentes produtos audiovisuais contemporâneos” (p.04), apontando tanto superproduções históricas quanto séries de TV e streaming como expressões dessa tendência. Quando reinvestem em universos, personagens e estéticas já conhecidos, essas obras operam simultaneamente como dispositivos de rememoração e como produtos moldados por uma lógica industrial que reconhece na memória um valor cultural e mercadológico. Por conta disso, a nostalgia deixa de atuar apenas como sentimento retrospectivo e se transforma em um mecanismo estruturante da própria economia simbólica do audiovisual.

Contudo, embora essas interpretações enfatizem corretamente o papel das dinâmicas industriais na mobilização da nostalgia, elas não esgotam as formas pelas quais esse afeto opera nos processos de criação cultural. No caso das adaptações aqui analisadas, a nostalgia não aparece primordialmente como um dispositivo estratégico de mercado, mas como um elemento constitutivo das trajetórias pessoais dos realizadores e de sua relação com o universo de Angeli. Assim, sem desconsiderar as contribuições das abordagens que destacam a dimensão industrial da cultura midiática, torna-se mais produtivo analisar essas adaptações a partir de uma perspectiva que reconheça a centralidade da experiência subjetiva no gesto criativo.

As adaptações podem ser entendidas como um movimento de reinterpretação e recriação, no qual memória, reconhecimento e transformação coexistem, permitindo observar como esses diretores se apropriam do material original e o reelaboram em novas formas audiovisuais, emergindo de outra ordem de experiência. Nossas análises apontam que, para Guerra e Cabral, o vínculo com o cartunista não se funda em cálculos de mercado, mas em trajetórias pessoais marcadas por identificação expressiva e formação intelectual. É a partir desse engajamento afetivo, e não de uma lógica comercial, que ambos revisitam o universo de Angeli, gesto que, paradoxalmente, contrasta com o afastamento progressivo do autor em relação aos próprios personagens. Esse processo pode ser compreendido a partir do conceito de nostalgia intersubjetiva, conceito aqui proposto e desenvolvido como um regime afetivo e cultural no qual a nostalgia não se limita à experiência individual de rememoração, mas se constitui na circulação compartilhada de referências, afetos e imaginários entre sujeitos inseridos em um mesmo campo cultural.

As declarações de Otto Guerra e César Cabral indicam que ambos compreendem Angeli como parte integrante de suas próprias histórias de vida. Guerra reconhece no cartunista a tradução, para o contexto brasileiro, de influências *underground* que foram decisivas em sua formação, como Robert Crumb e os Freak Brothers, enxergando nele uma espécie de espelho que reflete sua geração e suas inquietações. Cabral, por sua vez, relata que *Chiclete com Banana* foi fundamental em sua adolescência, sendo seu contato inicial com um quadrinho que dialogava diretamente com a realidade brasileira. Sua entrada no universo da animação sobre Angeli nasce, portanto, de um gesto de admiração: ele começa como fã antes de se tornar criador, e é esse afeto inicial que orienta sua abordagem estética.

Essa experiência singular converge com as ideias de Fred Davis (1979) sobre a sociologia da nostalgia. Para ele, a nostalgia não é apenas um anseio vago pelo passado, mas um sentimento difuso crucial para a formação da identidade pessoal e coletiva. As motivações dos diretores ilustram como a nostalgia ajuda os indivíduos a lidar com transições de vida e a construir um senso de continuidade em suas biografias. Contudo, à luz da nostalgia intersubjetiva, tais motivações ultrapassam a esfera da elaboração biográfica individual, articulando-se a formas de pertencimento cultural que estruturam a relação dos sujeitos com determinadas referências simbólicas.

O fato de ambos os diretores verem Angeli como parte integrante de suas próprias histórias de vida corrobora a tese de Davis de que a nostalgia é um mecanismo social e psicológico importante, que pode motivar a ação criativa para além do puro cálculo comercial. O vínculo afetivo com o universo do cartunista demonstra como certas referências culturais funcionam como verdadeiros *lugares de memória* (*lieux de mémoire*)⁴⁷, na linha do que teoriza Pierre Nora (1989). Esses espaços simbólicos deixaram de ser vivenciados naturalmente e passaram a ser investidos de um valor afetivo intenso, essenciais para a formação intelectual dos diretores.

Essa relação profundamente subjetiva entre realizador e obra adaptada é descrita por Hutcheon (2016) como característica central dos processos de adaptação. Para a autora, adaptar é sempre reinterpretar, negocia-se continuamente entre repetição e diferença, entre conservação e transformação. A adaptação não deve ser entendida como uma cópia hierarquicamente inferior ao original, mas como um novo ato criativo, moldado pelas experiências e afetos de quem a produz. As escolhas espontâneas, a ausência de um roteiro

⁴⁷ *Lieux de mémoire* (lugares de memória) é um conceito central na obra do historiador francês Pierre Nora. Ele se refere a qualquer objeto, lugar, gesto ou conceito que se torna investido de um valor simbólico e afetivo intenso, pois a memória espontânea não existe mais. São pontos de ancoragem onde a memória se condensa e se refaz, em oposição a ambientes de memória vivos e naturais.

rígido, o recurso às conversas informais e ao acúmulo de registros ao longo dos anos evidenciam como o gesto adaptativo de Guerra e Cabral é guiado por uma tentativa de captar não a forma, mas o espírito de Angeli.

A memória coletiva contribui para ampliar e consolidar esse movimento. De acordo com Hall (2003), símbolos e representações culturais funcionam como marcadores identitários capazes de atravessar gerações. As figuras de Angeli, nascidas no contexto da redemocratização e da explosão da contracultura brasileira, continuam a representar tipos sociais, tensões e modos de vida reconhecíveis. Adaptá-las é mais do que transportá-las para outra mídia; é reativar um conjunto de significados históricos e culturais que estruturam o imaginário nacional. Dessa forma, a motivação que leva Guerra e Cabral a realizarem suas adaptações está profundamente ancorada na relação entre memória afetiva e memória coletiva. A nostalgia intersubjetiva se manifesta no trânsito entre recepção e criação, em que o gesto autoral é atravessado por memórias culturalmente partilhadas que antecedem e informam a prática criativa. O gesto de adaptar se torna um meio de honrar as referências que moldaram suas identidades, ao mesmo tempo em que se inscreve em uma dinâmica mais ampla de resgate cultural. Esse movimento fica ainda mais evidente no testemunho de Guerra sobre seu diagnóstico de câncer, que o impulsionou a realizar projetos que considerava urgentes e essenciais. Sua fala revela que o processo criativo ultrapassa a dimensão profissional e assume um caráter existencial, onde fazer o filme significa também afirmar uma visão de mundo e um modo de estar na vida. Isso reforça que as adaptações audiovisuais aqui analisadas são gestos íntimos tanto quanto culturais, obras que se constroem na interseção entre a experiência pessoal dos realizadores e a memória coletiva que envolve Angeli.

O resultado dessa confluência é que as adaptações preservam, atualizam e, ao mesmo tempo, ressignificam os personagens do cartunista. As figuras concebidas por Angeli sempre mantiveram relação estreita com a noção de tempo: ora resistem às mudanças, ora ironizam o presente, ora se ancoram em uma crítica às estruturas sociais. Nas obras audiovisuais, essas dimensões continuam presentes, mas ganham novas camadas interpretativas. Os personagens não aparecem apenas como ícones de uma época, mas como metáforas do modo como diferentes indivíduos e grupos lidam com o tempo, com a memória e com a mudança. Adaptar Angeli, portanto, significa também compreender as formas como as pessoas se relacionam com seu passado e com a história cultural do país.

Dessa maneira, ao integrar as motivações dos diretores, as transformações na obra de Angeli e os debates teóricos sobre nostalgia e memória coletiva, torna-se possível afirmar que

as adaptações audiovisuais analisadas constituem práticas culturais que articulam de maneira complexa afetos individuais, referências culturais e imaginários sociais. Elas atualizam a obra do cartunista e também contribuem para a construção contínua da identidade cultural brasileira, reescrevendo personagens contraculturais em novos cenários e novas sensibilidades. Nesse sentido, essas adaptações, além de um retorno ao passado, são uma forma de reativá-lo criticamente no presente, ampliando seu alcance simbólico e seu impacto imagético na cultura contemporânea. A teoria da adaptação de Linda Hutcheon (2016) oferece uma chave importante para compreender esses processos quando interpretamos que adaptar não é copiar, mas recontar; não é repetir, mas transformar; não é subordinar-se ao original, mas dialogar com ele. As adaptações se constituíram exatamente dessa maneira: são interpretações pessoais, profundamente marcadas por memórias afetivas e carregadas de subjetividade. Nelas, a fidelidade ao original não se dá pela reprodução literal dos personagens, mas pela preservação de seu impulso crítico e contracultural, agora traduzido para novas linguagens e sensibilidades contemporâneas.

A nostalgia que atravessa essas obras também opera em nível coletivo. Os personagens de Angeli tornaram-se marcos da memória urbana e política brasileira, condensando em suas figuras as tensões, desejos, frustrações e esperanças de um país em transformação. Após serem adaptados para o cinema e para a televisão, esses personagens, além de reativarem lembranças dos espectadores que vivenciaram sua época de origem, também apresentam às novas gerações um retrato indireto desse período, produzindo uma experiência de memória coletiva mediada. Assim, as adaptações resgatam o passado e vão além: elas reatualizam suas tensões. Cada personagem de Angeli, seja buscando resistir à passagem do tempo, seja imerso em um olhar saudosista ou enfrentando as contradições da modernidade, encarna uma metáfora distinta das formas humanas de lidar com o tempo histórico. Quando transpõem esses personagens para o audiovisual, os diretores preservam esse aspecto temporal e o fazem dialogar com as transformações socioculturais do presente, permitindo que figuras contraculturais ganhem novos significados e operem como dispositivos críticos atualizados. Trata-se de um processo no qual memória afetiva, nostalgia e reinvenção se articulam para produzir obras que são simultaneamente autobiográficas, históricas e culturais. São produções que, ao mesmo tempo que homenageiam Angeli, interpretam suas criações a partir das próprias vivências dos realizadores, estabelecendo um diálogo contínuo entre passado e presente, entre o individual e o coletivo, entre a crítica social de outrora e as tensões do Brasil contemporâneo.

Para os espectadores que cresceram lendo *Chiclete com Banana* ou acompanhando as tiras de Angeli em jornais e revistas, o reencontro com personagens como Bob Cuspe, Wood e Stock ou Rê Bordosa possui capacidade para ativar uma memória afetiva imediata. Já o público mais jovem, que não viveu o contexto social e político em que esses personagens foram criados, acessa o imaginário de Angeli por meio das adaptações audiovisuais. Nesse caso, a nostalgia não é vivida como retorno pessoal, mas como memória construída, de segunda ordem, mediada pelas imagens que os filmes trazem. Essa forma de nostalgia não pressupõe experiência direta, mas sim a participação em um imaginário coletivo compartilhado.

Por conseguinte, para as novas gerações, Rê Bordosa, Bob Cuspe, Wood e Stock tornam-se símbolos de uma época que não viveram, mas cujo espírito podem compreender por meio da estética, das narrativas e das críticas sociais presentes nas adaptações. Suas adaptações para o cinema e a televisão são um processo de recuperação de símbolos e de significados profundamente ligados a um contexto histórico-social, não são meramente uma transferência de um meio para outro. Por conseguinte, as adaptações tornam-se espaços de reencontro com um período específico da história brasileira, ao mesmo tempo em que oferecem às novas gerações uma experiência indireta dessa memória. A nostalgia não se restringe mais ao indivíduo que viveu o passado; ela se torna compartilhada e transmissível, produzindo uma espécie de nostalgia de segunda ordem, construída pela mediação audiovisual. Devemos, nesse caso, considerar o raciocínio de Boym (2017) quando afirma que a nostalgia “[...] nem sempre é retrospectiva; pode ser igualmente prospectiva. As fantasias sobre passado, determinadas pelas necessidades do presente, têm um impacto direto nas realidades do futuro. A consideração do futuro nos faz assumir a responsabilidade por nossas fábulas nostálgicas” (BOYM, 2017, p. 154). Nesse contexto, Leitch (2007) reforça a compreensão de que esse processo não se limita ao transporte entre linguagens, mas envolve reescrita e reorganização de materiais culturais em novos regimes de sentido.

Se os personagens nasceram para comentar as contradições da juventude urbana dos anos 80 e 90, hoje eles operam como espelhos distorcidos que também refletem tensões contemporâneas: a relação com o consumo, a aceleração tecnológica, o desencanto político, a fragmentação identitária. O cinema e a televisão não congelam esses personagens em seu tempo original, mas atualizam seus sentidos para um público heterogêneo, que lê essas figuras a partir de novas condições históricas. Essa reinterpretação se torna ainda mais evidente quando observamos como cada personagem de Angeli lida de maneira singular com o tempo. A temporalidade é, por assim dizer, um tema transversal em toda a sua obra. Cada

personagem encarna uma relação específica com a passagem do tempo, convertendo experiências humanas: envelhecer, resistir, lembrar, esquecer, repetir, destruir, em metáforas sociais articuladas com humor e crítica.

Rê Bordosa, por exemplo, como pudemos constatar, vive aprisionada em um presente contínuo, marcado pelo excesso, pelo hedonismo e pela autodestruição. Sua relação com o tempo é marcada por ruptura, negação e fuga: ela não olha para trás, tampouco planeja o futuro. O tempo, para ela, é algo a ser adormecido ou embotado por meio de álcool e rituais de autossabotagem. Nas adaptações audiovisuais, essa temporalidade permanece, mas é transposta para um contexto em que o corpo feminino, o prazer e a decadência ganham novas camadas de leitura. Wood & Stock representam uma relação nostálgica e prolongada com o passado. São personagens que, mesmo vivendo no presente, permanecem identificados com valores, linguagens e subculturas da geração *hippie*. Seu tempo é cíclico, não linear; é um eterno retorno aos ideais de liberdade, música e contracultura. Nas adaptações, essa temporalidade se torna comentário irônico sobre a dificuldade de envelhecer e sobre o embate entre a memória romântica, ou seja, uma reconstrução idealizada do passado que privilegia seus aspectos afetivos e libertários em detrimento de suas contradições, de uma juventude libertária e as exigências práticas da vida adulta. Já Bob Cuspe, por outro lado, encarna uma forma radical de resistência ao tempo. É o punk que não envelhece, que segue cuspiendo na ordem social, que sobrevive apesar da decadência material do mundo ao seu redor. Sua temporalidade é anti-histórica, quase mítica: ele existe para confrontar o presente e, ao mesmo tempo, para manter viva uma crítica à normalização da contestação. Nas animações de Cabral, Bob reaparece em um mundo distópico que ecoa sua própria condição: ele é o sobrevivente de uma era que não existe mais, mas que precisa continuar existindo simbolicamente para manter ativa a memória do inconformismo.

Essas diferentes temporalidades coexistem no universo de Angeli, mas não como contradições, e sim como expressões diversas da experiência humana diante das transformações sociais. As adaptações audiovisuais preservam essa complexidade e a reativam no contato com o público contemporâneo, permitindo que cada espectador se identifique com temporalidades distintas — seja pela nostalgia direta, seja pela aproximação mediada. Sob esse viés, o tempo deixa de ser apenas um tema narrativo, articulando memória e identidade.

Considerações finais

A presente pesquisa teve como propósito compreender o processo de adaptação dos personagens de Angeli para o cinema e a televisão, destacando as dinâmicas culturais, estéticas e afetivas que orientam essas transposições. Partindo da premissa de que adaptações não constituem meras transposições de um suporte a outro, mas sim reinterpretações criativas permeadas por memórias, gestos autorais e motivações subjetivas, buscou-se investigar como obras animadas contemporâneas reelaboram universos e personagens originalmente desenvolvidos nos quadrinhos brasileiros das décadas de 1980 e 1990. Nesse sentido, o estudo evidenciou que tais adaptações se articulam de modo complexo com a memória coletiva, a nostalgia e o contexto cultural no qual os personagens foram criados e posteriormente revisitados.

O levantamento histórico inicial demonstrou que a relação entre quadrinhos e audiovisual é constitutiva da própria história do cinema e da animação. Desde os primórdios do século XX, o trânsito entre essas linguagens contribuiu para a formação de um imaginário compartilhado, no qual figuras caricaturais, sátiras políticas e críticas sociais encontraram terreno fértil tanto nas tiras quanto nas telas. No Brasil e nas Américas, esse vínculo foi potencializado pelo protagonismo de cartunistas na criação das primeiras animações e pela consolidação de um humor gráfico que, desde o século XIX, já operava como ferramenta crítica da realidade política e social.

A análise do percurso histórico dos quadrinhos brasileiros entre a ditadura militar e a redemocratização permitiu compreender como o ambiente sociopolítico influenciou a formação das narrativas e dos personagens que mais tarde seriam adaptados. Revistas como *O Pasquim* e *MAD*, e posteriormente *Chiclete com Banana*, ofereceram resistência simbólica em contextos de repressão, mas também consolidaram uma linguagem marcada por ironia, experimentação e olhar crítico sobre os comportamentos urbanos. Nesse cenário, os personagens de Angeli emergiram como representações emblemáticas da contracultura, da juventude desencantada e também das tensões daquele período de transição democrática.

Em relação às adaptações audiovisuais dirigidas por Otto Guerra e César Cabral, a pesquisa identificou que as escolhas narrativas e estéticas operadas pelos realizadores ultrapassam estratégias mercadológicas associadas à chamada nostalgia comercial, predominante na cultura hipermoderna. Embora o resgate de personagens clássicos dialogue com tendências nostálgicas presentes no consumo cultural contemporâneo, os diretores mobilizam sobretudo memórias afetivas, identificação pessoal e admiração genuína pelo universo de Angeli. Dessa forma, as adaptações se configuram como expressões autorais que

recuperam símbolos de uma época não para capitalizá-los, mas para reinterpretá-los criticamente, reinscrevendo-os em novas temporalidades e expandindo seus significados.

O estudo evidenciou que a nostalgia desempenha papel central nesse processo, não como saudade passiva de um passado idealizado, mas como mecanismo criativo de reelaboração cultural. Conforme discutido no decorrer da tese, a nostalgia presente nas adaptações de Angeli produz uma ponte entre gerações, ao mesmo tempo em que resgata um repertório político e social característico das décadas de 1980 e 1990. Tal movimento torna possível que espectadores que viveram aquele período revisitem experiências e referências compartilhadas, enquanto novas gerações têm acesso a uma memória coletiva que ultrapassa o registro individual e se constitui como patrimônio cultural.

A análise comparativa entre quadrinhos e animações confirmou que os personagens de Angeli, mesmo em suas versões audiovisuais, preservam o caráter alegórico e crítico que os consagrou no papel. Cada figura opera como metáfora das tensões sociais e históricas de seu tempo, assim como das diversas formas de relação com a passagem temporal, seja pela nostalgia, resistência ou desencaxe diante da modernidade. Esse aspecto, mantido nas adaptações, reafirma o potencial da animação adulta como espaço privilegiado para a expressão de temas complexos, contrariando a ideia ainda persistente de que a animação seria um território exclusivamente infantil.

A metodologia empregada, centrada na triangulação entre análise das obras audiovisuais, leitura dos quadrinhos originais e estudo dos depoimentos de Angeli, Otto Guerra e César Cabral, mostrou-se adequada para apreender a dimensão multifacetada do processo adaptativo. O diálogo entre fontes permitiu entender como decisões estéticas e narrativas são atravessadas por histórias pessoais, memórias compartilhadas e intenções autorais que não podem ser reduzidas a lógicas industriais. O conjunto de evidências aponta que, no caso das adaptações estudadas, a motivação primordial não reside na busca por novos nichos de audiência, mas na vontade de preservar, atualizar e reinterpretar personagens que se tornaram referenciais da cultura brasileira contemporânea.

Por fim, os resultados deste estudo contribuem para ampliar o entendimento da animação adulta no Brasil, campo ainda incipiente, mas marcado por produções que dialogam com a história dos quadrinhos, com a memória coletiva e com transformações sociais profundas. Diante da percepção inicial da escassez de obras nacionais destinadas ao público adulto, torna-se evidente a relevância das produções inspiradas em Angeli, seja por sua qualidade artística ou por sua capacidade de narrar o país a partir de perspectivas críticas, afetivas e historicamente situadas. A noção de nostalgia intersubjetiva, desenvolvida ao longo

desta pesquisa, permite deslocar essas abordagens ao enfatizar não apenas a dimensão estrutural da memória, mas sobretudo sua dimensão relacional, compartilhada e produtiva. Trata-se de uma forma de nostalgia que não se restringe à experiência individual do passado, mas que se constitui na circulação entre sujeitos, obras e repertórios culturais, operando como mecanismo de atualização criativa da memória coletiva. Nesse quadro, a nostalgia intersubjetiva opera como força produtiva, na qual o passado não é recuperado como dado fixo, mas reconfigurado como repertório vivo de significados em constante negociação e atualização.

Reescrevendo personagens emblemáticos no audiovisual contemporâneo, essas adaptações sugerem o poder dos quadrinhos como expressão cultural e apontam para o potencial da animação como linguagem plural, capaz de gerar sentidos complexos. Destarte, esta tese evidencia que as adaptações audiovisuais das obras de Angeli constituem, além de exercícios de transposição formal, atos de memória que reativam, reconfiguram e ampliam o alcance simbólico de personagens que marcaram uma geração. Por aproximar passado e presente, tais obras revelam o papel fundamental da nostalgia enquanto força criativa e mecanismo de elaboração cultural, reforçando a importância de se compreender as adaptações como territórios de negociação entre lembrança, identidade e reinvenção artística.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AGAMBEN, Giorgio. **O que é o contemporâneo? E outros ensaios**. Chapecó: Argos, 2009.
- ADORNO, Theodor; HORKHEIMER, Max. **A Dialética do Esclarecimento**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2002.
- ANGELI. Comportamento – Ocupação Angeli. Itaú Cultural, YouTube, 2012. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=gl8P3n9WIps>>. Acesso em: nov. 2024.
- ANGELI. Jogo de Ideias (2012) – parte 2/2. Itaú Cultural, YouTube. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=X9haWyL05XE>>. Acesso em: nov. 2024.
- ANGELI. Personagens e rascunhos – Ocupação Angeli. Itaú Cultural, YouTube, 2012. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=rCmltMyoL0c>>. Acesso em: nov. 2024.
- ANGELI. Angeli 24 Horas | Angeli Night & Day. Rio: Mais Cinema, Menos Cenário, 2014. YouTube. Disponível em: <<https://youtu.be/Wm62uP2rPfg?si=QJC1kiRUOJKssN9h>>. Acesso em: nov. 2025.
- ANGELI. **Toda Rê Bordosa**. São Paulo: Quadrinhos na Cia., 2012. ISBN 978-85-3592-092-5.
- ANGELI. **Todo Bob Cuspe**. São Paulo: Quadrinhos na Cia., 2015. ISBN 978-85-3592-440-4.
- AUMONT, Jacques. **A imagem**. Campinas: Papirus, 1993.
- AUMONT, Jacques. **Moderno?** Campinas: Papirus, 2011.
- BAKHTIN, Mikhail. **A Estética da Criação Verbal**. São Paulo: Editora Hucitec, 2010.
- BAKHTIN, M. M. **Problemas da poética de Dostoiévski**. Trad. Paulo Bezerra. 5ª. ed. Rio de Janeiro: Editora Forense, 2013.
- BARROS, Taís de. *Punk is not dead: uma análise da morte do personagem Bob Cuspe em diferentes suportes narrativos*. Revista Livre de Cinema, v. 10, n. 2, 2023. Disponível em: <<https://orcid.org/0000-0003-2570-0583>>. Acesso em: nov. 2025.
- BARTHES, Roland. **O Prazer do Texto**. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira, 1970.
- BECKER, Howard S. **Outsiders: studies in the sociology of deviance**. New York: The Free Press of Glencoe, 1963.
- BORDWELL, David; THOMPSON, Kristyn. **A Arte do Cinema**. Campinas: Unicamp, 2013.
- BOYM, Svetlana. **The future of nostalgia: reflections on cultural memory**. New York: Basic Books, 2001.

BOYM, Svetlana. **Mal-estar na nostalgia**. História da Historiografia, Ouro Preto, n. 23, abr. 2017.

BRAGA, José Luiz. **O Pasquim e os anos 70**. Brasília, Editora da UNB, 1991.

BRUNER, Jerome. **Fabricando histórias**: direito, literatura, vida. São Paulo: Letra e Voz, 2014.

CABRAL, César; GOODWIN, Ricky. César Cabral e Ricky Goodwin conversam sobre “Bob Cuspe – Nós Não Gostamos de Gente” – Cine Resenha. TV Brasil, YouTube, 2024. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=GmnRY9jxJRU>>. Acesso em: nov. 2024.

CABRAL, César; LAERTE; MOON, Fábio; GUAYCURU, Carolina. Bob Spit – We Do Not Like People. 2022. YouTube. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=6701Op21jY8>>. Acesso em: nov. 2025.

CAMPOS, Josiane Vieira; WOLF, Paulo Henrique; VIEIRA, Milton Luiz Horn. **Desenvolvimento de Personagens**: a psicologia arquetípica como ferramenta de criação e concepção de personagens para uma série animada. Londrina: Projética, 2014.

CASTELLANO, Mayka; MEIMARIDIS, Melina. **Produção televisiva e instrumentalização da nostalgia**: o caso Netflix. Revista GEMINIS, v. 8, n. 1, p. 60–86, 2017. Disponível em: <<https://www.revistageminis.ufscar.br/index.php/geminis/article/view/281>>. Acesso em: nov. 2025.

CIRNE, Moacy. **Quadrinhos, sedução e paixão**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

CRARY, Jonathan. **Techniques of the Observer**: On Vision and Modernity in the Nineteenth Century. Cambridge: MIT Press, 1990.

DAVIS, Fred. **Yearning for yesterday**: a sociology of nostalgia. New York: Free Press, 1979.

DEBORD, Guy. **A Sociedade do Espetáculo**. Rio de Janeiro: Contraponto, 1999.

DINIZ, Paulo; FREIRE PRYSTHON, Ângela. *Os quadrinhos de Angeli e o contemporâneo brasileiro*. 2001. Dissertação (Mestrado) — UFPE, Recife, 2001. Disponível em: <<https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/3265>>. Acesso em: nov. 2025.

DURAND, Gilbert; GODINHO, Helder. **As estruturas antropológicas do imaginário**: introdução à arquetipologia geral. 1989.

EISNER, Will. **Arte Seqüencial**. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

ERLL, Astrid. **Memory in Culture**. London: Palgrave Macmillan, 2011.

EYSENCK, Michael W. et al. **Psicologia cognitiva**. Idelson Gnocchi, 2012.

FIGUEIREDO, Vera Lúcia Follain de. **Literatura e cinema**: interseções. Estudos de Literatura Brasileira Contemporânea, n. 37, p. 13–26, Brasília, 2011.

FOSSATTI, Carolina Lanner. **Cinema de Animação: uma trajetória marcada por inovações**. VII Encontro Nacional de História da Mídia. Fortaleza, 2009.

GAMBARO, Daniel; GUERRA MARTINS, Maria Valéria Espinos. **Nostalgia e cultura pop** – convite a uma viagem ao tempo na série Ms. Marvel. Intercom, João Pessoa, 2022. Disponível em: <https://bdtd.ibict.br/vufind/Record/UFPE_911e3de274e39f3815cda1037c856f7e>. Acesso em: nov. 2025.

GOMES, Ana Lucia. **Séries de Televisão, Produção Independente e Desenhos do Imaginário no Brasil**. Salvador: Simsocial, 2013.

GRAÇA, Marina Estela. **Articulações de Linguagens em Animações**. In FERREIRA, V.; CARDOSO, A. (eds.). I Simpósio – A Fusão das Artes do Cinema. Coimbra: Caminhos do Cinema Português, 2015.

GORDEEFF, Eliane Muniz. *Interferências estéticas: a técnica stop motion na narrativa de animação*. 2011. 166 f. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais) - Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2011. Disponível em: <https://www.academia.edu/17252110/Animated_Image_Expression_and_Design>. Acesso em: nov. 2025.

GUERRA, Otto. Otto Guerra fala sobre Wood & Stock. K3 Produtora, YouTube, 2007. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=2ZHO_Mi_FQo>. Acesso em: nov. 2024.

HALL, Stuart. **Encoding/Decoding**. In: Culture, Media, Language. London: Routledge, 1980.

HALBWACHS, Maurice. **A memória coletiva**. São Paulo: Centauro, 2006.

HEBDIGE, Dick. **Subculture: the meaning of style**. London: Methuen, 1979.

HESMONDHALGH, David. **The cultural industries**. 3. ed. London: Sage, 2013.

HUYSEN, Andreas. **Seduzidos pela memória: arquitetura, monumentos e mídia**. Tradução de Sérgio Alcides. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2000.

JAMESON, Fredric. **Postmodernism, or, the cultural logic of late capitalism**. Durham: Duke University Press, 1991.

LAGERLÖF, Michel. *Abaixo à dentadura: a revista MAD durante o regime civil-militar brasileiro (1974–1979)*. Dissertação (Mestrado em Letras), UFJF, 2023. Disponível em: <<https://repositorio.ufjf.br/jspui/handle/ufjf/15425>>. Aceso em: nov. 2025

LEITCH, Thomas. **Film Adaptation and Its Discontents: From Gone with the Wind to The Passion of the Christ**. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2007.

LEITE, Sávio. **Maldita Animação brasileira**. Belo Horizonte: Favela é isso aí, 2015.

LIMA, J. *Bob Cuspe: a representação de Angeli do punk paulistano na revista Chiclete com Banana* (1985–1991). 2013. Disponível em: <https://www.faed.udesc.br/arquivos/id_submenu/784/jefferson_lima.pdf>. Acesso em: nov. 2025.

LIPOVETSKY, Gilles; CHARLES, Sébastien. **Os tempos hipermodernos**. São Paulo: Barcarolla, 2004.

MAFFESOLI, Michel. **O tempo retorna**. Rio de Janeiro: Forense, 2012.

MAGNOLO, Talita Souza. **Os traços nostálgicos nos depoimentos sobre a revista Intervalo**. In: MUSSE, Christina Ferraz; MEDEIROS, Theresa; HENRIQUES, Rosali (org.). *Nostalgias e memórias no tempo das mídias*. Juiz de Fora: Editora UFJF, Selo PPGCOM, 2020. p. 23–65. Disponível em: <<https://www2.ufjf.br/ppgcom/files/2020/03/Nostalgias-e-mem%C3%B3rias-no-tempo-das-m%C3%ADdias.pdf>>. Acesso em: nov. 2025.

MARCUS, Greil. **Lipstick traces: a secret history of the 20th century**. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1991.

MARTINS, India Mara. **A animação como estratégia narrativa em dois documentários brasileiros**. Razón y Palabra, 2011.

MARTINS DOS SANTOS, Aline. **Quadrinhos autobiográficos e interação com o público**. Rio Comicon, Rio de Janeiro, 2010.

MIÈGE, Bernard. As indústrias culturais e criativas. In: MORAES, Dênis de (org.). **Por uma outra comunicação: mídia, mundialização cultural e poder**. Rio de Janeiro: Record, 2003.

MATTOS, Carlos Alberto. **Dossiê Rê Bordosa**. In: *Animação Brasileira: 100 filmes essenciais*. Belo Horizonte: Letramento, 2018.

MORENO, Antônio. **A Experiência Brasileira no cinema de animação**. Rio de Janeiro: Artenova/Embrafilme, 1978.

NAPOLITANO, Marcos. 1964: **História do Regime Militar Brasileiro**. 3. ed. São Paulo: Contexto, 2019.

NICHOLS, Bill. **Introdução ao documentário**. Campinas, SP: Papirus, 2005.

NORA, Pierre. **Entre memória e história: a problemática dos lugares**. Projeto História, São Paulo, n. 10, p. 7-28, dez. 1989.

OLIVEIRA, Valdir da Silva. *O anarquismo no movimento punk: cidade de São Paulo (1980-1990)*. São Paulo: Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC/SP), 2007. (Dissertação de Mestrado em História Social). Disponível em: <<https://tede2.pucsp.br/handle/handle/13025>>. Acesso em: nov. 2025.

ORTIZ, Renato. **Cultura brasileira & identidade nacional**. 5ª ed. São Paulo: Brasiliense.

PENKALA, Ana Paula. O cinema dos depois: memória, nostalgia e estéticas retroativas no cinema pós-moderno. Disponível em: <https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=ND7c_AkAAAAAJ&citation_for_view=ND7c_AkAAAAAJ:iH-uZ7U-co4C>. Acesso em: nov. 2025.

PIRES, Maria da Conceição. **Contracondutas e imaginários urbanos nos quadrinhos underground de Angeli**. Revista Maracanan, 2016.

REIMÃO, Sandra. “**Proíbo a publicação e circulação...**” – censura a livros na ditadura militar. Estudos Avançados, São Paulo, v. 28, n. 80, p. 75-90, jan./abr. 2014. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0103-40142014000100008&script=sci_arttext. Acesso em: nov. 2025.

REIMÃO, Sandra. *Repressão e resistência: Censura a livros na ditadura militar*. Tese (Livre docência em Comunicação e Cultura) – Escola de Artes, Ciências e Humanidades, Universidade de São Paulo. São Paulo, 2011. Disponível em: <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/livredocencia/100/tde-21082015-151559/publico/P-ORTUGUES_livredocenciareimao.pdf>. Acesso em: nov. 2025.

REVISTA CHICLETE COM BANANA. São Paulo: Circo Editorial, 1985 – 1990. 24 volumes.

REVISTA CIRCO. São Paulo, Circo Editorial, 1986 – 1988. 8 volumes.

RIBEIRO, Ana Paula Goulart. **Mercado da nostalgia e narrativas audiovisuais**. E-compós (Brasília), Brasília, v. 21, n. 3, set./dez. 2018. Disponível em: <https://www.e-compos.org.br/e-compos/article/view/1491/1861>. Acesso em: nov. 2025.

RYAN, Michael; LENOS, Melissa. **An Introduction to Film Analysis**. New York: Continuum, 2012.

SANTOS, Aline Martins dos. **O Gesto Profanador: Angeli e seus quadrinhos marginais “autobiográficos”**. In: Anais do XXVI Simpósio Nacional de História, 2011. Disponível em: <https://www.snh2011.anpuh.org/resources/anais/14/1300880922_ARQUIVO_Artigoanpuh-USP.pdf>. Acesso em: nov. 2025.

SANTOS, Rodrigo Otávio dos. **A juventude urbana brasileira nas páginas da Chiclete com Banana (1985–1990)**. Projeto História, v. 58, jan./abr. 2017. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/315963543_A_juventude_urbana_brasileira_nas_paginas_da_Chiclete_com_Banana_1985-1990>. Acesso em: nov. 2025.

SAVAGE, Jon. **England's dreaming: anarchy, Sex Pistols, punk rock, and beyond**. London: Faber and Faber, 1991.

SCHNEIDER, Carla. **Dossiê Rê Bordosa: biografia, autobiografia e elementos transmidiáticos**. RUA, v. 13, p. 2, 2012.

SCHNEIDER, Carla. **Dossiê Rê Bordosa e a narrativa animada transmidiática**. Intercom, 2010. Disponível em:

<<https://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2010/resumos/R5-0634-1.pdf>>. Acesso em: nov. 2025.

SCHVARZMAN, Sheila. **O cinema contemporâneo brasileiro de grande público e a crise brasileira**. O Olho da História, v. 1, 2016.

SENNETT, Richard. **A cultura do novo capitalismo**. Rio de Janeiro: Record, 2006.

SERRA, Jennifer Jane. *O documentário animado e a leitura não-ficcional da animação*. 2011. Dissertação — UNICAMP. Disponível em: <<https://repositorio.unicamp.br/acervo/detalhe/846228>> Acesso em: nov. 2025.

SERRA, Jennifer Jane. **O documentário animado**: novas abordagens na representação da realidade. In: TAVARES; GINO (orgs.). Belo Horizonte: Ramallete, 2019.

SILVA, Keliene Christina da. *Angeli e a República dos Bananas: representações cômicas da política brasileira na revista Chiclete com Banana (1985-1990)*. 2011. 145 f. Dissertação (Mestrado em História) - Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2011. Disponível em: <<https://repositorio.ufpb.br/jspui/handle/tede/5962>> . Acesso em: nov. 2025.

SILVA, Keliene Christina da. **A Nova (velha) República**. XXVII Simpósio Nacional de História, 2013.

SOUZA JÚNIOR, Juscelino Neco de. O discurso autobiográfico nos quadrinhos: uma arqueologia do eu na obra de Robert Crumb e Angeli. 2015. Tese (Doutorado em Interfaces Sociais da Comunicação) - Universidade de São Paulo, São Paulo, 2015. Disponível em: <<https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27154/tde-18052015-162634/pt-br.php>> Acesso em: nov. 2025.

TANNER, Grafton. **The circle of the snake**: nostalgia and utopia in the age of big tech. Winchester, UK: Zero Books, 2020.

THOMAS, Frank; JOHNSON, Ollie. **The illusion of life**: Disney animation. New York: Hyperion, 1995.

VAN DIJCK, José. **Mediated Memories in the Digital Age**. Stanford: Stanford University Press, 2007.

VERGUEIRO, Waldomiro. **A atualidade das histórias em quadrinhos no Brasil**. História, imagem e narrativas, n. 5, 2007.

WARD, Paul. **Documentary**: the margins of reality. Londres: Wallflower Paperback, 2005.

WELLS, Paul. **Desenho para animação**. Porto Alegre: Bookman, 2012.

WILLIS, Paul (org.). **Culture, media, language**. London: Hutchinson, 1980. p. 128–138.

FILMOGRAFIA

CABRAL, Cesar. Angeli The Killer. Brasil: Coala Filmes, 2017. Animação/Curta-metragem.

CABRAL, Cesar. Bob Cuspe – Nós Não Gostamos de Gente. Brasil: Coala Filmes, 2021. Animação/Longa-metragem.

CABRAL, Cesar. Dossiê Rê Bordosa. Brasil: Coala Filmes, 2008. Curta-metragem/Animação.

GUERRA, Otto. Cidade dos Piratas. Brasil: Otto Desenhos Animados, 2018. Animação/Longa-metragem.

MOREIRA, Gastão. Botinada – A origem do punk. Brasil: ST2 Video, 2006. Documentário.