

Edgard Guimarães (org.)

O QUE É HISTÓRIA EM QUADRINHOS BRASILEIRA



Com Cesar Silva ♦ Edgard Guimarães ♦ Edgar Franco ♦ Gazy Andraus
Henrique Magalhães ♦ Marcelo Marat

Edgard Guimarães (org.)

O QUE É HISTÓRIA EM QUADRINHOS BRASILEIRA



Com Cesar Silva ♦ Edgard Guimarães ♦ Edgar Franco ♦ Gazy Andraus
Henrique Magalhães ♦ Marcelo Marat



Marca de Fantasia
Parahyba, 2023, 2a edição

O QUE É HISTÓRIA EM QUADRINHOS BRASILEIRA

Edgard Guimarães (org.)

Com Cesar Silva, Edgard Guimarães, Edgar Franco, Gazy Andraus,
Henrique Magalhães e Marcelo Marat

Série Quiosque, 12. 2023, 2a edição, 92p.



MARCA DE FANTASIA

Rua João Bosco dos Santos, 50, apto. 903A
Parahyba (João Pessoa), PB. Brasil. 58046-033
marcadedefantasia@gmail.com
<https://www.marcadedefantasia.com>

A editora Marca de Fantasia é uma atividade da Associação Marca de Fantasia, CNPJ 09193756/0001-79 e um projeto de extensão do NAMID - Núcleo de Artes e Mídias Digitais, do Departamento de Mídias Digitais da UFPB

Editor/designer: Henrique Magalhães
Capa: ilustração de Edgard Guimarães

Conselho editorial

Adriana Amaral - Unisinos, RS	Marcelo Bolshaw - UFRN
Adriano de León - UFPB	Marcos Nicolau - UFPB
Alberto Pessoa - UFPB	Marina Magalhães - UFAM
Edgar Franco - UFG	Nilton Milanez - UESB
Edgard Guimarães - ITA/SP	Paulo Ramos - UNIFESP
Gazy Andraus - FAV-UFG	Paulo Vieira - UFPB
Heraldo Aparecido Silva - UFPI	Roberto Elísio dos Santos - USCS/SP
José Domingos - UEPB	Waldomiro Vergueiro - USP



Imagens usadas exclusivamente para estudo de acordo com o artigo 46 da lei 9610, sendo garantida a propriedade das mesmas a seus criadores ou detentores de direitos autorais.

ISBN 978-65-86031-97-3

Sumário

- 5. Apresentação
- 7. 1. Qual a cara da HQ Brasileira?
Marcelo Marat
- 12. 2. O que é História em Quadrinhos Brasileira?
Cesar Silva
- 23. 3. As Histórias em Quadrinhos Brasileiras:
para uma criatividade *sui generis*
Gazy Andraus
- 39. 4. Quadrinhos Brasileiros ou Universais?
Edgar Franco
- 58. 5. História em Quadrinhos e a Expressão
da Cultura Brasileira
Edgard Guimarães
- 68. 6. O bom humor das tiras brasileiras
Henrique Magalhães
- 89. Sobre os autores



Apresentação

O tema “O Que é História em Quadrinhos Brasileira” está sempre presente nas discussões que ocorrem nas revistas, fanzines, palestras, eventos etc. E sempre há polêmicas a respeito. Quando na década de 1980, por exemplo, se tentou aprovar uma lei de proteção ao Quadrinho Brasileiro, as grandes editoras se movimentaram no sentido de incluir entre a produção brasileira, os trabalhos de estúdio feitos com personagens estrangeiros. Ainda na década de 1960 chegou a ser aprovada uma lei de proteção à HQB, que nunca entrou em vigor. Na época, o governo do Rio Grande do Sul chegou a proibir a entrada no estado de toda revista de quadrinhos, reservando o mercado para a produção local, com artistas e temas brasileiros, mais especificamente, regionais.

No começo de 1971, Moacy Cirne publicou no nº 1 da “Revista de Cultura Vozes” um texto sobre o personagem Judoka que alcançou grande repercussão. Dizia:

O nascimento de Judoka, personagem, obedeceu às linhas esquemáticas que norteiam a criação de quase todos os grandes heróis dos quadrinhos (...) E a questão da dupla identidade aparece dimensionada como num Super-Homem, por exemplo. Mas dimensionada também pela complexidade do consumo, como exigência ideológica de uma determinada classe social dentro das determinantes políticas de uma dada sociedade.

Assim sendo, o Judoka, *um herói brasileiro*, não se coaduna com a estrutura ideológica da sociedade brasileira. Porque não serão as aventuras no Maracanã, no interior de Minas Gerais, no Pão de Açúcar ou no Recife que o tor-

narão um herói de nossa gente, como um Macunaíma. Ou um Saci-Pererê.

Este trecho foi citado pelo próprio Cirne em outro artigo mais amplo publicado no nº 4 da “Revista de Cultura Vozes”, em maio de 1971, uma edição dedicada ao Mundo dos Super-Heróis. Curiosamente, a Ebal publicou o texto na íntegra na 2ª capa da revista “O Homem-Aranha” nº 30, de setembro de 1971. E Ionaldo Cavalcanti reproduz parte do texto no verbete sobre Judoka em seu livro “O Mundo dos Quadrinhos”, da Editora Símbolo.

Esta afirmação categórica de Cirne sobre Judoka é um ótimo ponto de partida para retomar a discussão sobre o Quadrinho Brasileiro. E para esta retomada convidei alguns autores que nas últimas décadas têm se preocupado com o assunto e já o trataram em diversas ocasiões.

A organização de um livro nestes moldes, reunindo textos de diversos autores sobre um mesmo tema, poderia incorrer em dois problemas opostos e graves. Um deles, todos os autores falarem a mesma coisa e o conjunto se tornar repetitivo. O outro, cada autor falar o contrário do outro e o conjunto não ter coerência.

Felizmente, sem que nada fosse feito para que assim ocorresse, o livro escapou desses dois vícios. Cada autor buscou enfoque diferente para o tema e o conjunto acabou trazendo visões bem distintas, no entanto, complementares.

Assim, desejo a todos uma boa leitura, e que as ideias aqui apresentadas sejam úteis para futuras discussões.

Edgard Guimarães

Qual a cara da HQ Brasileira?

Marcelo Marat

Desde as primeiras experiências de Angelo Agostini nos Quadrinhos, a partir de 1865, as Histórias em Quadrinhos no Brasil seguem uma trajetória confusa, em busca de uma identidade própria. A confusão começa com o próprio Agostini, que não era brasileiro, mas italiano. Fica a dúvida sobre quem teria sido o primeiro brasileiro, de fato, a publicar Quadrinhos no Brasil.

Até 1930, os Quadrinhos Brasileiros se restringiram ao humor para adultos e crianças, nos mesmos padrões da Europa e dos Estados Unidos. Com a chegada dos suplementos nos jornais, na década de 1930, surgem as primeiras experiências em Quadrinhos de aventura (policial, ficção científica etc). Apesar de já haver uma profusão de super-heróis nos Quadrinhos norte-americanos em 1940, os heróis brasileiros ainda permaneceriam humanos por pelo menos mais vinte e cinco anos.

Sucesso maior fariam as histórias de terror, um gênero que se destacou tanto quanto o humor na HQ Brasileira, tornando-se referência a partir de 1950 e só entrando em declínio ao final da década de 1980. 1950 foi também uma década próspera em editoras nacionais, com um número considerável de gibis publicados.

1964 trouxe não só os militares, como também os militantes do nacionalismo nas HQs. Fosse no humor, no terror ou na aventura, os heróis precisavam ter sua brasilidade bem exposta e até exaltada nas histórias. O universo em elipses de Maurício de Sousa se firmaria na década seguinte, bem como o humor niilista e anárquico da Editora Circo na década de 1980 – a chamada “década perdida”. Paralelo a isso, nos fanzines, um período muito fértil teve início.



Figura 1: Chico Bento é um dos personagens mais icônicos de Maurício de Sousa

1990 traria o luxo às publicações, com álbuns cada vez mais caros e sofisticados, tanto na apresentação gráfica quanto no conteúdo. Os artistas podiam experimentar, em trabalhos mais pessoais, e havia público para isso. Infelizmente, essa sofisticação não foi acompanhada pelo mercado e as publicações mais populares, de banca, praticamente se extinguiram. A crise econômica, aliada a uma crise criativa, também começou a minar a produção dos fanzines, que caíram em qualidade e quantidade.

O século 21 vê um curioso fenômeno, no qual há ausência quase total de Quadrinhos nacionais sendo publicados regularmente e, no entanto, nunca se escreveu tanto sobre o assunto. Seriam tempos mais filosóficos, onde, na falta de um mercado editorial, os artistas se dedicariam a pensar e discutir a arte dos Quadrinhos. As edições especiais, cada vez mais caras, continuam sendo publicadas, ao mesmo tempo em que se abre uma interessante janela na internet, com um novo tipo de HQ, mais interativa.

Nesse processo de decantação, fica, para o quadrinhista brasileiro, uma responsabilidade maior. Ele não pode se dar ao luxo de desperdiçar oportunidades, publicando lixo cultural (trabalhos descartáveis), pois fazer Quadrinhos tornou-se quase uma atividade de resistência, ou, como diria o grande desenhista Julio Shimamoto, “uma guerrilha de trincheiras”. Nesse contexto, o artista sente-se livre para ousar mais, experimentando novas linguagens, cuidando mais dos argumentos ou até mesmo se permitindo escolher caminhos imagéticos mais convencionais. Essa experimentação se faz presente, também, nos fanzines, onde infelizmente elas costumam se perder na precariedade das publicações. Esse material depende da iniciativa de um abnegado, que o classifique e conserve para publicações futuras, seja no meio impresso ou eletrônico.

Nessa trajetória de mais de cento e cinquenta anos, dois caminhos parecem se abrir aos quadrinhistas que buscam realizar um trabalho de maior qualidade: criar narrativas fechadas, curtas ou longas, ou trabalhar sobre personagens e séries. A primeira opção parece mais segura, permitindo publicações esporádicas, mas pede, também, um alto poder de síntese narrativa, no caso das histórias curtas. Narrativas longas, igualmente, teriam que evitar a dispersão. Do ponto de vista editorial, seriam mais difíceis de publicar.

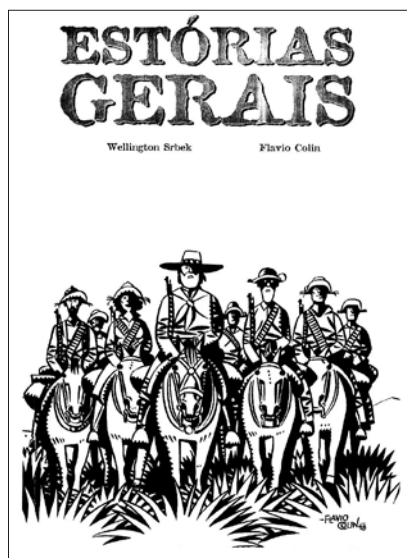


Figura 2: Srbek e Colin apresentaram em *Estórias Gerais* uma saga dos sertões

A vantagem da narrativa fechada é que o autor pode se debruçar sobre ela livremente, sem a necessidade do uso de clichês típicos do folhetim, mais necessários às séries com muitos capítulos ou mesmo sem final previsto.

Do lado da narrativa seriada, o problema principal é o da publicação. Personagens como Velta (do paraibano Emir Ribeiro) ou Celton

(do mineiro Lacarmélio Alfêo) se mantêm pela persistência de seus autores, enquanto clássicos como Mônica e Cebolinha estão sempre sob o risco de não serem mais publicados, por conta da queda nas vendas dos gibis. Do ponto de vista autoral, porém, um personagem oferece algumas vantagens, sendo a principal a empatia com o leitor. Há um tempo maior para que o leitor se acostume ao que está lendo. Isso abre a possibilidade de comercialização de outros produtos que não apenas o gibi, aumentando as chances de lucro do autor. Além disso, o autor pode se aprofundar na construção de seus personagens, dependendo do gênero ou estilo em que ele estiver trabalhando. O risco maior é o personagem se tornar um meio para o autor, e não um fim, ficando raso e sem conteúdo.

Na HQ Brasileira, personagens costumam funcionar no humor, em tiras de jornal, mas a internet abriu a possibilidade de se trabalhar séries mais longas, embora elas ainda estejam longe de ser comerciais – até pelo acesso restrito a essa tecnologia no Brasil.

Seja em narrativas fechadas ou em séries mais longas, seja na internet ou na edição impressa, o importante é manter a qualidade do roteiro nas HQs Brasileiras. Sem uma boa história, com personagens consistentes, diálogos bem construídos e ritmo narrativo preciso, os resultados ficarão sempre aquém do que se poderia chamar, minimamente, de arte. Mesmo numa HQ comercial, onde as preocupações com o público consumidor estão em primeiro plano, é necessária uma atenção maior com o roteiro, ou a HQ não vai passar do amadorismo. Talvez com esses cuidados a HQ brasileira, com sua trajetória de mais de um século e meio, possa afinal encontrar sua identidade.

O que é História em Quadrinhos Brasileira?

Cesar Silva

Essa é uma pergunta de resposta difícil. Não deveria ser assim, afinal a História em Quadrinhos surgiu no Brasil simultaneamente aos mais destacados mercados da arte e por isso deveriam ser facilmente identificáveis os parâmetros do trabalho realizado no país, entretanto, depois de um início promissor, a HQ produzida no Brasil perdeu espaço editorial para aquelas feitas no estrangeiro e, ainda que durante algum tempo tenha coexistido com elas, acabou sufocada e extinta, pelo menos em sua forma comercial – que é a única que realmente interessa na resposta da questão acima, pois são as características culturais mais explícitas que determinam a escolha do consumidor, ou leitor.

É de esperar que o leitor selecione preferencialmente, entre as muitas opções que o mercado lhe oferecer, aquela com a qual mais se identificar, e é natural que a escolha recaia sobre a que refletir melhor sua própria cultura. A identificação cultural entre consumidor e produto é que determina inicialmente a escolha. Em matéria de comércio, portanto, é fundamental que o produtor cultural profissional saiba dotar sua criação das características adequadas para atrair a atenção do seu

consumidor potencial e tanto melhor sucedido será o retorno comercial de seu produto quanto mais sucesso obtiver nesse aspecto.

É claro que para o produtor cultural amador essa questão é irrelevante. O amador não busca, fundamentalmente, obter sucesso comercial de público. Seus motivos estão mais vinculados à satisfação pessoal e de seus iguais mais próximos. Alcançados esses objetivos, parece-lhe previsível que o consumidor os compartilhe, porém isso raramente acontece. Os interesses pessoais do artista ou editor geralmente são dirigidos por uma carga cultural específica e particular, que é compartilhada por poucos outros indivíduos. Também há que se considerar que o estado da arte comercial influencie fortemente os artistas amadores, que tendem a replicar-lhes os cacoetes em suas obras, turvando a percepção da carga cultural nativa das mesmas, afastando-se assim dos consumidores.

No caso da História em Quadrinhos Brasileira, esse fenômeno é facilmente observado, pois há muitos anos que não existe profissionalismo entre os autores e editores brasileiros. Sendo um ambiente eminentemente amador, as características mais expostas dos modelos estrangeiros de maior sucesso comercial são imitadas com atenção para o prazer dos artistas e seus feudos, mas invariavelmente as obras não logram sucesso. O consumidor as rejeita porque percebe que são produtos sem espírito e sem identidade, e a reação desses autores e editores amadores volta-se então contra os próprios consumidores, que são responsabilizados pelo fracasso desses produtos, geralmente sob os argumentos de que “os brasileiros não sabem ler”, “preferem mídias mais interativas” ou “não compreenderam o conteúdo da obra”. Mas é claro que essas acusações são apenas desculpas que os produtores dão a si mesmos para continuar a produzir mais do mesmo e não observar do que o consumidor está realmente carente.

Dos editores e autores amadores não adianta esperar além daquilo que já realizam, o que por si merece congratulações pelo idealismo. Qualidade e relevância cultural, contudo, já é pedir demais. Vamos deixar os amadores em paz em seus guetos.

Portanto, é preciso que se compreenda que a resposta à pergunta que intitula este artigo não interessa aos autores e editores de HQ no Brasil.

A quem interessa, então? Prioritariamente aos acadêmicos, aos estudiosos da arte, que buscam desesperadamente por elementos de identificação na arte nativa, que lhes parece cada vez mais invisível, para situar suas teses e seus estudos. E é para esses estudiosos acadêmicos que passo a dirigir-me a partir de agora.

Vamos, a princípio, tentar uma resposta a partir da própria definição.

Enfim, o que é História em Quadrinhos Brasileira?

Alternativa número um: é a História em Quadrinhos realizada por um brasileiro.

Esta resposta simplista deve ser considerada aqui, pois ainda que esteja incorreta pode dar pistas para uma conclusão mais acertada. Uma HQ feita por um brasileiro pode não ser HQ brasileira porque ele pode realizá-la sob encomenda para o mercado estrangeiro, tal como ocorre com muitos artistas nativos que realizam obras para editoras norte-americanas e europeias, geralmente com personagens de propriedade dessas editoras. Também há exemplos de Histórias em Quadrinhos consideradas brasileiras que foram feitas por estrangeiros radicados no Brasil.

Alternativa número dois: é a História em Quadrinhos publicada no Brasil.

Outra resposta inconclusiva, pois basta observar que as bancas brasileiras estão repletas de revistas de quadrinhos de origem inequivocamente estrangeira.

Alternativa número três: é a História em Quadrinhos realizada por um brasileiro e publicada no Brasil.

Uma resposta mais completa, mas ainda assim contestável. Afinal, pode-se comprar aqui revistas que têm autores brasileiros, mas são traduções de publicações originalmente estrangeiras.

Alternativa número quatro: é a História em Quadrinhos culturalmente caracterizada como brasileira.

Uma resposta interessante, mas incompleta, pois existem exemplos de obras produzidas a partir de pesquisa sobre a cultura brasileira que fizeram uso inclusive do imaginário mitológico brasileiro, mas que foram realizadas por artistas estrangeiros e estão claramente caracterizadas como quadrinho estrangeiro.

Alternativa número cinco: é a História em Quadrinhos que dialoga com o leitor brasileiro e para ele foi dirigida.

Uma resposta insatisfatória a princípio que, entretanto, contém boa parte da verdade.

Não é a nacionalidade do autor que determina a origem cultural da HQ, também não é o país em que ela foi publicada e tampouco se ela contém ou não elementos culturais mais ou menos explícitos, mas sim a intenção básica de falar ao leitor de uma cultura específica e dele obter respostas, dessa forma influenciando na opinião pública e contribuindo para a formação cultural, política e social desse povo.

Acredito que um estrangeiro pode até tentar realizar essa premissa no Brasil, mas terá dificuldades tremendas em encontrar o tom adequado para dialogar com o leitor brasileiro, da mesma forma que o

autor brasileiro tem dificuldade de dialogar com povos estrangeiros em suas próprias línguas.

Desse modo, todos os gêneros podem ser perfeitamente utilizados pelos autores sem medo. Cabe à HQ brasileira fazer uso de qualquer deles, por mais afinados que estejam com um outro país ou cultura, pois o que realmente importa é que autor e leitor estejam dialogando no processo. Toda e qualquer obra que não cumpra esse objetivo estará fatalmente fora do que se pode classificar como HQ brasileira, ainda que seja apoiada e construída sobre a mais autêntica mitologia brasileira – porque isso qualquer um, com um tanto de pesquisa, pode fazer.

HQ brasileira é aquela que só o brasileiro pode fazer porque apenas a ele interessa fazê-la. Apenas a um brasileiro interessa influir na realidade nacional, apenas a ele importa contribuir com esta sociedade e apenas ele tem o domínio dos mais refinados protocolos de comunicação cultural locais.

Fica agora outra questão: quais são esses protocolos? Como identificá-los e utilizá-los adequadamente?

Se dispuséssemos de uma indústria cultural instalada, esse não seria um mistério. Mas ainda assim, vou tentar discutir algumas características da HQ brasileira a partir de comparações com os modelos de outras culturas, de forma a facilitar a observação desses protocolos.

Vejamos a seguir as características de alguns dos mais importantes modelos estrangeiros de História em Quadrinhos:

Comics (EUA): Estética acadêmica, uma boa dose de moralismo, muita seriedade com a fantasia e pouca seriedade com o real. Pesquisa ligeira e ênfase nos gêneros fantásticos. Modelo seriado, sem final definido. Personagens de propriedade das editoras ou de sindicatos. Histórias dramáticas sem humor, histórias humorísticas sem drama. Não

há segmentação do mercado, as histórias são oferecidas indiscriminadamente a todos os públicos. A presença de saturação desse modelo de HQ no mercado brasileiro desde 1980 influencia fortemente o trabalho dos quadrinhistas amadores.

Underground (EUA/Europa): Estilos e propostas variados, muita pesquisa, ampla diversidade plástica, com predominância do estilo caricato em claro-escuro impresso em preto e branco que caracterizava as HQs dos jornais no período pré-código de ética, porém com um discurso muito mais corrosivo e direto. Mecanismo de auto-publicação que permitiu a instalação de um segmento específico de mercado. O autor detém os direitos sobre o personagem e a obra, mesmo quando ela é editada por uma editora legalmente instalada. Este modelo de HQ influenciou fortemente os quadrinhistas brasileiros da geração Anos 1970, que estão atualmente ocupando os poucos nichos disponíveis do mercado brasileiro.

Mangás (Japão): Cenários muito elaborados, um determinado modelo de distorção anatômica para HQ infantil-juvenil e estilo acadêmico para adultos, narrativa cinematográfica com uso amplo e enfático de todas as ferramentas narrativas, ampla variedade de modelos, proposta comercial segmentada, personagens carismáticos e bem instalados, humor frequente, erotismo, às vezes explícito. Vinculação clara e exclusivista com o Japão e sua cultura. Modelo folhetim (novelas com arcos de história completos) e personagens de propriedade dos autores. Ordem de leitura inversa. Sua influência recente no mercado brasileiro já pode ser sentida no trabalho dos artistas amadores mais jovens.

Fumetti (Itália): Texto e cenários elaborados, estilo acadêmico, acabamento claro-escuro, narrativa cinematográfica sem caricaturas, pesquisa intensa e ênfase na aventura épica, mesmo em HQs fantásticas, geralmente passadas em regiões determinadas fora da Itália. Per-

sonagens fortes e bem armados, humor frequente, modelo seriado sem fim, com episódios longos e independentes publicados na íntegra. Personagens de propriedade da editora.

Influenciou muito a HQ brasileira, principalmente a partir dos trabalhos de Hugo Pratt, um dos fundadores da Escola Panamericana de Artes. Eugenio Colonnese também é italiano.

Bande dessinée (Franco-belga): Estilo linha-clara, textos muito elaborados, o cuidado extremo com a pesquisa e cenografia caprichada. Variedade de gêneros, com predominância da FC de aventura e dramas épicos. Desenhos ligeiramente caricatos mesmo nas histórias dramáticas, sempre com humor permeando a narrativa. Formato de tiras duplas para semanários, depois reunidas em álbuns com histórias completas. As histórias são narradas em forma seriada, sem final definitivo, mas com cronologia interna. Os personagens pertencem aos autores.

Britânico (Reino Unido): Humor refinado mesmo quando a HQ é dramática, texto sofisticado, desenho acadêmico com alguma estilização. Personagens bem construídos, cenários elaborados, acabamento claro-escuro. Histórias de todos os gêneros geralmente dirigidas para adultos. Estilo seriado, narrado em episódios completos muito longos. Os personagens geralmente pertencem à editora, mas não há uma regra no mercado local, que recebe influência simultânea da Europa e dos EUA.

Historietas (Argentina): Muito influenciado pelo quadrinho italiano com o qual guarda semelhanças, porém com pouco humor e muita melancolia. Geralmente as histórias são ambientadas fora da Argentina (“As de pique”, “Precinto 56” etc.), mas seus grandes momentos são latino-americanos (“El Eternauta”, “Alvar Mayor” etc.). Alguns artistas argentinos atuam no mercado espanhol e italiano e vice-versa, e também influenciaram o quadrinho brasileiro. Rodolfo Zalla era argentino.

Sobre a HQ brasileira

Certa vez eu coloquei em debate num grupo de profissionais se a falta de elaboração de cenários seria uma característica da HQB. Na minha opinião é, mas tem quem acredite que isso é apenas preguiça ou má qualidade do trabalho do ilustrador. Pode ser às vezes, mas muita gente boa apresenta essa característica também e não podemos dizer que é porque são ruins. Porém para uma HQ ficar boa sem cenários elaborados é preciso uma compensação.

Eu penso no teatro, que é uma arte dramática assemelhada ao cinema. No cinema tem que haver cenários detalhados e cuidadosos, já no teatro isso não é necessário. Por quê? Porque a presença física do ator faz a diferença. Sendo um ator talentoso, com um bom texto, o espectador enleva-se mesmo sem que o palco apresente um cenário elaborado para além de algumas cadeiras e cortinados, ou mesmo nada. Então, na HQ, se o personagem for forte, carismático e dotado de um bom texto, o cenário é secundário.

Temos aqui duas características inter-relacionadas da HQB: cenografia pobre ou inexistente e personagens fortes, bem construídos e bem desenhados (acadêmicos).

Muitas vezes o texto não é tão bom, o que impede o trabalho de sair do medíocre, mas ninguém reclama, mesmo assim, da falta dos cenários. Quando o texto é bom, temos obras-primas – igualmente sem cenários. Exemplos: “Os fradinhos” de Henfil, “O pato” de Ciça, “Fetichast” de Nicolosi, “Geraldão” de Glauco, “Os gatos” de Laerte etc. Mesmo nas HQs de Maurício de Sousa o cenário é pouco importante.

Outra característica é a estilização dos desenhos, especialmente nas HQs dirigidas ao público adulto, enquanto que aquelas dirigidas aos adolescentes e jovens os desenhos geralmente tentam ser mais acadêmicos, por influência da escola italiana e argentina. Essa situação é inversa à que acontece no Japão (lá os desenhos caricatos são para crianças, e quanto mais adulto for o leitor desejado, mais acadêmico é o estilo do desenho) e similar ao modelo norte-americano (HQs juvenis têm estilo acadêmico, HQs adultas, estilo caricato).

Mais uma característica da HQB é a falta de pesquisa. Há pouco ou nenhum quadrinho épico porque o autor brasileiro não faz pesquisa. O cenário pobre também é resultado dessa despreocupação. Então a HQ nacional geralmente apoia-se em temas modernos e urbanos, sem especificação geográfica regionalista, com poucas exceções, sendo o humor o principal gênero praticado, porque compromete menos nesse fundamento. A fantasia também atrai o interesse do autor brasileiro, pois prescinde de uma pesquisa detalhada, uma vez que nela vale tudo. E dentro dos temas fantásticos em geral, o horror se destaca, principalmente o gótico, assim como a alta fantasia de inspiração tolkeniana, por causa da influência dos jogos de representação.

Também se realiza muito Quadrinho erótico para adolescentes, no qual a anatomia acadêmica é moeda corrente e realiza bem o artista interessado nesse estilo de ilustração.

Quanto ao modo narrativo, há uma tradição brasileira pela novela de folhetim na literatura e na teledramaturgia, que é muito popular. Histórias com início e fim, com muitos personagens e vários núcleos narrativos (*plots*) que interagem entre si. Porém isso se reflete pouco nos Quadrinhos. Os quadrinhistas, não tendo espaço para desenvolver um folhetim, aproveitam o que aparece. Então não há um modelo muito de-

finido, com seriados de episódios de todos os tamanhos misturando-se a projetos folhetinescos que não passam do segundo ou terceiro capítulo.

Ultimamente têm prosperado os álbuns e livros, com coletâneas e antologias, que permitem a compilação das tiras cômicas (um anacronismo da arte, uma vez que seu espaço nos jornais não existe mais) e os fanzines. Não dá para dizer que isso é um modelo característico, é mais uma solução de subsistência.

Há uma recorrência do tema dos super-heróis, seja nos fanzines, seja nas tiras. E sobre o herói brasileiro, cabe uma discussão mais detida.

Os heróis brasileiros têm uma tradição que não combina muito com o estereótipo de herói anglo-americano que reconhecemos na mídia. O protótipo mais bem aceito hoje pelo *mainstream* para um herói brasileiro é Macunaíma, de Mário de Andrade, herói sem nenhum caráter fruto da antropofagia modernista.

Outro herói brasileiro cuja fórmula foi repetida tanto no cinema quanto nos quadrinhos com sucesso popular é Jeca Tatu, de Monteiro Lobato, que tem uma boa dose de modernismo também. No cinema ele inspirou Pedro Malazartes e outros personagens de Mazzaropi, e nos quadrinhos tornou-se o Chico Bento, de Maurício de Sousa.

Outro herói com sabor modernista, inspirado mais no Carlitos de Charles Chaplin do que em Jeca Tatu, mas com alguma similaridade, é o Didi Mocó de Renato Aragão, protagonista principal de dezenas de filmes e Histórias em Quadrinhos.

Zé do Caixão, de José Mojica Marins, é o verdadeiro anti-herói brasileiro (muito antes que isso fosse moda lá fora). E teve muitos filmes e Quadrinhos também.

Mais recentemente tivemos o hilário Ed Mort, de Luis Fernando Veríssimo, um detetive atrapalhado com tendência a Macunaíma também.

São estes os modelos de herói brasileiro que eu considero mais populares. Não podemos chamá-los de destemidos, mas são muito ricos e poéticos. Dessa penca toda dá pra tirar um denominador comum? Talvez, mas cada autor deve fazer isso por si.

O maior problema nesse processo é a tendência para se enveredar pelo modelo de herói brazuca – aquele que segue o molde americano – que geralmente é muito mal sucedido. É difícil encontrar o tom adequado ao herói brasileiro com algum caráter quando esse modelo está tão estigmatizado pelos paradigmas de Hollywood. Geralmente sai umas coisas entre o bizarro e o sem identidade.

Essa tendência ao politicamente correto reduz a chance de se identificar o ícone do herói brasileiro. Jerônimo, de Edmundo Rodrigues, sempre é lembrado como um desses modelos. Embora fosse inicialmente calcado nos heróis de faroeste americano, ganhou identidade ao longo do tempo e foi um dos personagens brasileiros de maior longevidade nas bancas. Entre os super-heróis temos pelo menos um representante que goza de algum prestígio, Raio Negro, de Gedeone Malagola. Não tinha nada de muito original e era ingênuo, mas nas poucas histórias que teve publicadas tentou o envolvimento com a realidade brasileira.

Ou seja, é um tanto difícil localizar um herói brasileiro partindo de premissas politicamente corretas, pois esse é o padrão americano e já foi explorado ao esgotamento. A identidade do herói brasileiro passa pela agressividade de Jerônimo, pela malemolência de Jeca Tatu, pela sagacidade (às vezes não muito honesta) de Pedro Malazartes e Didi Mocó, pela sensualidade despreocupada de Macunaíma, pela morbidez de Zé do Caixão.

Na minha opinião, o melhor modelo do herói brasileiro é Lampião. E tem uma grande vantagem: ele é de verdade. Guimarães Rosa sabia das coisas.

As Histórias em Quadrinhos Brasileiras: para uma criatividade *sui generis*

Gazy Andraus

Os Quadrinhos e sua contribuição cultural

Desde os primórdios da civilização, quando os homínídeos estavam se tornando *sapiens* e sua comunicação passava da fala e gestos aos desenhos (e depois à escrita), a psique humana tem se motivado em criar, contar e ouvir histórias, como uma manutenção necessária, e possivelmente, uma necessidade premente de regresso a um estado essencial ausente de dúvidas e sofrimentos conscientes (a história das Mil e uma Noites é maravilhosa metáfora da salvação e manutenção da vida pela narrativa ficcional). A visão humana como modalidade imperiosa de seus sentidos traz como ponto chave a representação pictórica. O prazer desenvolvido no ato de desenhar (e no ato frutivo de observar e saborear o desenho) repercutiu sobremaneira no desenvolvimento e nos desígnios da espécie humana: com o aumento do cérebro e neocórtex (Fig. 1), e a especialização técnica (graças às mãos), tudo foi sendo construído a partir dos esquemas e traços (previamente elaborados pela capacidade inventiva da espécie humana). A comunicação ocorreu sintomaticamente a partir da narrativa e da imagem, e com o

advento da possibilidade tecnológica de reprodução gráfica, os jornais e revistas puderam estampar desenhos e fotos, fornecendo as imagens como informação adjunta da escrita.

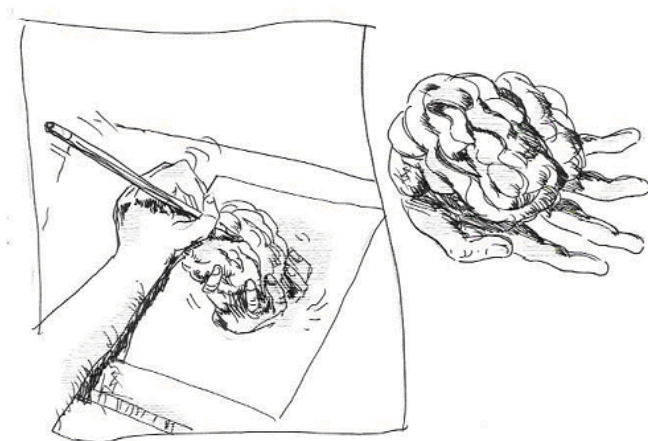


Figura 1: Cérebro e neocórtex

Mas a História em Quadrinhos (HQ), forma comunicacional inteligente e difícil de ser executada (que requer percepção da emoção humana e habilidade técnica para desenhar de forma convincente o que se quer demonstrar, num diálogo ainda pouco estudado dos hemisférios cerebrais), foi de certa forma muito desprezada e tida como infantil, distintamente das outras artes. No Brasil, tal desrespeito, reforçado a partir da perseguição aos Quadrinhos perpetrada nos anos 1950 pelos Estados Unidos, e de uma péssima cultura baseada exclusivamente em lucro bruto (a Lei de “Gérson” do “levar vantagem em tudo, certo?”) impediu uma adequação editorial e uma continuidade em que os autores nacionais pudessem calmamente desenvolver linhas continuadas até uma massa crítica constante, a fim de que, ao menos, os quadrinhistas pudessem viver profissionalmente de seu trabalho autoral. Enquanto nos Estados

Unidos, o mercado se agigantou, em muitos países da Europa, o status de arte às HQs foi se solidificando (não totalmente isento de críticas), e no Japão, tornou-se o “monstro” de difusão que é na atualidade (graças aos animês – desenhos animados que passam na televisão).

Mas é claro que no Brasil há editoras (assim como houve) em que a seriedade em lidar com a arte é e foi inquestionável, como Adolfo Aizen e sua EBAL (Editora Brasil-América Ltda.), que tentou de todas as formas dar o rigor possível aos Quadrinhos, de modo que pudessem os literários, críticos de plantão, professores e pais, considerá-las dignas de serem utilizadas como objetos produtivos culturalmente, e não ao contrário.

Muitos autores, que são chargistas, cartunistas e caricaturistas¹, têm espaço mais facilmente do que autores exclusivos de Histórias em Quadrinhos, devido aos jornais (humor é mais facilmente aceito e necessário²), e, assim, no Brasil, têm mais facilidade de publicar e ver seus trabalhos do que os quadrinhistas (embora muitos deles sejam também caricaturistas e vice-versa). Esta questão de uma falha de editoração brasileira aos Quadrinhos não é criticada aleatoriamente, já que tem base, inclusive, em depoimentos de autores, como o falecido Flavio Colin, que em uma de suas falas, quando participava de uma mesa-redonda na Gibiteca Henfil de São Paulo, reiterou a problemática em nosso país de uma falta de estrutura e seriedade, bem como mau

1. Em verdade, seriam todos tidos como caricaturistas, de acordo com a origem do termo *caricare* (exagero em italiano), como são reconhecidos no estrangeiro. Mesmo assim, esta ramificação dos termos profissionais tem sido aceita e utilizada no Brasil, diferenciando-se das nomenclaturas no exterior.

2. “O riso, como qualquer outro comportamento emocional, tem uma função e o riso não é exceção. A função do riso é a de comunicação”. In CARDOSO, Silvia Helena, PhD. *O Poder do Riso*. www.epub.org.br (acessado em 2004).

3. Zine Virtual. http://www.zinevirtual.com.br/entrevista_primaggio.htm#topo (acessado em 18 de junho de 2005).

gerenciamento dos editores. Obviamente, a gana em se ganhar dinheiro fácil com personagens estrangeiros impôs esta política. Numa entrevista ao Núcleo de Quadrinhos Oswald de Andrade, Primaggio Mantovi rememora que “A década de 70 foi, sem dúvida, a era de ouro do Quadrinho no Brasil. Naqueles anos (entre 1974 e 1980), a editora Abril vendia 200 mil exemplares de um mesmo título, em apenas uma semana. Mesmo assim, o espaço para o quadrinho nacional era pouco”³.

De qualquer modo, estariam envolvidos neste conluio à péssima manutenção de um Quadrinho Brasileiro, não só a questão da malévola editoração brasileira (pela falta de seriedade dos editores, devido à égide de uma cultura construída com base em exploração desde os primórdios da nação), como também a difamação impetrada às HQs pelo psiquiatra norte-americano Fredric Wertham, além de uma possível supervalorização da informação escrita fonética, em detrimento ao potencial da informação imagética dos desenhos, mesmo que muitos destes não tivessem a caracterização infantil ou cartunesca (pois esta estética pode remeter errônea e exclusivamente à infância, mantendo a pecha de que as Histórias em Quadrinhos são unicamente para o público infantil).

A invenção da escrita fonética galgou vários momentos, e veio em paralelo à escrita ideográfica dos chineses. A evolução da sociedade com base na literatura escrita fez a imagem representada bidimensionalmente ter enfraquecida sua importância à medida que a escrita se tornava preponderante, acentuada com o advento dos jornais e livros estritamente escritos. A mudança paradigmática que a física sofreu, impulsionada com a teoria da relatividade de Einstein, passando a ciência de clássica para quântica, fez com que todos os setores das civilizações começassem a abrir novas modalidades de percepção, resgatando um novo entendimento das filosofias orientais, bem como

readequando os parâmetros de ensino (de setorizados para interdisciplinares). Neste caso, a informação não é mais estanque, e nem somente oriunda de uma escrita fonetizada, mas também passível de ser capturada a partir da imagem. A inteligência não é apenas um estado de racionalização, e sim uma união entre a emoção, intuição e a razão. Todas estas mudanças, apesar de tudo, se dão num momento crucial, em que a crise mundial da era atômica se deflagra de forma muito mais delicada, posto que entram em choque velhos paradigmas com novos. Ora, se nem a ciência sabe explicar de que é formada a maior parte da matéria que compõe o universo (que chamam de matéria negra), enquanto adentra um novo entendimento (para-)lógico da estrutura das partículas (que ora são físicas, ora ondulatórias), como se pretende estancar conceitos e uniformizá-los, como tem sido feito com todas as expressões humanas? Se ao homem há a necessidade de criar, e seu envolvimento expresso se dá de distintas maneiras, com a utilização das tecnologias (que são também formas expressadas), como se pode julgar se as Histórias em Quadrinhos são para crianças, ou arte menor, e ainda inúteis e/ou perniciosas? É possível que muito pouco se tenha atribuído ao seu poder informacional imagético (poder quase sempre aliado à escrita). Vide os personagens de Maurício de Sousa e a estrondosa influência que têm repercutido nos brasileiros. O público mirim continua fiel à Turma da Mônica, e muitos adultos de hoje formataram sua psique com a ajuda destas HQ⁴. Muitos foram os títulos lançados no Brasil desde o início do século XX. Depois do trabalho de Angelo Agostini, como pioneiro em fins de 1800, com HQ de temática crítica aos adultos, veio em 1905 a revista “O Tico-Tico”, que entre jogos e passatempos trazia Histórias em Quadrinhos infantis, que eram lidas

4. Eu mesmo sou um destes adultos.

por crianças e foram elogiadas por grandes personagens da história brasileira, como Ruy Barbosa. A revista durou mais de meio século, enquanto outras apareciam e sumiam para depois tornar a ser editadas, como o clássico “Gibi” que virou sinônimo de qualquer revista em quadrinhos no Brasil. Mas foi nas décadas de 1960 e 1970 que surgiram obras que mostravam e corroboravam o potencial das Histórias em Quadrinhos Brasileiras e a criatividade de seus autores: a revista “Fantasia” (Fig. 2 e 3), de Nico Rosso, tinha um trabalho magnífico de desenhos e elaboração de roteiros, além de outros colaboradores. A editora Abril, em meados de 1970, publicou “Crás!” (Fig. 4), que, afinal, mostrava o potencial diversificado e único dos Quadrinhos nacionais, tanto para o público infantil, como juvenil e maduro.



Figuras 2 e 3: “Fantasia”, revista de Nico Rosso



Figura 4: A revista “Crás!” reuniu vários autores

Os jornais brasileiros de todos os tipos de circulação tinham (e ainda têm) uma vasta gama de autores, e os fanzines e revistas independentes têm um manancial inesgotável de jovens (e também profissionais) talentosos que não esgotam seus arroubos criativos. Alguns brasileiros conseguiram sobressair-se, como Lourenço Mutarelli, com uma obra visceral e extremamente pessoal, e já está sendo publicado em Portugal e Espanha. Outros, já o foram antes, em passado não tão remoto, como Mozart Couto e César Lobo. Mas a repercussão atual das Histórias em Quadrinhos parece estar tomando uma forma diferenciada, com mais valor e com um status um pouco mais respeitado em várias partes do mundo, inclusive no Brasil. Porém, muitas críticas ainda se portam aos Quadrinhos, por mais que se esforcem os autores ao dividir sua vontade interna de criar e manter outros empregos, que na maioria das vezes nada têm a ver com a arte de produzir Histórias em Quadrinhos.

Para dar conta disso, diversos autores nacionais dividem também sua produção com a academia das universidades, pós-graduando-se em mestrados e doutorados, tornando-se além de autores, pesquisadores abalizados da Nona Arte (outro nome pelo qual são conhecidas as HQ). Enquanto isso, os núcleos de pesquisa aumentam e se tornam mais influentes, como o NPHQ da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (ECA-USP), coordenado pelo professor Waldomiro Vergueiro, e o Núcleo de Mídia Visual, coordenado por Sônia Luyten, da Rede Alfredo Carvalho, além do Grupo de Pesquisa de Histórias em Quadrinhos do Intercom, capitaneado por Moacyr Cirne (este grupo chamava-se NP de Humor e Quadrinhos e foi fundado por Flávio Calazans em 1995). Outros autores (além de mim mesmo) como Henrique Magalhães, Edgar Franco, Alexandre Barbosa (Bar), Ivan Carlo de Andrade Oliveira (Gian Danton) e Wellington Srbek engrossam a fileira de autores-pesquisadores com titulação acadêmica entre mestrado e doutorado, lançando materiais artísticos e obras de impacto teórico⁵.

Estes novos pesquisadores, aliados aos já renomados, estão trazendo uma maior proximidade da importância das Histórias em Quadrinhos ao público e crítica brasileiros, que desconhecem em realidade o poder contagiante e influenciador da arte quadrinhística (a imagem). Henfil, um dos maiores quadrinhistas nacionais que já existiram, deixou uma obra consistente e um estilo *sui generis* que demonstrava a importância das Histórias em Quadrinhos e o potencial que elas alcançavam. Com seus personagens dominicanos Fradim e Baixim, satirizava a falsidade em todas as instâncias civis brasileiras, e com outras figuras da caatinga (Zeferino, Bode Orelana e Graúna) escancarava o descaso que

5. Como, entre outros, o recente livro *Hqtrônicas: do suporte papel à rede Internet*, de E. Franco.

nossa política perpetrava ao ignorar a miséria do povo nordestino (portanto, seu trabalho continua atual). Ao mesmo tempo, Henfil publicava cartas suas de quando residiu nos Estados Unidos para o tratamento de sua hemofilia, narrando a meteórica publicação de seus personagens frades nos jornais norte-americanos, sob duas imposições: censura em alguns textos, e reticulação e “fechamento” de seus desenhos, que eram muito “abertos” para o público daquele país.

Para um estilo ímpar brasileiro de HQ

Uma infinidade de autores brasileiros como Ziraldo, Jayme Cortez, Mozart Couto, Alvimar, Flavio Colin, Gian Danton, Cariello, Wellington Srbek, Henrique Magalhães, Antonio Amaral, Laerte, Maurício de Sousa, Fernando Gonsales, Marcatti, Angeli, Rodolfo Zalla, Shimamoto (Fig. 5), Calazans (Fig. 6), Luiz Gê, André Toral, Mutarelli, Henry Jaepelt, Márcio Baraldi, Bira, Xalberto, Edgard Guimarães, Edgar Franco (Fig. 7), Luís Fernando Veríssimo, Henfil, e outros, misturados num balaio de gatos inusitado, são exemplos do que se pode ter de mais criativo e ousado no panorama brasileiro de Histórias em Quadrinhos, especificamente por motivos ainda não esclarecidos, e passíveis de análise. A ditadura no Brasil fez muitos participarem e criarem “O Pasquim”, e a abertura em alguns momentos do mercado nacional fez Zalla lançar a Editora D-Arte, impingindo um gênero de quadrinhos de terror cujos traços rápidos e nervosos marcaram o estilo de muitos artistas (Shimamoto é um deles), abrindo espaço para novatos que hoje estão sendo consagrados (pelo menos entre os aficionados e conhecedores das Histórias em Quadrinhos nacionais).



Figuras 5 a 7: Arte de Shimamoto, Calazans e Edgar Franco

Os traços do saudoso Henfil eram caligráficos e “nervosos” (Fig. 8), algo similar ao que se pode classificar de desenhos feitos com uma maior abertura do hemisfério direito do cérebro, como foi citado o estilo de desenho do autor francês Baudoin⁶, enquanto a *gestalt* faria o leitor “fechar” as aberturas dos personagens desenhados de Henfil (coisa que os norte-americanos não entenderam, ou não estavam preparados para isso).



Figura 8: Os Fradinhos, de Henfil

6. Edmond Baudoin é um artista muito “cérebro direito”, que se exprime de maneira muito sintética. Como frequentemente, a espontaneidade aparente é um artifício, que parece antes de tudo pensada. (“Edmond Baudoin est un artiste très ‘cerveau droit’, s’exprimant de façon très synthétique. Comme souvent, la spontanéité apparente est un leurre, ce qui parait jeté est avant tout médité.”). In FRANÇOIS, Jean; JACQUES, Jean. L’ART d’Edmond Baudoin.

As Histórias em Quadrinhos da turma da Mônica (Fig. 9) são criticadas por vezes por não definirem, nos cenários, quais cidades representam. O seu criador tem rebatido a questão alegando a universalidade das crianças, mas também que em sua infância ele brincava com seus amigos em locais abertos e com poucas casas, similares ao que os quadrinhos dele representam.

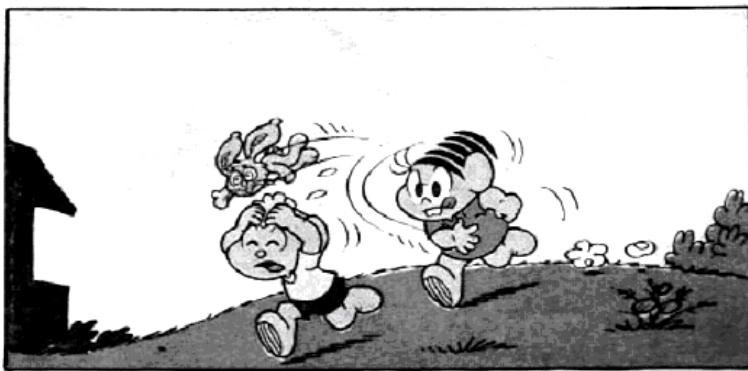


Figura 9: Turma da Mônica, de Maurício de Sousa

Poderia haver também uma outra justificativa, difícil de ser percebida: o Brasil é um país distinto de qualquer outro, e, embora os EUA possuam miscigenações, a mistura étnica brasileira parece ser mais variada e propensa a “experimentações”. Também as escolhas políticas e de progresso interno brasileiro pautaram-se primeiramente por uma linha europeia, e depois norte-americana. O Brasil, cujo *slogan* da bandeira não foi completado (originalmente a palavra “amor” estaria junto ao lema de “ordem e progresso”), não deveria se pautar pelo pensamento positivista comtiano exclusivamente, pois jamais o conseguirá: a imersão psíquica e a vertente da alma do brasileiro carrega em seu

campo morfogenético⁷ uma predisposição ao caos criativo (contrário à assertiva impossível do “ordem e progresso”, já que a 2ª lei da termodinâmica prevê o caos como meta, contrariamente ao que induz o lema), que dificilmente se equiparará a uma ordem organizacional típica dos norte-americanos ou dos europeus. Como tudo tem seus dois lados (yin-yang), o ponto vantajoso do brasileiro, em contra-partida à sua ingenuidade, docilidade e imaturidade, é a vertente altamente criativa e alegre para vivenciar o “caos” aparente, situação quase que coadunada ao pensamento filosófico taoísta e do grego Heráclito, que afirmou jamais alguém poder pisar no mesmo rio duas vezes. Desta forma, explica-se por que a política no Brasil não tem frutificado, e também por que os cenários dos personagens da Turma da Mônica não têm aparência com nada conhecido: o Brasil é criativo e não pode se pautar por políticas de outrem, e sistemas consagrados que “funcionam” para outras nações, mas sim, deve se pautar por um direcionamento único, criativo e ainda jamais trilhado por ninguém. Os cenários de Maurício de Sousa não têm identidade porque não podem “copiar” o que já existe, mas sim criar o novo. E por isto ainda não representam nada, já que o Brasil não percebeu esta premência, e, assim, não estabeleceu definitivamente ainda o “novo”, uma estética *sui generis* que vem sendo eclodida aos poucos, em tudo (e nos Quadrinhos também). Quando principiar em seu caminho real, novas representações gráficas surgirão. Henfil apontou (inconscientemente) o mesmo em seus cenários desertos e em seus traços abertos e fluidos (nervosos), caligráficos, quase ideográficos, mas que todos nós entendíamos. Su-

7. O biólogo Sheldrake defende um espargimento cultural e de inteligência por meio de um campo existente não visível, chamado de campo morfogenético, que atuaria de uma forma ainda difícil de ser comprovada, cujo pressuposto é defendido e corroborado por alguns outros pesquisadores de mente mais aberta.

per-heróis não têm vez no Brasil, pois, como se afirmou, a verve é a de um país pacifista, e bem humorado, e o heroísmo, da forma com que norte-americanos e japoneses requerem, com base em sua psique, não é necessário ao povo brasileiro. Em contra-partida, outros perfis têm que ser descobertos, além dos personagens algozes do humor crítico e ácido que tanto têm pululado na forma de charges, tiras, cartuns e HQs nas páginas de nossos jornais e revistas. O terror nacional, fruto deste tipo de mentalidade ímpar, também se reflete em Quadrinhos de roteiros inusitados ou com base em folclores regionais e nacionais, com desenhos rápidos e traços também nervosos e estilizados. O mesmo se diz das Histórias em Quadrinhos de temática fantástico-filosóficas, que são “compactadas”⁸ em poucas páginas, trazendo uma mescla vanguardista de reflexão pesada com a potencialidade viageira da fantasia onírica e surreal. Enfim, a própria crise brasileira permitiu o afloramento de uma verve extremamente criativa no autor de HQ brasileiro confirmando a citação ideográfica chinesa, de que um mesmo ideograma serve para significar crise, mas também oportunidade (refletindo o pensamento diferenciado oriental).

Todas estas estéticas, aliadas a muitas outras (como o sutil e inteligente humor de traços soltos e sem requadros da Família Brasil de Luís Fernando Veríssimo), são originadas com base na problemática de um país que se formatou com base em exploração apenas, com degradados, estupros e orfandade, até que Portugal resolveu abandoná-lo como um filho bastardo, tornando-o uma nação sem mãe e que aprendeu a se erguer de forma improvisada, criando uma sintomática política de abusos e corrupções, distribuindo pessimamente seus bens. Isto fez com que se formatasse um campo morfogenético, e até um me-

8. Como os hai-kais ou os koans zen-budistas.

metismo⁹ possível, em que tudo o que se cria e elabora no Brasil tem, enquanto conteúdo e procedimentos rápidos e duvidosos, uma estética informacional altamente criativa e que soluciona provisoriamente problemas que vão se amontoando com as elaborações (coadunando-se com a ciência do caos e com uma atuação distinta e mais criativa, em que se integram um pouco mais as funções cerebrais do hemisfério direito às do esquerdo), e nisto também se encontram e se enquadram as Histórias em Quadrinhos e seus autores, pouco reconhecidos quanto a seu grau de importância e influência na formatação da psique dos cidadãos leitores. Embora este reconhecimento seja mínimo, sabe-se que a imagem traz uma espécie de informação distinta da escritura fonética, cuja leitura se distingue nos hemisférios cerebrais: com a tecnologia e as pesquisas atuais no campo da tomografia computadorizada, está-se podendo distinguir as localizações exatas das respostas hemisferiais do cérebro, nos atos e ações executadas, como, por exemplo, os pensamentos e as leituras (e linguagens). As escritas fonéticas respondem em áreas distintas das imagens, que são lidas pelo hemisfério direito do cérebro, o qual é intuitivo e funciona de canal condutor intuitivo como uma antena, para outras modalidades de percepção. Com estas mudanças paradigmáticas da ciência (da clássica à quântica), está mais do que na hora de se voltar a atenção às expressões humanas, inclusive às Histórias em Quadrinhos, nas quais podem ser encontradas revalidações para muitas das questões que o ser humano formula, e que ainda não têm respostas, como: de onde viemos, para quê e para onde vamos? Se estas premissas não são importantes, por que as formularíamos, e para que toda esta epopeia de criações e expressividades?

9. Memetismo vem de meme, termo criado pelo biólogo Richard Dawkins para tentar explicar a atuação e espalhamento de imitações de determinados grupos, com um agente não físico (o meme), similar à atuação do gene.

E se os Quadrinhos são importantes formas de arte e comunicação que trazem implícitas um pouco destas questões (pois refletem a mente de seus autores, que dialogam com as mentes dos outros cidadãos, numa possível egrégora formatada memeticamente), os Quadrinhos nacionais, aparentemente “nervosos” e pouco “desenvolvidos” perto das indústrias norte-americanas, europeias e japonesas, trazem em contrapartida, implicitamente, uma carga informacional e criativa *sui generis* riquíssima em variedade e ineditismo até agora erroneamente irrelevada, e que pode influir distintamente na formação cultural de seus cidadãos, contribuindo para esclarecer a maneira que os brasileiros pensam e agem, e servindo de ferramenta para esclarecer novos conceitos antropológicos, além de ajudar a desvendar suas psiques e almas (e sua função no planeta em conjunto aos habitantes das outras nações).

Referências

ANDRAUS, Gazy. *A Ficcionalidade nas HQs: imagens além das palavras*. Monografia para a disciplina Linguagens e Tecnologias. São Paulo: ECA-USP, 2º semestre de 2002.

ANDRAUS, Gazy. *Existe o Quadrinho no Vazio entre dois Quadrinhos? (ou: O Koan nas Histórias em Quadrinhos Autorais Adultas)*. Dissertação de Mestrado do curso de Artes Visuais do Instituto de Artes da UNESP. São Paulo: Unesp, 1999.

ANDRAUS, Gazy. *Memes em HQ*. Monografia para a disciplina A mente e a máquina—leituras em inteligência artificial e comunicações. São Paulo: 2003.

CARDOSO, Sílvia Helena. *O Poder do Riso*. www.epub.org.br, acessado em 2004.

DAWKINS, Richard. *The Selfish Gene*. Chapter 11. <http://www.rubinghscience.org/memetics/dawkinsmemes.html>, dec. 1999.

FRANCO, Edgar Silveira. *HQTrônicas: do suporte de papel à rede Internet*. São Paulo: Annablume, Fapesp, 2004.

FRANÇOIS, Jean, JACQUES, Jean. L'ART d'Edmond Baudoin. In *Les coincideurs de bulles!* <http://perso.wanadoo.fr/jjblain/cbfiches/a82baudoin/artbaudoin.htm>, acessado em 06/11/2004.

SHELDRAKE, Rupert. *O renascimento da Natureza: o reflorescimento da ciência e de Deus*. São Paulo: Cultrix, 1991.

Quadrinhos Brasileiros ou Universais?

Edgar Franco

O que é quadrinho Brasileiro? Está é uma pergunta curiosa, um convite a controvérsias, opiniões apaixonadas e delírios ufanistas. Não acredito que possa respondê-la, por isso vou divagar prazerosamente nesse artigo dissertando um pouco sobre minha modesta visão do cenário da HQB e de minha experiência como autor.

Primeiramente gostaria de falar sobre uma posição xiita-nacionalista que parece ter se instaurado entre os criadores e críticos de HQ brasileira a partir da virada do milênio, o (pré) conceito relativo à temática que deve ser tratada pelas HQs nacionais: nosso folclore, nossos mitos, nossa realidade, nossa história, enfim, a tão apregoada “cultura brasileira”. É certo que o dragão da “globalização cultural”, mais velho do que muitos podem pensar – vicejou mais visivelmente desde a difusão do *american way of life* pelo cinema norte-americano, ainda nas primeiras décadas do século passado – passou a ser assunto preferido entre muitos intelectuais e a academia na década de 90, isso acabou refletindo sobre o universo das artes em geral e um esforço meio “artificial” de salvar a “nossa cultura” tornou-se bandeira entre artistas, é claro que os quadrinhos entraram na dança.

Desde então passou a vicejar um discurso ufanista e xenófobo, defendendo a “nossa cultura” como fonte única e inesgotável de temas para os quadrinhos. É claro que o reflexo disso foi uma produção maior de HQs com temática nacional, a maioria delas sofríveis, com roteiros pobres e resgatando temas surrados. E dá-lhe HQs sobre “ditadura militar”, sobre “cangaço”, sobre “folclore tupiniquim”, outras dezenas de pobres roteiros estilizados copiando Guimarães Rosa ou Euclides da Cunha, outras reverenciando linguagens “genuinamente nacionais” como o cordel – a xilogravura já era coisa vigente na Europa medieval. E o sinônimo de boa HQ nacional passou a ser HQ que trata da “cultura nacional”, a crítica de quadrinhos nacionais, por sinal quase inexistente, adotou um discurso repetitivo e intragável de constante elogio desenfreado a esses quadrinhos pseudonacionais.

Uma das conseqüências desse neo-ufanismo, que pra mim chega a demonstrar ecos daquele da ditadura militar, é o fato de que nos últimos anos quase todos os prêmios de quadrinhos têm sido dados a produções desse “gênero nacionalista”. Isso me faz lembrar o nosso cinema nacional, que ainda sobrevive de verbas públicas e continua produzindo, quase em sua totalidade, filmes sobre a “ditadura militar” (nossa, já encheu o saco!!!), sobre a miséria brasileira (acadêmico burguesinho adora retratar a “poesia da miséria” - já que nunca passou fome), ou aberrações históricas e folclóricas. Nada contra esses temas, existem bons filmes brasileiros feitos tratando deles, mas por quê fazer filmes só sobre esses temas??? Onde estão, por exemplo, nossas produções de horror? O último a fazer cinema de horror no Brasil foi o *Mogica Marins* e isso foi na década de 60... Quer ganhar um concurso público para financiamento cinematográfico? É fácil, escreva um roteiro meia-boca pseudo-intelectual de uma história que se passa no período da ditadura militar... ganhou!

Afinal de contas o que é “cultura nacional”? Já assisti debates acirrados sobre o tema, e apesar das citações verborrágicas de Câmara Cascudo, Darci Ribeiro e Milton Santos, ninguém chegou a uma conclusão convincente. Nossa cultura não é uma bela alegoria sincrética unindo traços das culturas Ibérica, Africana, Indígena etc? Quer dizer que está na hora de estagnarmos tudo e não permitirmos mais o diálogo entre nossa dinâmica cultural e a de outros povos? Isso parece um discurso antiantropofágico, a “Semana de 1922” soa-me como vanguarda máxima ainda hoje diante desse ufanismo radical. Alguns expoentes da música brasileira recente, como o saudoso Chico Science e outros geniais músicos de Pernambuco que criaram o Mangue Beat, perceberam como devemos continuar valorizando o nacional mas de braços abertos para o mundo, afinal de contas, antes de sermos brasileiros, somos humanos.

Para mim, esses quadrinhos ufanistas, não são, definitivamente, quadrinhos nacionais! É bom salientar que dentre essa recente produção “nacionalista” de quadrinhos existem trabalhos interessantes e vigorosos, bem poucos, é verdade, pois a maioria deles é lixo oportunista. O saudoso Flavio Colin desenvolveu alguns trabalhos realmente primorosos, como *Mulher Diaba no rastro de Lampião* e as HQs da coletânea *Mapinguari e Outras Histórias*, e é importante ressaltar que sua paixão pelo folclore nacional não foi fruto dessa recente onda ufanista das HQs, ele sempre foi fascinado por essas temáticas.



Figura 1: Quadrinho de *Mapinguari & Outras Histórias* (2003), Flavio Colin

A resposta mais visceral, delirante e maravilhosa a esses quadrinhos pseudonacionais é a obra do piauiense Antônio Amaral, essa sim genuinamente nacional e universal ao mesmo tempo. Na minha opinião, Amaral está para os quadrinhos assim como Chico Science está para a música. Os 3 álbuns da série *Hipocampo*, publicados por Amaral de forma independente, são exemplos máximos da capacidade de invenção e inovação que podem ser exploradas nas HQs em seu suporte tradicional papel. Sua obra não tem precedentes, é genuína, única, genial e por tudo isso de difícil assimilação pelo público. Sua cosmogonia singular funde em um mesmo universo ficcional, referências à cultura regional, à metafísica, às ciências exatas, mixando-as num saboroso caldo pós-moderno que ainda guarda referências a alguns dos movimentos artísticos do século XX, como o Dadaísmo e a escrita automática surrealista.

Enquanto os neo-ufanistas recebem dezenas de prêmios, louvor da crítica e têm seu trabalho publicado por editoras e financiados por leis de incentivo à cultura, Amaral – que num momento de lucidez da crítica recebeu um prêmio HQ MIX - segue incólume sua jornada artística, con-

tando com o descaso de editores insensíveis e críticos enferrujados, assumindo a coragem de fazer HQ autoral, de ser ele mesmo – um artista completo que roteiriza e desenha suas HQs. Lembro-me de um episódio interessante no final dos anos 90, os editores do álbum “Brazilian Heavy Metal”, que reuniu 70 autores da HQ brasileira, convidaram a mim e Gazy Andraus para participarmos com HQs, o que muito nos honrou, já que foi uma das primeiras oportunidades abertas para vermos nossas HQs publicadas numa edição que teria uma tiragem considerável e acabamento gráfico profissional. Quando fomos levar nossos originais para os editores do álbum, aproveitamos para lhes falar sobre o trabalho de Amaral e dizer-lhes da importância de tê-lo entre os artistas do álbum, imediatamente entraram em contato com o artista e lhe pediram algum material para avaliação. Amaral enviou-lhes algumas de suas deslumbrantes HQs coloridas e ilustrações, infelizmente os editores consideraram o material “vanguardista demais” para ser publicado, mas mesmo assim foram conscientes o bastante para não deixarem de fora o artista, incluindo uma ilustração dele na página de abertura do álbum.



Figura 2: Página do álbum *Hipocampo* – 3ª Ocorrência (2003), Antônio Amaral

O trabalho de Antônio Amaral é um exemplo de que aquilo que realmente importa não é a defesa cega e dogmática da “cultura brasileira”, nem a defesa de qualquer gênero específico, mais importante do que fazer “quadrinho brasileiro” é fazer quadrinho de qualidade. Obviamente o trabalho de Amaral não agradará jamais ao grande público, trata-se de uma obra aberta, de profunda exploração da linguagem, quadrinho que desponta como algo novo, iconoclasta, num panorama mundial marcado há anos pela repetição burra e canhestra de modelos importados dos grandes mercados das HQs.

Por falar em modelos importados, tenho me deparado com uma cena recorrente entre dezenas de alunos que me abordam para falar sobre quadrinhos. Gosto de lhes perguntar sobre o que conhecem da produção nacional, e na esmagadora maioria dos casos a resposta é sempre um louvor exacerbado aos nossos “heróis do traço” que desenham para as editoras norte-americanas. Os olhos dos garotos brilham e eles falam de Toms, Joes, Mikes, Bobs e outros “grandiosos artistas” que desenham para os grandes mercados como se estes fossem os modelos a serem seguidos, para eles, esses são os nossos “quadrinhistas”, para eles a “HQ brasileira” se resume a esses pseudônimos *americanalhizados*. Eu lhes pergunto se conhecem Mozart Couto, Flavio Colin, Lourenço Mutarelli, Shimamoto, Henfil, entre outros, e a categórica resposta é sempre “não”, nunca ouviram falar. Isso é evidente, já que os trabalhos desses artistas não podem ser mais encontrados em bancas, mas é também sintomático de que para as novas gerações esses artistas não existem, e o único quadrinho brasileiro é o feito por operários do traço que se submetem a um sem número de regras, são obrigados a modificar seu desenho para copiar o padrão da moda nos EUA, mudam seu nome e *jamais* escrevem uma linha sequer dos roteiros que desenham!

Nada contra se ganhar a vida honestamente através do desenho, é um direito desses *desenhistas* (não *quadrinhistas*), uma forma digna de sustentarem suas famílias. Mas a tristeza é perceber que esses operários tornaram-se o modelo de comportamento a ser seguido pelas novas gerações, o exemplo máximo de “quadrinhista” que os jovens querem se tornar. Tenho visto em eventos de quadrinhos esses artistas encherem auditórios para falarem sobre como se deve preparar um portfólio para os gringos. Como você deve modificar seu traço de expressão pessoal e torná-lo algo “fabricado” para entrar no seleto grupo da “linha de produção”, e olha que muitos desses “heróis do traço” não aguentaram a pressão contínua de desenhar segundo esses modelos, abandonaram a coisa toda, mas passaram a ensinar os inocentes pupilos imberbes a pasteurizarem os seus traços.

Esse tipo de comportamento acaba fazendo prosperar a visão primitiva e equivocada de que “quadrinhistas” são “desenhistas” e nada mais, o roteiro torna-se algo em terceiro plano, um resíduo pouco importante no processo de se “fabricar” (não criar) quadrinhos. Por quê será que os norte-americanos não contratam roteiristas terceiro mundistas para escreverem roteiros para eles? É porque na visão deles “desenhos padronizados” até macacos bem treinados podem fazer, mas as histórias só eles podem contar. Trata-se de uma terceirização da mão de obra, para baratear os custos – esse modelo econômico tem sido adotado pelas grandes corporações capitalistas já há algumas décadas e atualmente até componentes de computador são quase todos produzidos na China, mas desenvolvidos nos EUA e Europa. É até curioso perceber como alguns dos editores e agentes desses operários desenhistas tentam apaziguar-lhes a pulsão criativa prometendo publicar títulos desenvolvidos por eles, em entrevistas eles sempre têm um pro-

jeto pessoal que estão desenvolvendo para os EUA, mas esses projetos nunca são publicados.

Alguns dizem que mudaram o nome porque quiseram, não houve imposição, só sugestão. Um preconceito horrível esse de mudança de nome, não vejo isso acontecer com artistas genuínos de outras áreas. Pelé não mudou o nome quando jogou no Cosmos, Pedro Almodóvar ganhou Oscar com esse nome castelhano – não precisou mudar pra Peter, assim como o italiano Roberto Benigni. A nossa banda de heavy metal Sepultura - ao contrário de Caetano e Gils que quase só tocam para colônias brasileiras no exterior em suas “turnês internacionais” - vendeu milhões de cópias nos EUA e não mudou o nome para “Grave”. Até a lendária portuguesa Carmen Miranda foi para lá cantando em bom português, com roupa de baiana, bananas na cabeça e manteve seu nome intacto.

Mas nem só de Ufanistas & Marvelianos vive o nosso “genuíno quadrinho nacional”, agora também ocorre a invasão do Mangá, uma invasão explosiva que abarrota semanalmente nossas bancas com dezenas de títulos, em sua esmagadora maioria lixo descartável, derivativo e descerebrado. O mais intrigante dessa malfadada invasão é o fato de tratar-se apenas de mais uma moda importada dos EUA. Foi só depois que o mercado norte-americano de quadrinhos percebeu o potencial arquetípico dos quadrinhos de origem nipônica e seu grande apelo diante do público infanto-juvenil – abarrotando suas bancas de Mangás – que os editores brasileiros passaram também a se interessar pelo gênero! Lembro-me bem, ainda no final da década de 80, quando Frank Miller ficou encantado com a singularidade da série “O Lobo Solitário”, realmente um belo trabalho autoral, e usou seu prestígio para publicá-la nos Estados Unidos, desenhando capas exclusivas para a sé-

rie que também veio a ser publicada no Brasil, talvez o primeiro Mangá a aportar por aqui, bem antes da febre atual.

Mas o que levou os EUA a publicarem Mangás não foi o trabalho brilhante de alguns gênios dessa linguagem quadrinhística singular, mas sim o potencial comercial de séries infundáveis, misturando filosofia grega de boteco, ecos dos super-heróis gringos e algo da cultura milenar oriental, aberrações intragáveis para mim, como “Pokémon”, “Digimon” e os “lendários” “Cavaleiros do Zodíaco” – séries que em sua estrutura narrativa já carregam o potencial necessário para a produção das bugigangas amadas pelo norte-americano médio e copiadas por outros povos ocidentais ávidos por imitar o padrão consumista dos gringos: bonecos, lancheiras, cards, doces, relógios, e milhões de outras tranqueiras similares.

No Brasil a pesquisa sobre as singularidades do Mangá é antiga, a professora Sônia Bibe Luyten, da ECA/USP, é uma das pioneiras na análise da linguagem quadrinhística nipônica, dedicando-se ao seu estudo também muito antes da moda recente – destacando grandes obras e autores. Infelizmente, essas grandes obras, ou nunca aportam por aqui, ou chegam em edições luxuosas, destinadas às livrarias, a um preço inacessível aos jovens leitores de quadrinhos, com a série premiada “Gen”. Nas bancas o que chega são revistas muito ruins, destinadas ao público infantil e adolescente, derivadas ou inspiradas nos Animés, desenhos animados como “Dragon Ball Z”, séries infundáveis onde os autores levam milhares de páginas para contar histórias que poderiam ser resolvidas muito bem em 50 páginas – exemplo recente disso é a série “Vagabond”, volumes quinzenais de mais de 100 páginas com um preço salgado que narram a história do lendário samurai japonês Musashi. Depois de dezenas de números publicados a série foi

cancelada e a narrativa nem chegou à metade!!! Pois nosso genial quadrinhista Shimamoto – atualmente quase no ostracismo – publicou a mesma história num álbum de 48 páginas, com a leveza e agilidade da estética Mangá, mas mantendo seu traço único e inimitável – falando de um samurai japonês e fazendo HQ brasileira de qualidade.



Figura 3: Quadrinho de Musashi (2002), Julio Shimamoto

E a moda de copiar os desenhistas das *Majors* norte-americanas agora sofre a concorrência dos copistas do estilo Mangá. E dá-lhe dezenas de HQs medíocres desenhadas por brazucas, sem a mínima preocupação de estudar e contextualizar a cultura nipônica, e dá-lhe samurai com duende e poder mutante, misturas simplórias e indigestas de “Dragon Ball Z” com “X-Men” & “Senhor dos Anéis”, trabalhos de uma pobreza de conteúdo inenarrável, desenhos copiados, cores padronizadas, é de doer. Pois esses “mangazucas” (mangás brazucas) com certeza não são quadrinhos nacionais! É claro que o lixo cultural consumível faz parte dos processos de mercado e é até suportável conviver com ele quando também são abertos espaços para aqueles que têm talento genuíno e algo a dizer, coisa que não tem acontecido em nosso mercado editorial de quadrinhos. Pena que muitos dos jovens atuais que

pensam em fazer quadrinhos no Brasil têm nessas HQs desastrosas seu único modelo e fonte de inspiração.

Mas não são só os jovens inocentes que, ludibriados pelo sistema, se tornam copistas de gringos e japoneses. Existe também uma parte dos quadrinhistas brasileiros contemporâneos que se dizem autorais, uma elite metida a intelectual das HQs brasileiras, que na verdade também não passa de um bando de alienados disfarçados de gênios tupiniquins, rapazes de formação elitizada, que formam suas painéis cheias de regrinhas para se fazer o “verdadeiro quadrinho autoral”, a grande maioria provinda dos grandes centros urbanos, com um ar pedante e superior digno de imbecis ególatras.

Esses “artistas” produzem atualmente outra forma de HQs pasteurizada e amada pela faceta mais intelectualoide da crítica, quadrinhos descaradamente copiados daqueles produzidos pela cena alternativa norte-americana a partir da década de 90, ou seja, HQs enfocando o cotidiano tedioso de personagens urbanos neuróticos. Trabalhos que variam entre a neurose individual, ou a neurose coletiva em relacionamentos sociais e/ou amorosos, quadrinhos enfadonhos recheados de psicanálise de padaria, cópias descaradas dos trabalhos de Daniel Clowes, dos irmãos Hernandez, de Chester Brown (este Canadense), e dos demais “papas” contemporâneos da HQ alternativa gringa.

Estes quadrinhos são tão colonizados e derivativos quanto os Marvelcos e Mangazucas, só que disfarçados de HQs autorais descoladas, um negócio hipócrita até. Não é de se estranhar que muitos dos desenhistas-operários marvelcos produzam, vez por outra, seus quadrinhos subservientes de verve neurótica urbana - quem se acostuma a copiar, dificilmente consegue criar algo genuíno. Isso sem contar os copistas de Dave McKean e Bill Sienkiewicz, também bem aceitos nesse

“seleto grupo” de quadrinhistas pseudo-autorais. É importante deixar claro que a “influência” e a “contaminação” por novas ideias é algo normal e até louvável nos processos de criação artística, mas nesses casos não se trata de influências, apenas cópias mascaradas.

Mas depois de apontar tantas aberrações de nossa cena nacional de quadrinhos, você pode perguntar “então, o que é o bom quadrinho nacional?” Bem, como na política, eu prefiro acreditar que existem “bons políticos” e nunca “bons partidos” – pois sempre sob qualquer sigla ou dogma existem bons e maus elementos. Com os nossos quadrinhos é também assim, os verdadeiros quadrinhistas nacionais não estão ligados a um gênero ou escola, não necessariamente são experimentais, autorais ou comerciais, mas com certeza são autênticos e fazem aquilo em que realmente acreditam, não se envergonhando de serem eles mesmos.

Só para citar alguns nomes que, ou já faleceram, ou não estão na ativa: Henfil – com seu humor peculiar e traço caligráfico genial; Péricles – O Amigo da Onça era uma criação brilhante que condensava um humor de verve nacional ao comportamento humano universal; Jayme Cortez – seu traço fluido e orgânico não tem antecedentes na HQ mundial; Canini – só uma grande mente criativa pode transformar personagens pasteurizados em HQs autorais como ele conseguiu; o já citado Flavio Colin, entre outros saudosos mestres do quadrinho nacional.

Dentre os artistas contemporâneos, além dos já citados Antônio Amaral e Shimamoto, destaco alguns nomes a seguir:

Gazy Andraus – Desenvolve um trabalho ímpar que (como no caso de meus quadrinhos) tem sido alcunhado de “fantasia filosófica”, ou “quadrinho poético-filosófico”. Suas HQs sofrem influência direta da arte taoísta, seus temas tratam sempre de imanência e transcendência, buscando referências na metafísica, na física quântica, em novas teo-

rias científica como o caos e os fractais e em artistas & filósofos como William Blake e Druillet. A maior parte da obra sensível e inovadora de Gazy tem sido publicada em fanzines. Um dos exemplos contundentes de sua verve criativa é o álbum *Ternário M.E.N.*, publicado pela editora Marca de Fantasia de Henrique Magalhães – um dos poucos visionários que perceberam a importância da obra de Andraus.

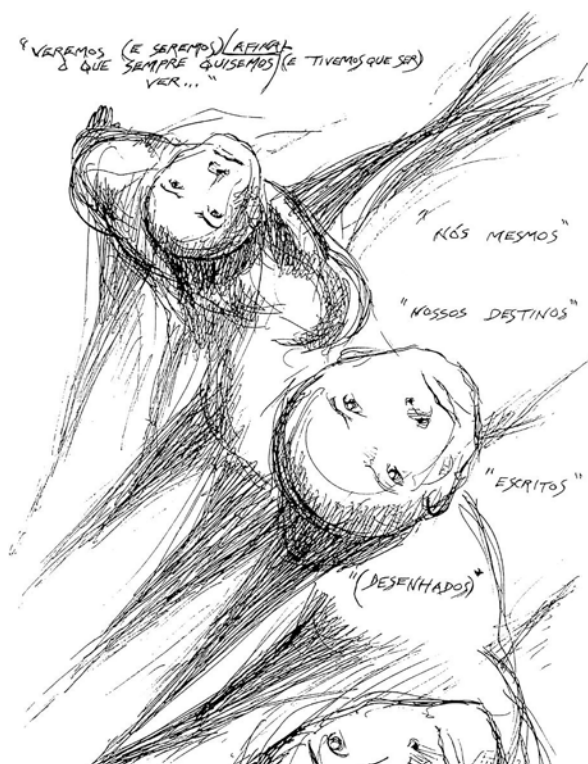


Figura 4: Página da HQ “Uma Estrela em Nossas Mãos” de Gazy Andraus (2000), revista *Mandala* n. 11

Mozart Couto – A grande versatilidade e qualidade da narrativa quadrinhística de Mozart é unanimidade no Brasil e no mundo. Um quadrinhista completo, com uma visão impressionante de planos, en-

quadramento, elipses narrativas e um desenho belo, fluido, expressivo, com domínio absoluto da anatomia, perspectiva, sombra e luz. Mozart publicou trabalhos na Europa e chegou a trabalhar para as *majors* norte-americanas por um pequeno período de tempo, pois não suportou submeter-se aos esquemas engessados desse mercado. Segue produzindo HQs autorais em parcerias com roteiristas como Alvimar dos Anjos – com quem desenvolve a série de FC “Gilvath”, Wander Antunes – roteirista de “Crônicas da Província”. Recentemente Couto tem me honrado com sua parceria na série de álbuns *BioCyberDrama*, pela qual recebeu o prêmio Angelo Agostini de melhor desenhista em 2004.



Figura 5: Quadrinho do álbum *O Viajante* (1990), Mozart Couto

Lelis – Quadrinhista mineiro que já impressionou leitores em todo o Brasil com suas HQs geniais criadas com uma técnica singular e expressiva de aquarela. Seus quadrinhos tratam de temas regionais, mas com uma sensibilidade universal. Ganhou diversos prêmios em salões de humor, entre seus trabalhos publicados destaca-se o álbum *Sáino a Percurá*.



Figura 6: Quadrinho de *Sáino a Percurá* (2001), Lelis

Lourenço Mutarelli – Seu Expressionismo visceral e contundente começou a impressionar o cenário nacional a partir do lançamento de seu primeiro álbum, o premiado *Transubstanciação*. Iconoclasta no texto e no traço, seus roteiros fazem referência a poetas simbolistas como Augusto dos Anjos, atualmente passou a ter seus álbuns publicados em Portugal e Espanha.



Figura 7: Quadrinho de *Transubstanciação* (1990), Lourenço Mutarelli

Marcatti – Talentoso quadrinhista que soube canibalizar a influência do quadrinho underground norte-americano e criar algo novo, com uma escatologia crua e doentia, trazendo um humor baseado na destruição absoluta dos conceitos de moral e ética que regem as relações sociais. Marcatti começou fazendo fanzines e publicou suas HQs de forma independente nos anos 80, chegando a ter trabalhos editados em revistas como *Chiclete com Banana*. Artista inquieto, além de criar HQs, músicas com sua banda de Blues e ilustrações para capas de CDs de bandas como Ratos de Porão, posteriormente, continuou com a ousadia e experimentação, sendo um dos primeiros quadrinhistas brasileiros a desenvolver uma HQtrônica (história em quadrinhos eletrônica) em CD-Rom, unindo os códigos tradicionais das HQs em suporte papel às possibilidades abertas pela multimídia em seu HQ-Rom *Solange – A Enfermeira*.

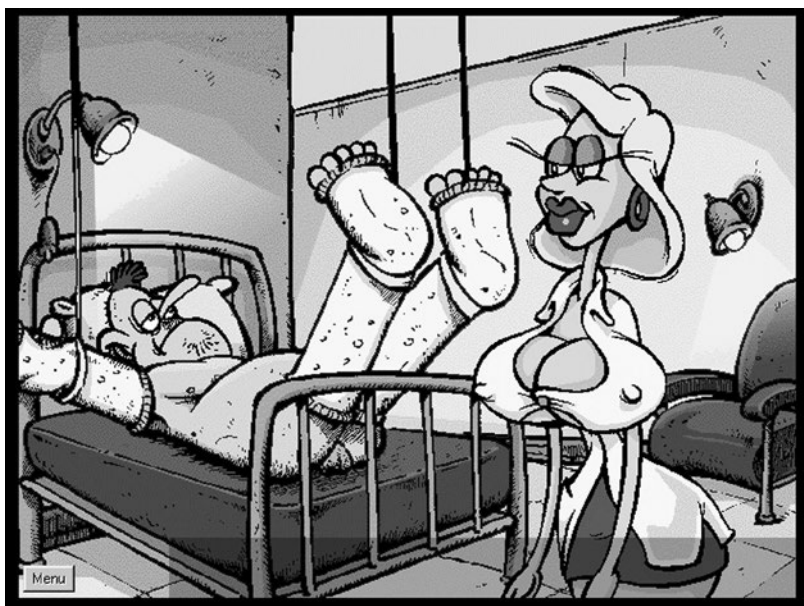


Figura 8: Tela do CD-Rom *Solange* (2001), Marcatti

A esta lista podem ser acrescentados ainda Joacy Jamys, criador de quadrinhos contestadores e irônicos; Gian Danton, roteirista cerebral e engenhoso; Henry Jaepelt, dono de um estilo único de quadrinhos poéticos non-sequitur; Márcio Sennes, talentoso artista criador de HQs hiper-realistas de narrativa fluida; Márcio Baraldi, genial descobridor do espaço existente para as HQs humorísticas dentre o vasto universo das tribos urbanas; Jean Okada, jovem quadrinhista dono de um traço limpo e suave; Alcione, Luciano Irrthum, Laerçon, Law, E.C.Nickel, Antônio Éder, Beto Martins, Flávio Calazans entre outros.



Figura 9: Quadrinho da HQ “UU’s” de Joacy Jamys (2003), fanzine *Tchê* n. 30

Os Quadrinhos criados por esses artistas de semelhante talento e autenticidade, na maioria das vezes, não têm o espaço que merecem em detrimento de outros descartáveis, entretanto seus autores seguem criando suas obras únicas e inimitáveis, trabalhos que me emocionam e que têm como única semelhança o seu caráter universal, obras que podem ser traduzidas para os quatro cantos do globo e que certamente terão o poder de tocar leitores de qualquer língua.



Figura 10: Quadrinho de Kário – *Dívida de Sangue*, de Jean Okada (2005)

Quadrinho Nacional? Todo tipo de fronteira ou dogma só tem gerado discórdia e guerra ao longo de nossa história. Do espaço é impossível ver essas hediondas linhas imaginárias que separam continentes, países, estados, cidades, quintais – ricos, pobres, brancos, negros, amarelos...

Um viva ao bom quadrinho universal!

Referências

- AMARAL, Antônio. *Hipocampo – 3ª Ocorrência*. São Paulo: Opera Graphica, 2003.
- ANDRAUS, Gazy. Uma Estrela em Nossas Mãos. In *Mandala*, n. 11. João Pessoa: Marca de Fantasia, fevereiro de 2000, p. 3-6.
- CALAZANS, Flávio Mário de Alcântara (Org.). *As Histórias em Quadrinhos no Brasil: Teoria e Prática*. São Paulo: Intercom/Unesp, 1997.
- COLIN, Flavio. *Mapinguari e Outras Histórias*. São Paulo: Opera Graphica, 2003.
- COUTO, Mozart. *O Viajante*. São Paulo: Ícone, 1990.
- EISNER, Will. *Quadrinhos e arte seqüencial*. São Paulo: Martins Fontes, 1989.
- FRANCO, Edgar Silveira. *HQtrônicas: Do Suporte Papel à Rede Internet*. São Paulo: Annablume & Fapesp, 2004.
- GUBERN, Roman. *El Lenguage de Los Comic*. Barcelona: Ediciones Península, 1979.
- JAMYS, Joacy. UU'S. In *Tchê*, n. 30. Alvorada, RS: Tchê Produções, verão de 2003, p.36.
- LELIS. *Saino A Percurá*. Belo Horizonte: Incentivo à Cultura Belo Horizonte, 2001.
- MAGALHÃES, Henrique. *A mutação radical dos fanzines*. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2005.
- McCLOUD, Scott. *Reinventing Comics – How Imagination and Technology Are Revolutionizing an Art Form*. New York: HarperCollins Books, 2000.
- MUTARELLI, Lourenço. *Transubstanciação*, Graphic Dealer 1. São Paulo: Dealer, 1991.
- OKADA, Jean. *Kário – Dívida de Sangue*. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2005.
- SHIMAMOTO, Julio. *Musashi*. São Paulo: Opera Graphica, 2002.

História em Quadrinhos e a Expressão da Cultura Brasileira

Edgard Guimarães

Existem maneiras mais amplas de analisar a questão “O Que é História em Quadrinhos Brasileira”. Sob certo aspecto, todas as HQs produzidas e publicadas no Brasil seriam Histórias em Quadrinhos Brasileiras. Isto incluiria as HQs de Luluzinha e Disney feitas em estúdios da Editora Abril ou as HQs de Recruta Zero e Fantasma feitas em estúdios da Rio Gráfica e Editora. A produção no Brasil de histórias com personagens de origem estrangeira, de qualquer forma, gera riquezas no Brasil e, mesmo havendo pagamento de direitos às editoras originais, contribuem para o aumento do PIB (Produto Interno Bruto). Na mesma linha de raciocínio, os desenhistas brasileiros que têm produzido HQs para o mercado norte-americano ou europeu recebem seus pagamentos aqui no Brasil e são responsáveis pelo aumento da riqueza interna do país. No entanto, neste texto, o foco de análise será mais restrito. Serão consideradas Histórias em Quadrinhos Brasileiras apenas as que forem expressão de uma Cultura Brasileira.

Mesmo com a restrição mencionada, a questão ainda é bastante ampla e complexa. Como saber se uma HQ de fato expressa a Cultura Brasileira? O que de fato caracteriza uma História em Quadrinhos Brasileira? Há um grande número de HQs feitas por autores brasileiros,

publicadas comercialmente ou de forma independente, que segue modelos nitidamente importados, como os comics de super-heróis norte-americanos ou os mangás japoneses, sobre as quais paira a dúvida se são Quadrinhos Brasileiros. Lembrando a afirmativa de Moacy Cirne sobre o personagem Judoka, mencionada na apresentação deste livro: “Porque não serão as aventuras no Maracanã, no interior de Minas Gerais, no Pão-de-Açúcar ou no Recife que o tornarão um herói de nossa gente...”. O presente texto pretende detalhar estas questões, se não para chegar a uma conclusão, ao menos para incrementar os argumentos para discussões futuras.

Para melhor analisar a questão, a colocarei na forma inversa: “Como pode uma HQ produzida por brasileiros no Brasil não ser uma História em Quadrinhos Brasileira?”. Para responder a pergunta, é necessário ir mais fundo nos processos mentais do ser humano.

Como o cérebro funciona

O cérebro no ser vivo é o centro de controle de todo o organismo, cuidando basicamente de manter a harmonia interna dos vários órgãos e fazer o indivíduo interagir satisfatoriamente com o ambiente. Para isso possui como entrada vários sensores, que medem tanto a realidade externa (luminosidade, sons, temperatura, odores, sabores etc.) quanto a interna (pressão sanguínea, níveis hormonais etc.), e como saída vários atuadores, tanto para produzir resultados externos (movimentos para ataque ou fuga, rituais de sedução etc.) quanto internos (variação dos batimentos cardíacos, liberação de enzimas digestivas etc.). O cérebro obtém as informações dos sensores, faz o processamento de acordo com sua lógica e controla os atuadores.

Nos seres mais desenvolvidos, em especial no ser humano, o aumento de complexidade do cérebro o fez assumir outras funções além destas funções básicas mencionadas. Com isso o ser humano pôde construir uma civilização e uma cultura evoluídas. E mais, pôde tomar consciência de si próprio.

O processo de apreensão do conhecimento pelo cérebro pode ser colocado, muito simplificadamente, da seguinte forma: o cérebro recebe estímulos dos vários órgãos dos sentidos e estabelece conexões entre os neurônios, de acordo com estes estímulos; quanto mais estímulos semelhantes, mais as conexões correspondentes são fortalecidas. Estímulos diferentes enfraquecem as conexões. Assim, ao longo da vida, vamos aprendendo aquilo que aparece com constância no ambiente em que vivemos. Basicamente, assim é que se dá a formação de uma pessoa.

Além do contato direto do cérebro com os estímulos externos, através dos sentidos, o próprio cérebro busca organizar tudo o que apreendeu, e refazer as conexões entre neurônios de modo a torná-las mais eficientes. Parte deste processo se dá inconscientemente e a parte consciente é o que chamamos de reflexão. À medida que o cérebro vai identificando conhecimentos mais regulares, que ocorrem com muita frequência e praticamente sem contradições, estes conhecimentos vão se tornando mais profundos e menos conscientes. Um exemplo simples: quando começa a aprender datilografia, uma pessoa sabe dizer quais letras correspondem a cada dedo. No entanto, um datilógrafo experiente não é capaz disso, embora possa digitar com rapidez e um mínimo de erros. À medida que o conhecimento datilográfico foi aumentando, foi se tornando mais entranhado no cérebro, e menos consciente. E assim ocorre com tudo o mais, dirigir um carro, escrever um texto, falar uma frase etc.

Quando entramos em contato com alguma informação nova, primeiramente o cérebro a armazena de modo temporário e consciente, ou seja, durante alguns segundos a pessoa tem consciência daquela informação. Aí, o cérebro passa a processar esta informação. Se a considerar sem importância, logo é esquecida. Se a considerar importante, passa a armazená-la em memória mais duradoura. Esta memorização se dá em vários níveis. No nível mais externo ou mais superficial, a informação é armazenada quase sem modificação, ou seja, tal qual foi recebida. Por exemplo, a declaração de uma figura ilustre pode ser memorizada literalmente, mesmo que não se entenda exatamente o que ela quis dizer. Nos níveis mais internos ou mais profundos, é a essência da informação que vai sendo apreendida e memorizada. Os conhecimentos mais profundos são aqueles que as pessoas têm, mas são incapazes de dizer como os obtiveram, pois são justamente resultados de uma infinidade de informações sobre as quais o cérebro conseguiu produzir sínteses.

Esta capacidade de sintetizar um conjunto grande de conhecimentos em um conhecimento mais profundo está intimamente ligada à inteligência. Um cérebro mais inteligente é mais capaz de descobrir os pontos em comum entre vários conhecimentos e armazenar esta essência, descartando os vários conhecimentos semelhantes individuais. Ou seja, é menos capaz de memorizar fatos específicos, pois estes foram utilizados na fabricação de um conhecimento mais geral, mais global, mais profundo, menos consciente.

Para ilustrar este processo, vou relatar um caso familiar. Minha avó tinha um primo que não se desenvolveu mentalmente de forma plena. Tinha aparência normal, era capaz de conversar e interagir socialmente, mas não era responsável por si próprio, tanto que estava sob curadoria de um de seus irmãos. Como a família tinha posses, os irmãos

cuidavam dos negócios da família e permitiam que ele desfrutasse da parte que lhe cabia. Assim, passava a vida fazendo viagens pelo mundo, conhecendo todos os países, sempre acompanhado de uma pessoa que pudesse resolver os problemas cotidianos, inclusive ficando com o dinheiro e se responsabilizando pelos gastos. Quando visitava minha avó, contava todas suas aventuras nos países que visitara. Tinha uma memória espantosa, lembrava-se de tudo com detalhes. Mas quando alguém acrescentava algo ao que ele tinha falado, era incapaz de relacionar a nova informação ao que já sabia e continuar a conversa a partir daquele ponto. O máximo que fazia era usar a nova informação como gancho para iniciar um novo relato, independente do anterior. Este caso ilustra bem como o cérebro, a princípio, mantém as informações recebidas de forma integral, com uma grande quantidade de detalhes, mas quase sem processamento. O cérebro normal, com uma inteligência média, automaticamente vai processando as novas informações e relacionando-as com todas as obtidas anteriormente, procurando os pontos em comum, e construindo um conhecimento mais profundo. O primo de minha avó, no entanto, mantinha as informações memorizadas em sua forma original, mais primitiva, sendo incapaz de construir relações entre seus vários conhecimentos.

Pode ser observado, no convívio cotidiano, que as pessoas normais procedem de maneira semelhante, embora em escala diferente. A maioria das pessoas vê na televisão ou lê nos jornais e revistas as diversas notícias sobre os acontecimentos políticos e econômicos do país e do mundo, mas não tem um conhecimento profundo sobre política e economia. Assim, não são capazes de processar com profundidade as novas informações obtidas, pois não têm uma grande quantidade de conhecimentos sobre o assunto que permita uma síntese eficiente. Por

outro lado, também não são alienadas sobre o que acontece na atualidade, então as novas informações não são simplesmente memorizadas em sua forma original. Ficam num estágio intermediário, onde seus cérebros são capazes de fazer algum processamento com as novas informações, mas deixando uma grande quantidade de lacunas, de dados conflitantes, não realizando uma síntese completa. É comum uma pessoa não entender parcela das informações ou não conseguir identificar quando uma informação é falsa, justamente por não ter conhecimento suficiente sobre o assunto para que o cérebro realize um processamento eficaz.

Assim, no dia-a-dia, em todos os contatos que se tem com novas informações, o cérebro vai realizando processamentos diferenciados, desde os mais profundos sobre os assuntos que tem grande domínio, até à memorização pura e simples de coisas sobre as quais não tem outras informações.

A influência do **Quadrinho estrangeiro**

A explicação sobre os processos mentais executados pelo cérebro humano ajuda a entender como se dá a interação entre os jovens leitores e as publicações de Histórias em Quadrinhos disponíveis no mercado.

Como foi dito, todas as informações que uma pessoa recebe ao longo de sua vida vão sendo processadas por seu cérebro, que busca realizar uma síntese. Obviamente, uma síntese única de tudo não é possível, pois a realidade é muito mais complexa do que a capacidade de processamento do cérebro. Então o cérebro procura agrupar informações semelhantes em várias categorias e realizar sínteses parciais. Todo esse processamento do cérebro vai formando cada indivíduo, e têm papel

preponderante nesta formação os tipos de informações a que fica sujeito, como o ambiente familiar, o ambiente escolar, o relacionamento com os pais, os colegas, a vizinhança, o tipo de revista que lê, as brincadeiras de que participa etc.

Nesta interação com o ambiente, uma parcela significativa, para não dizer a maior parte, dos estímulos recebidos são estímulos que representam a Cultura Brasileira. A língua que se aprende é a portuguesa, a culinária é a brasileira, o vestuário que se usa, as tradições, as moradias, a religiosidade, o sistema político, a geografia etc., tudo isso, descontando as diferenças regionais, forma o que podemos chamar de Cultura Brasileira. No entanto, em relação a um aspecto mais restrito da cultura, os filmes de cinema, seriados de TV, revistas de Quadrinhos, livros etc., predominam obras produzidas em outros países, com as características de outras culturas.

Assim, embora uma pessoa cresça num ambiente predominantemente Brasileiro, parte das informações que recebe provém de culturas estrangeiras. No caso específico das Histórias em Quadrinhos, a grande maioria das publicações traz material produzido originalmente em outros países. Para o público infantil, a situação é mais equilibrada. Dominam o mercado as publicações Disney, com produções norte-americanas, italianas e suecas; e as publicações de Maurício de Sousa. Nestas, em grande parte, não há uma caracterização bem clara do ambiente. Somente nas histórias de Chico Bento e Papa-Capim é que o cenário é declaradamente brasileiro. Para o público juvenil, praticamente todas as publicações são de material importado. Dominam as revistas de origem norte-americana, principalmente as histórias de super-heróis. Seguem de perto as revistas de origem japonesa. E há ainda, estas para um público um pouco mais adulto, as revistas com histórias de

aventura de origem italiana. O leitor jovem, portanto, nesta faixa específica de seu contato com o ambiente, recebe informações exclusivas de outras culturas.

Como se dá esta influência de culturas estrangeiras na mente do jovem imerso na Cultura Brasileira? O natural é que o cérebro do jovem procedesse a síntese das várias influências e fosse construindo um conhecimento que representasse a soma de todas as informações que recebe de todas as fontes. O que se observa, no entanto, é que quando um jovem desses decide produzir suas próprias Histórias em Quadrinhos, o resultado é muito parecido com as histórias estrangeiras a que teve acesso. Aparentemente, este jovem isola esta parte de suas influências, não a fazendo interagir com suas outras influências em outros aspectos de sua vida. Assim, o leitor de super-heróis, ao tentar fazer suas próprias HQs, cria heróis, situações, cenários, enredos, e também desenhos, que são cópias fiéis dos originais norte-americanos. O mesmo se dá com os leitores de mangás, e, em menor escala, com os leitores de álbuns europeus.

Com os argumentos apresentados até o momento, já é possível responder à pergunta: “Como pode uma HQ produzida por brasileiros no Brasil não ser uma História em Quadrinhos Brasileira?”.

Ao compartimentalizar as informações que recebe das Histórias em Quadrinhos estrangeiras, o jovem autor, ao produzir seu próprio trabalho, usa de modo estanque somente as influências que recebeu deste meio de comunicação, não usando nesta produção as influências que recebeu de todas as outras fontes de informação que representam a Cultura Brasileira, com a qual teve contato toda sua vida. Nestes primeiros trabalhos, o nível de processamento que o jovem realizou sobre estas influências específicas é tão baixo que o resultado é muito seme-

lhante aos originais estrangeiros. Os mesmos tipos de personagens, os mesmos poderes, os mesmos comportamentos, as mesmas situações, enfim, tudo idêntico. Costuma-se usar, nestes casos, a expressão “clichê”. O clichê originalmente é uma peça de metal fundida, usada em impressão tipográfica, que não permite alteração. No sentido figurado, o clichê é o conjunto grande de informação que a pessoa memorizou praticamente sem alteração, sem que o cérebro fizesse algum processamento mais profundo. Assim, as HQs do jovem autor resultam numa coleção de situações e sequências já vistas nas obras originais, com muito poucas alterações. Como estes originais são frutos de uma cultura estrangeira, este trabalho do jovem autor expressa os valores desta cultura estrangeira. Portanto, é assim que se pode afirmar que uma HQ produzida por brasileiros no Brasil pode não ser caracterizada como uma História em Quadrinhos Brasileira.

Com o passar do tempo, o jovem autor, mesmo tendo recebido, na área das Histórias em Quadrinhos, influência somente da produção estrangeira, passa a processar mais profundamente estas informações, a compará-las e relacioná-las com todas as suas outras experiências de vida, e seu trabalho começa a se diferenciar dos originais estrangeiros. Esta evolução atinge vários níveis. Há autores com uma produção de vários anos que mantêm em seus trabalhos as características básicas das obras originais estrangeiras das quais sofreu influência na juventude. Há outros autores que buscam conscientemente criar um trabalho com características próprias, libertas das influências originais. Neste caminho, o normal é que busque novas influências, primeiramente de outras vertentes da própria História em Quadrinhos mundial, depois de outras formas de arte, como o cinema, as artes plásticas, a literatura, mesmo a música. Nesta evolução, certamente o cérebro deste autor

realiza processamentos mais sofisticados, ao estabelecer relações entre vários tipos de influências e de fato produz conhecimentos mais profundos. No entanto, embora possa produzir uma obra mais elaborada, não é necessariamente uma obra que expresse a Cultura Brasileira. Todas essas outras influências buscadas têm também considerável parcela de características culturais estrangeiras. O cinema exibido no Brasil, por exemplo, é predominantemente de origem norte-americana. Na literatura, a situação é mais equilibrada. O fato é que esta maior diversidade de influências, por si só, não significa que esta HQ seja Brasileira.

Quando, então, uma História em Quadrinhos poderá ser caracterizada como uma História em Quadrinhos Brasileira? Quando, na elaboração de uma HQ, o autor usar como base seus conhecimentos mais profundos, aqueles que foram construídos durante sua vida através da interação com todo tipo de ambiente a que esteve exposto, aqueles conhecimentos – valores, sentimentos, experiências pessoais etc. – que fazem parte de sua própria essência. Como a construção da mente e personalidade de um brasileiro no Brasil é feita predominantemente através da interação com a Cultura Brasileira, quando esta pessoa faz uso desta base cultural para produzir uma obra, esta obra expressará a Cultura Brasileira.

Não é, no entanto, um processo fácil, embora a base deste processo seja algo que o cérebro faça automaticamente. A produção de uma obra Brasileira requer um trabalho árduo na elaboração das ideias que expressem os conhecimentos mais profundos presentes no indivíduo. Exige reflexão, estudo, vontade, determinação. E quando, mais do que reproduzir estes conhecimentos profundos, o autor consegue sintetizá-los em novos conhecimentos, aí desvenda a alma do Brasileiro e cria uma obra basilar da Cultura Brasileira.

O bom humor das tiras brasileiras

Henrique Magalhães

As Histórias em Quadrinhos tiveram no humor sua gênese e sua mola propulsora. São muitos os exemplos dos primeiros quadrinhos que se construíram sobre o suporte do humor. Em 1827 o artista suíço Rodolphe Töpffer criou sua “literatura em estampas”, com a publicação *Monsieur Vieux-Bois*, uma crônica da vida cotidiana. *Monsieur Reac* foi a primeira personagem de cunho político, criada em 1848 por Nadar. *Max und Moritz* foram as personagens do alemão Wilhelm Busch, lançados em 1865. A traquinagem desses garotos influenciou o norte-americano Rudolph Dirks, que criou em 1897 os *Katzenjammer Kids*, ou *Sobrinhos do Capitão*. Por sua vez, *Os Sobrinhos do Capitão* inspiraram Angeli a criar em 1987 *Os Skrotinhos*, uma versão escrachada dos moleques.

O Brasil também contribuiu para a formação da linguagem dos Quadrinhos com a publicação em 1869 de *As aventuras de Nhô-Quim ou Impressões de uma viagem à Corte*, de Angelo Agostini. Esta é considerada nossa primeira história em quadrinhos, que fez a crítica mordaz da vida no Império no melhor estilo das sátiras difundidas na época. Os quadrinhos de Agostini faziam um humor enxuto, próprio das tiras, realçando a caricatura da vida cotidiana.

Muitos desses exemplos de quadrinhos humorísticos do século XIX não chegavam exatamente a ter o formato da tira. Eles eram publicados como páginas dos suplementos dominicais. As tiras só foram criadas mais tarde, no início do século XX. Elas passaram a ser veiculadas diariamente na página de variedades dos jornais, em preto e branco, formando uma vinheta, ou banda (*bande dessinée* no francês, ou banda desenhada) no sentido horizontal, contendo três a cinco quadros em sequência.

Muitos pesquisadores consideram que a formatação da tira estabeleceu-se a partir da criação por Bud Fisher da personagem Mr. Mutt, em 1907, que depois incorporou seu parceiro Jeff, conhecidos no Brasil como Mutt & Jeff (MORETTI, 2003). A criação das tiras (*comics strips*) impulsionou a massificação dos quadrinhos por intermédio das distribuidoras norte-americanas, ou *syndicates*, que passaram a exportá-las para todo o mundo. A compilação das tiras de Mutt & Jeff, em 1934 em edições meio-tabloide, deram origem aos *comic books*, ou revistas em quadrinhos, como as temos hoje (Kaboom! 2005, p. 6, 7).

Com os *syndicates*, os Estados Unidos da América (EUA) se tornaram um verdadeiro celeiro das tiras, com a criação de inúmeras personagens das mais diversas expressões. Eles dominam não só o processo criativo como também o produtivo e de comercialização, a ponto de terem o gênero como um valor identitário.

O esquema dos *syndicates*

Sem dúvida, o fato de praticamente desconhecermos as tiras de outros países além dos EUA não se dá apenas por uma indisposição dos autores em trabalhar com o formato. Desde cedo os *syndicates* dominaram a publicação de tiras no mundo, vendendo um material farto, barato e de

qualidade. O esquema das distribuidoras é avassalador. Elas controlam a produção, apossando-se dos direitos sobre a personagem, que perdem a identidade de seu autor e se tornam mero produto comercial.

A pesquisadora Sonia Luyten ressalta que os *syndicates* contratam os desenhistas para produzir séries de histórias, previamente aprovadas, que devem ser enviadas com grande antecedência para correções e padronizações. Eles funcionam como uma espécie de censura, que obriga os autores a padronizar o conteúdo das histórias a fim de que possam ser veiculadas em qualquer sociedade, mesmo as mais moralistas (BIBE-LUYTEN, 1985, p. 23).

Em 1974 Henfil conseguiu a façanha de ter os Fradinhos distribuídos em alguns jornais estadunidenses, mas suas personagens, consideradas subversivas para o nivelamento conservador do público puritano, causaram escândalo pelo humor sarcástico e até considerado herege. A reação furiosa do público contra os jornais fez com que a distribuidora voltasse atrás e cancelasse a publicação das tiras de *The Mad Monks* (Os monges loucos, ou Fradinhos) (HENFIL, 1975, p. 21-32).

Para Sonia Luyten, são os *syndicates* os responsáveis pela dificuldade de se publicar tiras no Brasil. O sistema de distribuição possibilita a difusão no mundo inteiro de autores e personagens os mais famosos, por um preço muito baixo. A venda massiva de tiras é que faz o lucro dos *syndicates*, onde um só original é copiado e vendido centenas, milhares de vezes, reduzindo drasticamente o preço de cada tira. Para o autor nacional é impossível concorrer com esse esquema industrial.

Mas, ao menos o autor local tem uma vantagem, a realização de um trabalho original, ligado às problemáticas de sua comunidade. Seria exatamente esta a brecha encontrada pelos autores brasileiros, como veremos mais adiante, para fazer um tipo de Quadrinhos diferenciado.

Algumas experiências de distribuição de tiras também tiveram vez no Brasil. A agência distribuidora Intercontinental Press, sediada no Rio de Janeiro e representante de uma galeria de tiras estrangeiras, passou a vender aos jornais, na década de 1970, as tiras de Marly, do capixaba Milson Henriques. Marly chegou a circular em vários jornais do país e na revista “Patota”, especializada em publicação de tiras. Marly seria a primeira tira brasileira a fazer parte dessa revista, mas não seria a única. O gaúcho Renato Canini também figurou no elenco prestigioso da revista com as tiras de Dr. Fraud, hilária sátira de costumes tirando proveito das fraquezas humanas e as suas próprias.

Destacamos ainda o êxito de Antônio Luiz Cedraz, que produziu a tira da ‘Turma do Xaxado’, em Salvador e que chegou a alcançar projeção nacional. Em seu estúdio, Cedraz desenhava e coordenava a criação de revistas institucionais com seus quadrinhos, livros e suplementos para jornais. Com temática infantil centrada nos valores da cultura brasileira, as tiras e histórias de Xaxado chegaram a vários jornais e foram lançadas nas bancas do país por meio da editora Escala.

O cartunista veterano Ziraldo transformou seu Menino Maluquinho – lançado inicialmente como literatura infantil – numa cultuada personagem dos quadrinhos. Utilizando também a metodologia de trabalho em grupo, com a formação de uma equipe ou estúdio, Ziraldo conseguiu fazer uma grande produção não só de tiras, distribuídas para vários jornais do país, mas também ilustrações para livros infantis, revistas em quadrinhos e até a adaptação de sua personagem para o cinema, além do licenciamento da imagem para uma diversidade de produtos industriais.

Contudo, o mais bem sucedido com a auto distribuição foi mesmo Maurício de Sousa, que desde o final dos anos 1950 atua na imprensa

com suas personagens infantis. A história de sucesso de Maurício começou com a publicação da tira ‘Bidu’, em 1959, no jornal “Folha de S. Paulo”. A popularidade de sua galeria de personagens, capitaneada pela garota briguenta Mônica, vingou pela utilização do mesmo esquema de distribuição de tiras dos *syndicates*, pela inserção em publicidade e pelo licenciamento de imagem para os mais variados produtos. A partir da década de 1970, Mônica chegou às bancas de revistas, transformando-se num fenômeno de público insuperável até hoje.

Uma experiência local nos moldes de distribuição dos *syndicates* foi tentada na década de 1980, com a criação da Agência Funarte. Esta iniciativa representou um novo fôlego para os autores brasileiros, em particular para os que se dedicavam à produção de tiras.

Agência Funarte

Pouco antes da criação da Agência Funarte, um ensaio na distribuição foi feito pelo jornal “Folha de S. Paulo”, que publicava a série ‘Chiclete com Banana’, de Angeli. O jornal já era uma agência distribuidora de notícias, como acontece com os grandes jornais de todo o mundo, e resolveu incluir suas tiras nas vendas. Nesse período, por volta de 1985, a tira de Angeli chegou a sair, além da “Folha de S. Paulo”, no “Jornal do Brasil”, “Diário de Campinas” e “Diário de Itu”. Este era um trabalho inicial, cuja perspectiva era chegar a cerca de 300 jornais. O projeto acabou não evoluindo, e a série ‘Chiclete com Banana’ passou a integrar o elenco da Agência Funarte.

A Agência Funarte surgiu em 1985, dirigida por Richard Goodwin (Rick) e Marco Antônio de Carvalho. Ela estava ligada ao Estúdio de Artes Gráficas da Funarte, que em meados da década de 1980 era presidida

por Ziraldo Alves Pinto. O trabalho da Agência se desenvolveu além da expectativa inicial. Em 1987 já havia 38 jornais contratados e mais alguns por confirmar. O interesse por tiras brasileiras, pelo humor brasileiro, era crescente, motivado pelo trabalho bem orquestrado da Agência e pelo esgotamento do padrão de humor das tiras estadunidenses.

A estratégia da Agência Funarte para conquistar mercado era oferecer um preço até menor que as tiras importadas, em torno de 60% do valor praticado pelos *syndicates*, que já era muito baixo. Isso era uma vantagem irrecusável para o editor do jornal, que ainda contaria com um humor voltado para a reflexão sobre nossa realidade. Este outro fator atrairia o leitor pela identificação cultural, pela cumplicidade com o conteúdo da tira.

O interesse despertado pela Agência entre os autores foi enorme, cuja demanda superava a capacidade de negociação da Agência com os jornais. Àquela altura, o catálogo já contava com 15 artistas, todos com tiras sendo publicadas nos jornais, numa média de seis jornais para cada. Angeli, com ‘Chiclete com Banana’ e Laerte, com ‘O Condomínio’ ultrapassavam essa média, chegando a atingir até 18 jornais.

Surpreendida pelo próprio sucesso, a Agência Funarte de Quadri-nhos Brasileiros sofria com as restrições estruturais dos órgãos oficiais. Não havia meios para implantar todos os projetos planejados, como a distribuição de cartuns, charges e páginas de passatempo para suplementos dominicais. As mudanças políticas no país e a falta de continuidade das políticas públicas contribuíram para por fim às ações da Agência, mas não apagou seu legado. Quando o presidente Collor de Melo acabou com a Funarte (e com a Agência), no início dos anos 1990, Ricky Goodwin, criou sua própria agência fora da esfera oficial, a Pacatatu, herdando a experiência adquirida na Agência Funarte.

A turma do Bicho

Muitas tiras foram produzidas no bojo da imprensa alternativa, que tinha no jornal “Pasquim” sua vertente humorística. Jaguar criou a tira ‘Lugares In-comuns’, parodiando de forma muito criativa os ditados populares. Pela editora Codecri foi lançada na década de 1970 a revista “O Bicho” – depois retomada pela Emebê Editora -, reunindo os cartunistas mais ligados às histórias em quadrinhos, de onde brotaram algumas tiras fenomenais, como a ‘Madame e seu bicho muito louco’, de Fortuna; ‘Eva’, e ‘Achados e perdidos’, de Michele; e até trabalhos de Laerte, que dava seus primeiros passos na imprensa humorística.

A revista “O Bicho” não era especializada em tiras, mas em quadri-nhos com histórias longas, ainda que voltadas para o humor. Contudo, sob a batuta de Fortuna, muitos autores figuraram com suas tiras, num trabalho de criação inovador e cheio de brasilidade. Encontramos em “O Bicho” ainda tiras de Mariza, Geandré, Redi (‘Meia dose’), Coentro (‘Bumba, o boi’), Nani (‘Vereda tropical’) e Guidacci (‘Os subterrâneos’).

“O Bicho” fez o resgate de um trabalho surpreendente de Vão Gôgo e Carlos Estêvão. Em 1948, Vão Gôgo era o pseudônimo de Millôr Fernandes, que praticava assim uma insuspeitável tirada humorística. Carlos Estêvão era já um caricaturista conhecido em todo o país. Vem da dupla a criação da tira diária ‘Ignorabus, o contador de histórias’, encomendada pelos Diários Associados. ‘Ignorabus’ era pura liberdade criativa, uma gozação sem limites até mesmo com outras personagens das histórias em quadrinhos, onde a metalinguagem era empregada com frequência na construção da história. O traço caricatural de Carlos Estêvão tinha uma expressividade incomparável e embora a série fosse

sequencial, as tiras podiam também ser lidas como gags diárias (O Bicho, 1975b, p. 41-47).

Até Jaguar aparece na seção de pesquisa de “O Bicho” com a tira ‘O Capitão’, assinando com o pseudônimo Max. O traço caricato e personalíssimo e o humor super-refinado ao tratar de um tema tão cru quanto o Sertão nordestino e o cangaço, fazem-nos lamentar que Jaguar não tenha dado continuidade a essa série. Sem dúvida, ele tiraria grandes sacadas de situações contraditórias que misturam no imaginário popular o banditismo com o heroísmo do cangaço (O Bicho, 1976, p. 42-46).

A turma de “O Bicho” já publicava em outras revistas alternativas que pululavam em todo o país e, principalmente, no jornal “Pasquim”. Mas, em geral, nesses veículos a charge e o cartum predominavam sobre os Quadrinhos e as tiras. Foi com a edição de “O Bicho” que se viu a grande força do conjunto de nossas tiras, agrupando os melhores cartunistas da época e abrindo espaço para a fruição da produção de tiras.

Longe da amenidade do humor difundido pelos *syndicates*, as tiras brasileiras apresentam um teor crítico contundente. Neste ponto, a tira se aproxima do cartum e da charge, ao se debruçar sobre a crítica social, a crítica cultural e a política.

Moacy Cirne afirmou que, embora tenham discursos diferentes, com especificidades próprias, o cartum e os Quadrinhos têm interesses formais comuns, e interesses críticos afins. Para o pesquisador, existe todo um Quadrinho de base cartunística, quer na simplicidade gráfica do desenho, quer no agenciamento das situações desenvolvidas, quer nas angulações dos enquadramentos de cada imagem (CIRNE, 1982, p. 87-94).

Este tipo de Quadrinhos, que se expressa mais apropriadamente nas tiras, remete-nos ao trabalho de Henfil, Ciça, Vasques e Veríssimo,

com seu caráter político. Mas também às séries criadas por Coentro, Guidacci, Nilson Azevedo ('A Caravela'), Nani, Michele, Lailson Holanda. Com propriedade, citemos também a obra de Edmar Viana ('Pivete'), Sidney de Carvalho ('Miudins'), Antônio Cedraz ('Xaxado'), Joacy Jamys ('Não Sistema'; 'Pessoas normais'), enfim, uma quantidade enorme de autores que seria maçante enumerar.

A linha formal e ideológica desses quadrinhos cartunísticos viria influenciar toda uma geração de jovens autores, que se voltou à produção de tiras com o mesmo teor crítico e satírico da charge e do cartum. A profusão de tiras que temos hoje no Brasil certamente teve sua origem aí, gerando expressões artísticas as mais diversas em todos os recantos do país.

Neste quadro encontra-se nossa personagem Maria, surgida em 1975 com enfoque existencialista, mas ao mesmo tempo crítico e político. A transformação e o impacto da personagem foi imediato entre o público paraibano e no meio independente do país. Maria passou logo a ser publicada nos jornais diários e suplementos da Paraíba, em revistas e álbuns, abordando o contexto social local e nacional.

A política, a resistência, a luta contra o cerceamento à liberdade imposto pela ditadura militar tornaram-se o mote principal das tiras de Maria. No livro que homenageia os 30 anos de criação, lançado em 2005, o autor faz uma retrospectiva da trajetória da personagem enfocando vários momentos da política nacional tratados nas tiras, como, por exemplo, a mobilização pelas eleições Diretas Já! (MAGALHÃES, 2005).

A década de 1970 foi mesmo pródiga para a produção de tiras de humor com enfoque na crítica social e conteúdo contestatário. O clima de tensão vivido pela repressão política e censura aos meios jornalísticos estimulava o afloramento da verve humorística, fazendo surgir uma série de novos cartunistas e personagens inflamados. Como não

lembrar de Rango, do gaúcho Edgar Vasques, de As Cobras, de Luiz Fernando Veríssimo, d'O Pato de Ciça, de Henfil, com Zeferino! São personagens-síntese de um gênero de tiras de humor que tinha um quê de charge, muitas vezes calcado sobre o fato político imediato.

Isto nos leva a constatar que, ao menos no Brasil, a produção de tiras está ligada ao contexto político-social. Se na década de 1970 tínhamos um humor de perfil mais panfletário e contestador, a crítica hoje se dirige bem mais aos aspectos culturais. E estes aspectos são de todo modo políticos, pois determinantes das relações sociais, de classe, de gênero e tantas outras que formam o complexo das relações humanas.

A tira e o discurso político

A tira é uma excelente forma de expressão para o autor colocar suas vivências, experiências e problemas da vida cotidiana. Com economia de espaço e tempo, o humorista gráfico consegue captar a atenção do leitor muitas vezes a partir de uma proposta mordaz, irônica e com pluralidade de sentidos. Vázquez e Dallera afirmam que, assim como o autor manifesta sua necessidade de se expressar por intermédio de sua obra, os leitores muitas vezes sentem a necessidade de buscar nela os elementos que ajudem a encontrar respostas a suas dúvidas (VÁZQUEZ; DALLERA, 1987, p. 5).

É o que podemos ver em 'O Pato', cujo desenho simples encobre a força da crítica política e social. 'O Pato' foi ampliando seu universo para outros bichos – formigas, galos, galinhas, ovos, sabiás -, criando personalidades e papéis que representavam a relação e o jogo do poder. No editorial do livro lançado em 1978, em comemoração dos 10 anos de criação da tira, Ziraldo reforça que todos os personagens de Ciça têm

personalidade marcante, são seres muito vivos, cheios de uma neurose plena de verdade e inquietação. O livro seria a forma de difundir ainda mais as personagens, pois apesar de a tira estar sendo publicada na “Folha de S. Paulo” e em outros jornais brasileiros, muita gente fora de São Paulo ainda não conhecia a realidade cáustica, irônica, criativa e engraçadíssima do mundo de Ciça (ZIRALDO, 1978, p. 3).

A simplicidade do traço de Veríssimo para desenhar ‘As Cobras’ foi uma estratégia para suprir sua inabilidade confessa para o desenho. ‘As Cobras’ foram publicadas no jornal Zero Hora, de Porto Alegre e no Jornal do Brasil, do Rio de Janeiro, atingindo grande prestígio do público. Na apresentação de seu primeiro livro com a personagem, lançado pela editora Codecri, Veríssimo confessa que escolheu as cobras porque são fáceis de fazer, pois são só pescoço (VERÍSSIMO, 1979, p. 3). Isto, porém, não foi um problema para o reconhecimento de sua obra. O importante é que tanto quanto ‘As Cobras’, tinha um forte discurso político, mas com um lirismo encantador.

‘Rango’ e ‘Zeferino’ atuavam na mesma linha de contestação e crítica política. A personagem Rango, de Edgar Vasques, é uma referência direta, contraditória à fome que assola nosso continente. Crítica contumaz ao poder estabelecido, Rango gritava contra o abandono de nosso povo e em favor dos desassistidos. Em 1973 a personagem chega à grande imprensa, onde é publicada até 1975 na ‘Folha da Manhã’, de Porto Alegre. A reunião das tiras de Rango daria seu primeiro livro, lançado em 1974, e marcaria o surgimento da L&PM Editores (LIMA & MACHADO, 1977).

Henfil, que já havia criado os célebres Fradinhos, enveredava na produção de tiras com as personagens Zeferino, Graúna e Bode Orelana. O universo ficcional de Henfil era construído na Caatinga, re-

gião árida do Nordeste brasileiro. Zeferino encarnava um cangaceiro, símbolo de bandidagem para uns, mas também de heroísmo. Henfil deu-lhe o caráter de resistência. Zeferino era a feição mais radical do desespero do povo pobre e esquecido dos rincões do país, lugar diametralmente oposto ao “Sul Maravilha”, com sua fartura e exuberância econômica. Com humor poético e incisivo, Henfil dava vida e graça a suas personagens, que se transformaram no retrato da alma nacional, subdesenvolvida, miserável, massacrada pela política de exclusão, mas ao mesmo tempo generosa e pueril.

Outro autor que partilhou o mesmo tema abordado por Henfil foi Munhoz, criador do cangaceiro Chico Peste. Ainda na década de 1970 a RGE (Rio Gráfica e Editora, hoje Editora Globo) faria uma retomada de sua mais famosa publicação, o jornal de quadrinhos “Gibi”. Em meio ao vasto material estadunidense publicado no jornal, surge tira Chico Peste, de Munhoz. Chico Peste e seu bando de cangaceiros também faziam a crítica social e cultural, que era a tônica do momento, no mesmo estilo irreverente de Henfil. O traço de Munhoz se destacava por ser caricatural, nervoso e árido, como o universo ficcional ou real que representava.

O Circo em cena

Uma nova geração de cartunistas firmou-se após a “abertura política”, que levou à derrocada da ditadura militar em 1985. A crítica de costumes estaria mais presente que a crítica política, mas mesmo assim o impacto do trabalho de Angeli, Laerte, Glauco, Adão Iturrusgarai e Fernando Gonsales, que tão bem representam essa geração, traz elementos provocadores e irreverentes que se aproximam do conteúdo

e da estética do movimento *underground*, confrontando-se com o conformismo e padronização do material importado.

Foi na “Folha de S. Paulo” que começou a se formar um núcleo de autores que agitava o cenário dos quadrinhos no país. Angeli foi o protagonista dessa geração, que resultou na criação da editora Circo. Inspirado pelo clima de contestação dos anos 1970, Angeli identificou-se com o trabalho desenvolvido pelo jornal “Pasquim” e partiu para a criação de cartuns e charges com teor político. Aos poucos ele foi criando um pequeno mundo de personagens que se constituiu no universo urbano da tira ‘Chiclete com Banana’. A partir daí seu trabalho remete a antigas leituras dos quadrinhos publicados pela revista “Gri-lo”, do início da década de 1970, celeiro dos quadrinhos *underground*, de Crumb e dos quadrinhos franceses e italianos.

Angeli começou a desenhar ‘Chiclete com Banana’ em 1981, mas só em 1983 a tira ganhou espaço fixo no caderno “Ilustrada”, da “Folha de S. Paulo”. Ele queria expressar a influência da contracultura em sua criação, a cultura do rock, o movimento hippie, a liberação dos costumes e a experiência com as drogas. A criação da tira deu uma virada em seu trabalho. Foi pintando uma galeria de personagens cativantes, a exemplo de Moçamba, Rê Bordosa, Bob Cuspe, Meia Oito e Nanico.

O estouro mesmo aconteceu com Rê Bordosa, lançada em livros de tiras. Daí foi criada a revista “Chiclete com Banana” e a editora Circo, reunindo um time de cartunistas que já atuava na imprensa diária, como o próprio Angeli, Laerte, Chico e Paulo Caruso, Luís Gê e Toninho Mendes. A esse grupo juntou-se Glauco, Fernando Gonsales e Adão Iturrugarai. Foram criadas, então, as revistas “Circo”, “Piratas do Tietê”, “Geraldão” e “Níquel Náusea”. Uma grande ebulição tomou

forma a partir desse trabalho associativo, provocando desdobramentos em toda a imprensa ligada aos quadrinhos.

Independentes e por conta própria

Alguns autores têm desenvolvido um trabalho de nível profissional, mas restringindo-se a sua região. São tiras que fazem um enorme sucesso em sua cidade, em seu estado e talvez até nos estados vizinhos, mas que não conseguem romper as fronteiras regionais para alcançar o país. A isto se pode atribuir a quase inexistente e ainda precária estrutura de distribuição de tiras no país, apesar da atuação da Pacatatu, herdeira da Agência Funarte.

A publicação de tiras regionais ou estaduais expandiu-se por todo o país, dando voz aos autores locais e criando uma relação identitária com o público, com seu sotaque e abordagens comunitárias. Dentre eles podemos citar Iotti, em Caxias do Sul, RS, autor da personagem Radicci; Aldo Maes dos Anjos, em Brusque, SC; Joacy Jamys, em São Luís, com Pessoas Normais; Edmar Viana, com Pivete, em Natal; em João Pessoa, Emir Ribeiro, com Volta e Itabira, Cristovam Tadeu, com Bartolo e Henrique Magalhães, com Maria.

Com algumas exceções, estes autores têm um trabalho localizado, não conseguindo projetar suas personagens num contexto mais amplo, com inserção na imprensa nacional. Em parte, essa deficiência é estrutural, das empresas jornalísticas e editoriais, mas também vem da inconstância da criação autoral, que flutua entre os piques e refluxos de produção. Desses autores, destacamos Iotti, pela dimensão que conseguiu dar a suas personagens, criando uma estrutura editorial para

veiculação de sua obra; assim como Aldo Maes dos Anjos, que criou a revista independente *Cartum*, de grande êxito na região.

Nas décadas mais recentes tem surgido um trabalho persistente de alguns editores independentes procurando divulgar as novas expressões dos quadrinhos e seu próprio trabalho. Cedraz, com seu estúdio em Salvador, é um grande exemplo dessa luta incansável, que aos poucos foi recolhendo bons frutos. André Diniz, com a editora Nona Arte, no início dos anos 2000, foi uma referência na divulgação de incontáveis autores nacionais em edições impressas ou via internet. Wellington Srbek revelou-se, além de um grande roteirista, um excelente editor, tendo lançado de forma independente as últimas obras do saudoso Flavio Colin.

Muitos outros exemplos, como a revista *Prismarte*, de Recife e Olinda, o fanzine *Manicomics*, de Fortaleza, a revista *Mosh!*, do Rio de Janeiro, podem ser citados e ainda assim incorreremos no erro da omissão. Mas um trabalho especificamente voltado para a edição de tiras é preciso ainda que seja lembrado. Trata-se da coleção *Das tiras, coração*, realizada pela editora paraibana Marca de Fantasia.

Das tiras, coração

Em 1995, ao estruturar o projeto da editora independente Marca de Fantasia, uma das diretrizes foi a criação da série *Das tiras, coração*, de livros de tiras. A ideia surgiu de conversações entre o editor Henrique Magalhães e o quadrinhista Edgard Guimarães. Na divisão de tarefas, o editor ficou com o planejamento editorial da série, enquanto Edgard Guimarães se encarregou de fazer as apresentações dos livros.

Cada livro reúne tiras com uma ou várias personagens de um autor, ou de parcerias. O material pode ser inédito, mas comumente é a compilação de tiras já publicadas em jornal ou fanzine. Apesar de estar aberta a qualquer gênero, são as tiras humorísticas que têm dado o perfil à série.

Já saíram 21 livros com autores de várias regiões do país. Os trabalhos têm as características e particularidades de cada região, reafirmando nossa riqueza cultural. Foram editados trabalhos tão diversificados como “Dito, o bendito”, de Érico San Juan; “O Boêmio”, de Paulo Emmanuel; “Pivete”, de Edmar Viana; “Os Camomila”, de Marcelo Garcia; “Não sistema!”, de Joacy Jamys; “Katita: tiras sem preconceito”, de Anita Costa Prado com desenhos de Ronaldo Mendes; “Ju & Jigá”, de Edgard Guimarães; “Macambira e sua gente”, de Henrique Magalhães; “Ber the bear”, de Rafael Lopes; “Filosofia de banheiro”, de Samuel de Gois; dentre outros.

A falta de circulação nacional cria uma espécie de exclusão para os artistas locais. Sem a possibilidade de reprodução e massificação, próprias da imprensa, estas tiras tendem a cair no esquecimento e seus autores a permanecer para sempre no amadorismo. A série *Das tiras, coração* certamente não resolve os problemas de profissionalização dos artistas, mas busca registrar e dar certa visibilidade ao que é feito fora dos grandes centros e dos grandes jornais.

O interesse dos autores em participar da série foi imediato, dando respaldo à iniciativa da editora. Muitos outros títulos podem ainda ser editados, numa demonstração da quantidade e bom nível das tiras em circulação nos fanzines e, hoje, nas mídias sociais.

Um balanço da série aponta para o êxito de sua proposta, de registrar e divulgar as tiras produzidas e veiculadas no país, tendo sido atin-

gidos plenamente seus objetivos, mas alerta para o fosso que separa a produção regional do mercado de quadrinhos nacional, quase restrito a republicação de super-heróis e mangás. Alguns autores já deixaram de produzir tiras por falta de perspectiva profissional e pela progressiva decadência e extinção da imprensa local. A série de tiras, além do registro da produção, deve levar à reflexão sobre os caminhos que são possíveis seguir para garantir a sobrevivência do formato.

Centrais de tiras

Em resposta à escassez de espaço para divulgação, os autores de tiras procuram alternativas que lhes dêem visibilidade, numa forma de reiterar a qualidade de sua produção. Ao menos duas iniciativas de formação de grupos e cooperativas foram feitas neste sentido, a que reuniu 27 autores para o lançamento do livro “Tiras de Letra” e o da Central de Tiras, que também editou um livro do gênero.

Mario Mastrotti, organizador do “Tiras de Letra”, lembra que a história desse projeto começou em 1999, quando foi lançado o primeiro livro “Humor Brasil 500 anos”, numa ação em cooperativa. Na ocasião já se anunciava a programação de outros livros temáticos de humor, que efetivamente saíram do prelo e foram prestigiados por um bom público e pela crítica.

O sucesso do trabalho de Mastrotti conseguiu agrupar muitos colaboradores, mas o início foi uma aventura de apenas oito abnegados. Os cartunistas Faoza, Salvador e Orlandeli, que participaram da primeira equipe junto com Mastrotti, se entusiasmaram pelas possibilidades desse tipo de ação e decidiram criar a Central de Tiras, ampliando o

espaço dos autores e centrando a atenção na produção de tiras (MARTROTTI, 2003, p. III).

A Central de Tiras tem atuado no sentido de unir forças para promover edições de livros e ganhar espaço num mercado estagnado ou quase inexistente. Uma das ações foi a criação de um sítio na internet e uma lista de discussão, mobilizando os interessados nesse gênero de quadrinhos.

A lista de discussão surgiu em 2002, no dinâmico e fértil campo virtual objetivando estimular o relacionamento entre os *tiristas* espalhados pelo Brasil. A intenção do grupo era discutir e elaborar projetos de cooperação entre autores profissionais, bem como a troca de ideias e informações técnicas. O sítio, além de servir de ligação entre os autores, serviu como uma vitrine digital de boa parte da produção nacional de tiras. Esse projeto resultou no livro/catálogo “Central de Tiras”, lançado em parceria com a editora Via Lettera, dando uma demonstração concreta da capacidade articuladora do grupo e da funcionalidade da iniciativa.

Entre os 20 autores apresentados no álbum temos a participação de Galvão, Orlandeli, Ruis, Chantal, Horton, Rogério, Érico, Moretti, Stocker, Cedraz, Rocco, Salvador e Faoza. Uma parte muito interessante do livro, além do trabalho de qualidade desses novos e veteranos autores, traz um texto de Fernando Moretti com a história das tiras desde a sua criação até as tiras brasileiras. Em outro texto, o cartunista Edgar Vasques defende a reserva de mercado para as tiras nacionais frente à massacrante atuação da indústria cultural estrangeira. Já Otacílio d’Assunção, o cartunista OTA, propõe uma saída pela distribuição eficiente, utilizando-se a mesma estratégia dos *syndicates*.

São textos que registram a história, esclarecem e propõem formas de se continuar atuando com a produção de tiras. A carência de material bibliográfico sobre quadrinhos é uma realidade no país. Estes

textos, embora superficiais em sua brevidade, são uma pequena contribuição para o estudo do tema, mas um elemento motivador para novas reflexões e aprofundamento de um objeto de investigação que indubitavelmente se apresenta tão rico.

Saídas possíveis

As experiências de produção e veiculação de tiras no Brasil nos mostram que é possível se desenvolver um trabalho consequente na direção de abertura do mercado, seja no meio profissional, seja no âmbito das edições independentes. Não é só com lamentação que se vai mudar o quadro atual de estagnação e mesmo de retrocesso até a quase inexistência dos espaços reservados às tiras nos jornais. É preciso, sim, muito trabalho, persistência e criatividade.

Caminhos apontados pela editora Circo, pelo grupo Central de Tiras, pelas editoras independentes Nona Arte e Marca de Fantasia, pelo esforço de autores individualmente na internet e por meio da autoedição são um alento para a sobrevivência do formato. As tiras são a poesia dos quadrinhos, com sua inventividade, seu nonsense, suas tiradas de humor. São espécie de *hai-kai* que se constrói com o olhar crítico sobre a realidade, com o questionamento aos costumes e com as reflexões pessoais.

A agilidade e imediatismo da tira fazem-nos crer que elas são imprescindíveis para a construção do pensamento de um país, quando se permitem à liberdade inventiva e não se dobram à massificação niveladora. É por este caminho que os autores de tiras têm seguido no Brasil e, sem dúvida, é este diferencial em relação ao material importado que as torna verdadeiramente relevantes.

Referências

BIBE-LUYTEN, Sonia M. *O que é história em quadrinhos*. Coleção Primeiros Passos, n. 144. São Paulo: Editora Brasiliense, 1985.

O Bicho, n. 2. Rio de Janeiro: Editora Codecri, março. 1975a.

O Bicho, n. 4. Rio de Janeiro: Editora Codecri, junho de 1975b, p. 41-47.

O Bicho, n. 8. Rio de Janeiro: Emebê Editora, novembro de 1976, p. 42-46.

CIRNE, Moacy. *Uma introdução política aos quadrinhos*. Rio de Janeiro: Achiamé, 1982.

HENFIL. Fiquei sick da vida, meu irmão: a história dos Fradinhos no esquema dos sindicatos. In *O Bicho*, n. 2. Rio de Janeiro: Editora Codecri, março 1975, p. 21-32).

Kaboom!, n. 1. São Paulo: 2005.

LIMA & MACHADO, Pinheiro. 7 anos de Rango. In VASQUES, Edgar. *Rango Bis* (reedição de Rango 1, 2, 3). Porto Alegre: L&PM Editores, 1977.

MAGALHÃES, Henrique. *Maria: espirituosa, há 30 anos*. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2005.

MASTROTTI, Mario. Apresentação. *Tiras de letra*. São Caetano do Sul, SP: Editora Virgo, 2003.

MORETTI, Fernando. A história das tiras. In *Central de tiras*. São Paulo: Via Lettera, 2003.

VÁZQUEZ, José Antonio e DALLERA, Osvaldo Alfredo. *Para leer las viñetas humorísticas*. Colección Comunicación n. 8. Buenos Aires: Ediciones Don bosco Argentina y Proa, 1987.

VERÍSSIMO, Luis Fernando. *As Cobras*, n. 1. Rio de Janeiro: Editora Codecri, 1979.

ZIRALDO. Apresentação nº um. In CIÇA. *O Pato, 10 anos*. Rio de Janeiro: Editora Codecri, 1978.

Autores

Cesar Silva

Paulistano, é designer, publicitário, quadrinhista e cartunista. Participou das antologias da Editora Virgo “HumorBrasil 500 Anos” (2000), “2001, Uma Odisséia no Humor” (2001), “Humor pela Paz” (2002), “Fome de Ver Estrelas” (2003), “Tiras de Letra Outra Vez” (2003) e “Tiras de Letra Muito Mais” (2004). Como editor esteve adiante de revistas comerciais como “HorrorShow” e “Invasões” (Ed. Escala), mas seu principal projeto é o fanzine de arte fantástica “Hiperespaço”, do qual editou mais de cinquenta edições desde 1983. Em 2003 publicou a antologia comemorativa “Vinte Anos no Hiperespaço”, com trabalhos de literatura fantástica. Suas obras de ilustração, quadrinhos e literatura apareceram em diversas revistas, jornais, livros e fanzines no Brasil e no exterior. Estreou como autor literário na antologia “Dinossauria Tropicália” (Editora GRD, 1984).

Edgard Guimarães

Quadrinhista e Editor Independente. Mestre em Ciências pelo Instituto Tecnológico de Aeronáutica. Apresentou trabalhos no Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação nos anos 1997 a 2004, no LusoCon 2000 e no Intertech 2002. Participou do livro “História em Quadrinhos - Teoria e Prática”, organizado por Flávio Calazans. Publicou os livros “Fanzine”, um estudo sobre publicações independentes, e “Algumas Leituras sobre Príncipe Valente”. Edita o fanzine “QI” desde 1993.

Edgar Franco

Quadrinhista, artista multimídia, mestre em Multimeios pela Unicamp, doutorando em Artes pela ECA/USP, professor da PUC-MG e autor dos livros *HQtrônicas: Do Suporte Papel à Rede Internet* e *História em Quadrinhos e Arquitetura*.

Gazy Andraus

Doutor em Ciências da Informação e Documentação pela ECA-USP, mestre em Artes Visuais pelo Instituto de Artes da Unesp, bolsista do CNPq, pesquisador do NPHQ da ECA, editor e autor independente de histórias em quadrinhos adultas de temática fantástico-filosófica.

E-mail: gazyandraus@gmail.com

Henrique Magalhães

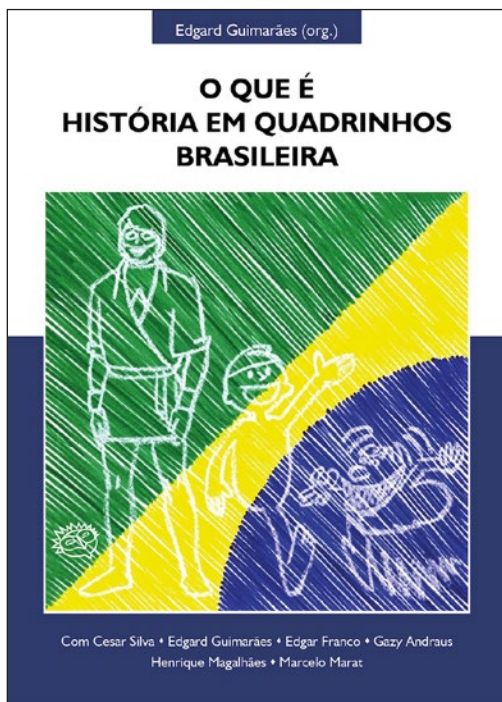
Natural de João Pessoa, Paraíba. Além de cartunista, dedica-se à edição e pesquisa voltadas aos quadrinhos. Editou vários fanzines e revistas independentes, publicou em jornais diários artigos e tiras, enveredou pela carreira acadêmica estudando os fanzines em vários níveis de graduação. É Mestre em Ciências da Comunicação pela ECA-USP e Doutor em Sociologia pela Universidade de Paris. Ensinou nos cursos de Comunicação Social, Comunicação em Mídias Digitais e no Mestrado em Comunicação da UFPB.

Dirige desde 1995 a editora Marca de Fantasia com várias linhas de publicação: fanzines, álbuns, revistas e livros. São de sua autoria, entre outros, os livros *O que é fanzine*, pela editora Brasiliense, *O rebuliço apaixonante dos fanzines*, *A nova onda dos fanzines* e *A mutação radical dos fanzines*, estes lançados por sua editora.

Marcelo Marat

Nasceu em Belém, em 1º de julho de 1967. Atua como roteirista na área dos quadrinhos independentes tendo participado da formação dos grupos *Ponto de Fuga* e *Boca no Mundo* (1991). Além de roteirista, é autor de artigos sobre Quadrinhos e pesquisador de clássicos da arte sequencial, tem trabalhos publicados em fanzines, jornais e revistas de vários estados brasileiros. Como fanzineiro, editou *Ecos do Nada*, *Clube*, *Quadrado*, *Número Único*, *Fractal*, *Será o Benedito?*, *A Incrível História do Garra Cinzenta*, além de participar, como coeditor, de outros títulos. Pela Marca de Fantasia publicou o livro sobre roteiro para HQ “A palavra em ação” e os álbuns “O inquilino” e “Vidas solitárias”, em parceria com Emanuel Thomaz, sendo que este último baseado nos contos de José Salles.

O que viria a ser História em Quadrinhos Brasileira? Assunto recorrente em revistas, fanzines, palestras e eventos, dificilmente se tem um consenso, uma ideia comum sobre a questão. Este livro reúne autores que discorrem sobre esse tema, sem, contudo, cair na redundância ou na contradição. Cada autor buscou um enfoque diferente, com visões distintas, mas complementares.



<https://www.marcadefantasia.com>

