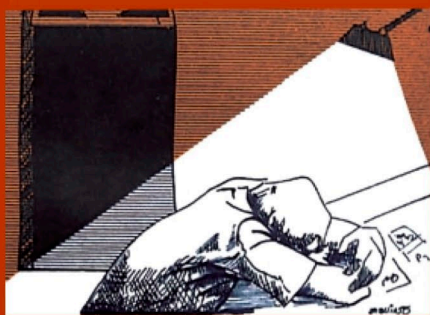


# QUADRINHOS

Profissão e trabalho criativo



Gledson Ribeiro de Oliveira



Gledson Ribeiro de Oliveira

# QUADRINHOS

Profissão e trabalho criativo



Marca de Fantasia

Parahyba, 2023 - 2a. edição

# QUADRINHOS:

## Profissão e trabalho criativo

Gledson Ribeiro de Oliveira  
Série Quiosque, 67. 2023, 96p.  
2a. edição



### MARCA DE FANTASIA

Rua João Bosco dos Santos, 50, apto. 903A  
Parahyba (João Pessoa), PB. Brasil. 58046-033  
marcadefantasia@gmail.com  
<https://www.marcadefantasia.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  
Imagem da capa: “Pensador”, de Geraldo Jesuíno (1983)

### Conselho editorial

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

### Catálogo na publicação

Elaborada por Bibliotecária Janaina Ramos – CRB-8/9166

O48q

Oliveira, Gledson Ribeiro de

Quadrinhos: profissão e trabalho criativo / Gledson Ribeiro de Oliveira. – 2. ed. – João Pessoa: Marca de Fantasia, 2023.

Livro em PDF

ISBN 978-85-7999-100-4

1. Quadrinhos. 2. Criatividade. 3. Profissão. I. Oliveira, Gledson Ribeiro de. II. Título.

CDD 741.5

Índice para catálogo sistemático

I. Quadrinhos

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.

## Agradecimentos

**P**or terem compartilhado seu tempo e saber, sou profundamente grato a Mike Deodato, Lilian Mitsunaga, Mino, Geraldo Borges, Débora Santos, Marcelo D'Saete, Dijjo Lima (*in memoriam*), Sir-lanney, Romahs Mascarenhas, Brendda Maria, Guabiras, Renata Nolasco, Netho Diaz, Walter Geovani, Zé Wellington, Rob Lean, Talles Rodrigues, Pow Rodrix, Júlio Belo, João Belo, Márcio Moreira, Weaver e Cassius Medauar.

Pela paciência de lerem estas páginas em meio a tantas obrigações da vida docente, só tenho a agradecer pelas sugestões ao texto a Kadma Marques Rodrigues (Ciências Sociais-UECE) e André Vasconcelos Ferreira (Economia-UFC). Gratidão especial ao professor Waldomiro Vergueiro que acolheu esta pesquisa no Programa de Pós-Doutorado da Escola de Comunicações e Artes (ECA-USP).

## Prefácio

**A**s histórias em quadrinhos passaram, em 2023, por um momento impactante no Brasil: Maurício de Sousa concorreu a uma vaga na Academia Brasileira de Letras. Jornalista, escritor e o mais conhecido e conceituado profissional brasileiro de quadrinhos, Maurício teve sua pretensão questionada por outro candidato, que afirmava que ele não produzia literatura e que quadrinhos é apenas entretenimento. Essa celeuma – um exemplo das incertezas da área –, possibilita levantar uma questão mais ampla: afinal, quem (ou o quê) é o autor de quadrinhos?

Neste livro, fruto de uma pesquisa metodologicamente bem alicerçada em testemunhos dos próprios autores e em entrevistas e depoimentos nas mídias impressa e virtual, o professor Gledson Ribeiro de Oliveira busca responder a essa pergunta. Em um texto limpo, agradável e sem as firulas acadêmicas que afastam leitores, ele nos mostra o mundo dos profissionais dos quadrinhos no Brasil.

Se ele responde à pergunta e o leitor deixa o livro com sua curiosidade satisfeita? Isso não é importante. Ele abre uma porta que necessitava ser aberta e deixa espaço para futuros aprofundamentos. Este é o papel do pesquisador. Esta, a função do visionário. E que Gledson cumpre muito bem. Como diria o Superman: “Para o alto e avante!”

Prof. Dr. Waldomiro Vergueiro  
Observatório de Histórias em Quadrinhos da  
Escola de Comunicações e Artes da USP



## Sumário

<b>Prefácio</b>	5
<b>Viver de Quadrinhos</b>	7
Definições de si	10
Habitus e profissão	24
Trabalho e valor	30
O/A quadrinista para os outros	40
Círculos de reconhecimento	45
Divisão do trabalho quadrinístico	54
Trabalhadores/as da sombra	60
Edição como trabalho criativo	63
Quem é o/a autor/a?	67
Sentindo-se quadrinista	76
Informalidade e Intermitência — palavras finais	79
<b>Referências bibliográficas</b>	84
<b>Entrevistados/as</b>	91
<b>Entrevista semiestruturada</b>	93
<b>Autor</b>	94

## Viver de quadrinhos

Os escritos a seguir resultam de pesquisa sobre os/as trabalhadores/as<sup>1</sup> da arte gráfica sequencial. Sim, fazer tiras, revistas, álbuns, fanzines, ‘webcomics’, charges, cartuns é uma profissão. Em circunstâncias favoráveis, exercê-la pode garantir a dupla satisfação de obter recursos econômicos suficientes para uma vida confortável e ter motivação emocional por se fazer o que se gosta<sup>2</sup>. O ofício é composto por desenhistas, roteiristas, coloristas, arte-finalistas, letristas especializados/as em contar histórias por sequência de imagens solidárias. Não se sabe quantos/as a exercem no Brasil. Inexiste entidade nacional organizada, e os dados estatísticos oficiais do mercado de trabalho indiferenciam quem é quem na genérica rubrica Outros Serviços – Artes. Por outro lado, a variedade de obras a venda em eventos, mídias sociais e plataformas ‘e-commerce’ diz algo a respeito da história em quadrinhos ser mais que uma linguagem artística popularizada. Fazer quadrinhos é uma escolha concreta de profissão, ainda que o senso comum a considere um meio não convencional de ganhar a vida.

Quadrinhos enquanto profissão é objeto carente de bibliografia, e a melhor forma de adentrar ao tema foi realizando entrevistas.

---

1. Marcaremos ao longo de todo o texto a dimensão de gênero da profissão de quadrinista.

2. Profissão, vocação, ofício, atividade, ocupação são usados aqui como sinônimos, seguindo a proposta de Claude Dubar (2005) de superar certa visão que considera profissão apenas as com monopólio legal sobre determinada especialidade (regulamentação) e organizadas em associações/conselhos que certificam seus membros.

A matéria-prima da entrevista é a memória estruturada na forma de relato oral durante interação face a face ou por meio eletrônico. Iniciamos com os/as quadrinistas na vizinhança do pesquisador, justificando-se a escolha pelo simples fato do Ceará ser um conhecido celeiro de artistas e roteiristas atuando em nível internacional e nacional. Ao final de cada encontro, solicitamos a indicação de um/a colega de ofício. A metodologia ‘snowball’ (bola de neve) serviu com vantagens, pois a amostra cresceu pela rede de contatos dos/das colaboradores/as. Assim extrapolamos limites geográficos e colhemos relatos de vinte e três quadrinistas de diferentes lugares do país. Evidente que nem todos/as responderam ao nosso convite e outros, educadamente, enviaram justificativas, como fizeram Laerte Coutinho e Marcatti. Mesmo concentrado nos mercados nacional e estadunidense, o conjunto dos/as entrevistados/as se revelou representativo da população de ofício, tanto em relação à experiência de mercado quanto às condições de trabalho. O perfil social indicou que a maioria é diplomado/a ou está cursando ensino superior. Metade tem pai/mãe com ensino médio ou o básico completo e uma pequena fração possui curso técnico e diploma em universidade pública. A origem familiar corresponde aos diferentes estratos da classe-que-vive-do-trabalho: da camponesa à classe popular e média urbanas. A amostra também variou segundo o gênero e a cor, sendo quase um quarto formado por mulheres e mais da metade por pardos e pretos. O/A leitor/a notará que combinamos os relatos o máximo possível com outras evidências. Valemo-nos de artigos jornalísticos e entrevistas publicados em álbuns e sites especializados, bem como de livros biográficos. Conhecer a trajetória de figuras de proa como Charles Schulz, Hergé, Will Eisner, Osamu Tezuka, Maurício de Sousa, Stan Lee e Robert Crumb descortinou aspectos relevantes da prática profissional. O resultado é um texto que articula nossas en-



trevistas com outros materiais de pesquisa, compondo um substantivo, não exaustivo, mosaico do mundo do trabalho com quadrinhos.

Quem vive de fazer quadrinhos atua em um mercado com regras e modos específicos de organização do trabalho. Um dos objetivos da pesquisa é analisar o processo de produção no ‘mainstream’<sup>3</sup> e independente, focando as condições e as relações de trabalho, a divisão do trabalho quadrinístico, a hierarquia de reconhecimento por trás dos/as autores/as e das obras, a posse da propriedade intelectual e a questão da autoria. Propomos igualmente conhecer os modos de construção de si pela profissão, noutras palavras, a identificação profissional. Sabemos que toda ação de definir a si já pressupõe o outro. A construção identitária, seja ela profissional, pessoal, grupal, comporta três momentos dialéticos de representação: a identidade para si (O que eu acho que sou), a identidade para o outro (O que os outros dizem que sou), e a identidade relacional resultante da subjetivação da diferença eu-outro (Sentindo-se quadrinista<sup>4</sup>. Examinar tal circularidade identitária possibilita saber como os/as entrevistados/as representam a si por trabalharem com quadrinhos, como são percebidos/as pelos outros e em que situações se sentiram quadrinistas. Em resumo, estudamos o mundo do trabalho, a lógica de reconhecimento e as representações da vida de quadrinista. Três dimensões econômico-simbólicas que se articulam na totalidade concreta do objeto em exame.

---

3. A palavra ‘mainstream’, em português, corrente dominante, principal, é usada no texto para designar as gigantes do segmento editorial de quadrinhos: Marvel Comics, DC Comics, Disney Publishing Worldwide, Shueisha, Sergio Bonelli Editore, Maurício de Sousa Produções, dentre outras. Caracteriza-se pela produção em escala industrial. Também é usada pejorativamente como sinônimo de quadrinho comercial, padronizado.

4. A identidade para si deve ser contada duas vezes porque já é mediatizada ou o ‘outro do outro’, conforme Slavoj Žižek (1991).

## Definições de si

*Se eu disser que eu sou quadrinista  
vão ficar perguntando o que é  
e eu respondo desenhista, aí pronto.*

Mike Deodato

**A**lgumas trajetórias biográficas são representativas dos diferentes perfis de trabalhador/a. Descrevê-las permite identificar os padrões e as singularidades do ofício. Com esse objetivo, aplicamos a pergunta da socióloga da arte Nathalie Heinich (2000) aos escritores franceses — Quando lhe perguntam o que faz na vida, o que você responde? — aos/às nossos/as entrevistados/as. A estratégia se mostrou vantajosa por não antecipar ou direcionar a resposta que faria um questionamento do tipo O que é ser quadrinista? — palavra empregada ao longo deste texto, mas nem sempre adotada pelos falantes. Isto posto, como os/as entrevistados/as perceberam a si mesmos pela profissão que exercem?

Iniciaremos com dois representantes da novíssima geração do quadrinho nacional. Zé Wellington<sup>5</sup> é roteirista de *Luzia-Homem*, *Canção Overdrive*, *Quem matou João Ninguém?* e da série *Steampunk Ladies* (Editora Draco). Começou a criar histórias ainda adolescente,

---

5. GRANJEIRO Filho, José Wellington Alves. **(Zé Wellington)**. Entrevista (via Google Meet) concedida ao autor. Sobral/Fortaleza, 25 set. 2020.

no verso da folha com desenhos inspirados nos *X-Men*. Publicando em antologias de contos de ficção científica e fantasia, começou a estudar roteiro no curso de audiovisual do Centro Dragão do Mar e linguagem dos quadrinhos com JJ Marreiro. Escrevendo no tempo livre, fazer roteiros ainda não era prioridade e sim um hobby sequer mencionado em conversas a respeito da vida profissional. “Se eu não soubesse que você gosta de HQs, eu acho que nem diria que eu fazia”. Virou profissão ao constatar que a venda de revistas e as palestras representavam um percentual significativo do orçamento doméstico. “Hoje se me perguntam o que eu faço”, diz o vencedor do troféu HQMix<sup>6</sup> 2015, “sou professor universitário na área de administração, sou consultor na área de marketing e, também, sou roteirista de HQs”. Por sua vez, Brendda Maria<sup>7</sup> escreveu e desenhou *Manual de Sobrevivência à vida adulta e Cais do Porto*, esse último com edições da autora e pela Conrad. Cur-sava o Percurso de Quadrinhos do Porto Iracema das Artes<sup>8</sup> quando entrou em cena o [DES]enquadradas, evento de pesquisa, socialização de experiências e organização de redes de mulheres quadrinistas. Motivada, engajou-se no Netuno Press, coletivo empenhado na produção e na disseminação de obras autorais. Por trabalhar oito horas diárias, faz o terceiro expediente à noite e nos finais de semana para dar conta dos projetos pessoais e do ‘freelancer’ de cores. “Quando a gente trabalha com quadrinhos, não tem horários. Vai virando noite, vai mexendo na sua rotina”. O trabalho de designer lhe impôs um período de desinvestimento criativo com conseqüente intervalo entre publicações. Desde en-

---

6. Chamado de “O Oscar dos Quadrinhos do Brasil”, o Troféu HQMix foi criado em 1988 pelos cartunistas Jal e Gual e é organizado pela Associação dos Cartunistas do Brasil e pelo Instituto do Memorial de Artes Gráficas do Brasil.

7. LIMA, Brendda Costa. **(Brendda Maria)**. Entrevista (via Google Meet) concedida ao autor. Fortaleza, 28 fev. 2021.

8. Escola de Artes do Governo do Estado do Ceará, o Porto Iracema das Artes é gerido em parceria com o Instituto Dragão do Mar de Arte e Cultura. O objetivo institucional é oferecer cursos de formação e criação: Programa de Formação Básica, Cursos Técnicos e Laboratórios de Criação.

tão a ganhadora do Troféu HQMix 2020 na categoria desenhista novo talento não deixa o emprego interferir no que chamou de “trabalho que eu quero pra minha vida. [...] Eu sou quadrinista, eu trabalho com cores e estou designer gráfica enquanto não posso viver só de quadrinhos”.

“Fiz o círculo completo. Comecei independente e voltei a ser independente de novo”, registrou Mike Deodato Jr.<sup>9</sup> sobre a saída voluntária da Marvel Comics<sup>10</sup>. Depois de quase três décadas de trabalho para as ‘majors’ estadunidenses, o curto período na modesta AWA Studios já lhe rendeu o primeiro Prêmio Eisner 2022 por *Nem Todo Robô* (Comix Zone), com roteiro de Mark Russell. Deodato aprendeu a desenhar cedo, lendo os clássicos indicados pelo pai. “Ele ia me mostrando quem era bom. ‘Olha o Hall Foster do *Príncipe Valente*. Olha o desenho que o Eisner faz aqui, a câmera como muda’. Coisas que eu não prestaria atenção, que eu nem queria ler, mas ele estava lá para me guiar, mostrar quem era bom”. A facilidade em replicá-los levou-o a decidir pela carreira de “desenhista de quadrinhos” aos treze anos, debutando aos quinze com a publicação em jornal de *O Ninja*. “Eu tinha confiança de que ia dar certo, mas podia ter dado errado”. De fato, largar os dois jornais e a agência de publicidade para ser quadrinista em tempo integral demorou mais que uma década. É desse período o convite de Ziraldo para o Festival Internacional de la Bande Dessinée de Angoulême em 1986. Do evento que impactou sua visão profissional, lembra da oferta de uma bolsa de estudos de artes: “O que podia ter mudado toda a minha trajetória. Eu ficando por lá teria uma carreira totalmente di-

---

9. Em 2023 Deodato retornou à DC Comics à frente de *The Flash*. À época da Marvel Comics, desenhou os principais personagens e sagas: *Homem-Aranha*, *Elektra*, *Mulher-Hulk*, *Hulk*, *Pantera Negra*, *Justiceiro*, *Thor*, *Thanos*, *Vingadores*, *X-Men*. BORGES Filho, Deodato Taumaturgo. **(Mike Deodato Jr.)**. Entrevista (via Google Meet) concedida ao autor. João Pessoa/Fortaleza. 25 jul. 2021.

10. No ranking da Diamond Comic, distribuidora de revistas nos EUA, a Marvel Comics é a número um do mercado com participação de 40,98% em dólares e 46,76% em unidades vendidas. AWA Studios detém 0,50% do mercado de varejo (13º) e 0,80% de participação em unidades vendidas (8º) (Publisher..., 2020).

ferente com álbuns europeus ou estaria no metrô pedindo esmola”. Mesmo tendo publicações de destaque, tal como *A devoradora de Corações* na revista francesa Seleções BD, *Verso e Reverso* na prestigiada revista Aventura e Ficção (Editora Abril), as edições em francês de *3000 Anos Depois*, feita com o pai, e *Ramthar*, desenhar era só “divertimento, coisa de hobby” nas horas vagas dos três empregos. Deixou-os ao obter o primeiro projeto internacional pela Art & Comics, agência de representação junto às editoras internacionais. A entrada definitiva no mercado estadunidense foi o contrato com a DC Comics<sup>11</sup> que, segundo ele, “Salvou a *Mulher-Maravilha* e eu também!”. Na nova fase da carreira, a meta é fazer coleção de propriedades intelectual. “Não vou deixar nada para minha família? Eu tenho que criar o máximo possível de obras para virar alguma coisa que dê bastante dinheiro até a hora que não puder mais fazer”. Para isso a jornada diária continua sendo “todas”, de sete da manhã às onze da noite, com produção de vinte páginas e uma capa por mês.

O “desenhista de histórias em quadrinhos” Walter Geovani<sup>12</sup> e o “arte-finalista” Rob Lean<sup>13</sup> são veteranos da turma de Limoeiro do Norte, cidade a duzentos quilômetros da capital. Sinônimo de quadrinho profissional, a abundância de artistas e roteiristas no mercado internacional se deve ao Estúdio Ed Benes. Descoberto por Neal Adams<sup>14</sup>, Benes formou e profissionalizou uma geração de ar-

---

11. A DC Comics é a segunda maior editora com participação no mercado de 27,34% (Publisher..., 2020).

12. MAURÍCIO, Walter Geovani Saraiva. **(Walter Geovani)**. Entrevista (via Google Meet) concedida ao autor. Limoeiro do Norte/ Fortaleza. 25 mar. 2021.

13. SILVA, Robério Leandro da. **(Rob Lean)**. Entrevista (via Google Meet) concedida ao autor. Limoeiro do Norte/Fortaleza, 14 ago. 2021.

14. Neal Adams é duplamente relevante, estético e profissionalmente. Seus desenhos dinâmicos, fotorrealistas e rostos de feições expressivas estabeleceram um padrão de qualidade artística inédita no gênero super-heróis. Como ativista, Adams tentou organizar a classe na Comic Book Creators Guild e entrou em confronto com a DC Comics por compensação financeira aos criadores do personagem *Superman*, Jerry Siegel e Joe Shuster. Adams revelou muitos quadrinistas no estúdio Continuity, criado com o colega Dick Giordano (Cf. Howe, 2013; Morrison, 2012).

tistas no semiárido. “O estúdio teve duas fases”, explica Geovani, desenhista de *Red Sonja* (Dynamite<sup>15</sup>) e uma edição da série *Sala Imaculada* (Vertigo-DC<sup>16</sup>) com a roteirista Gail Simone. “Na primeira era um grupo de artistas que se unia para desenhar. A segunda fase é quando Ed Benes vira a empresa que é hoje, que consegue trabalhos, vende artes”.

Rob Lean participou dos dois momentos. Aprendeu a desenhar entre um intervalo e outro dos pequenos serviços que prestava de xerox, fax e despacho dos originais de Benes à Art & Comics. “Comecei a fazer desenho e mostrava para o Ed. Uma vez fui apresentar, vixe, eu achava incrível, e ele falou assim: ‘Vai ser um processo muito lento para você. Não seria melhor tentar arte-final? Possivelmente você vai evoluir e conseguir mercado’. O Ed me deu uma página do *Thor*. Fiz uma e disse que estava bom e começou a passar alguns trabalhos”. Geovani também assistiu Benes. “Eu fechava o quadro, fazia um leiaute, às vezes um cenário e outro da *Supergirl*, *Thundercats* etc. Coisinhas miúdas”. Aos vinte anos, recebeu a primeira proposta de trabalho solo na série pós-apocalíptica *War Angel* (Avatar Press) e como capista de *Lady Death*. Ser profissional de quadrinhos, define, é aprender desde cedo a “importância de cumprir o prazo, de ter um cronograma, de ser viável. Muitos podem pecar nisso, seja no Brasil, seja em qualquer lugar do mundo. É não entender o lado profissional da coisa”. As incertezas estimularam Rob Lean a incursionar na venda de artes em leilões ‘on-line’ e aprimorar a técnica de desenho. Diversificar a fonte de rendimento é resposta a uma mudança em curso que atinge em cheio a sua especialidade. “Eu estava vendo que, com os caras fazendo digital, não ia ter luz

---

15. A Dynamite Entertainment é a sétima editora em vendas com 2,17% do mercado de leitores (Publisher..., 2020).

16. Extinto em 2020, o selo Vertigo publicava HQs mais violentas, sombrias e sensuais que a linha ordinária da DC Comics.

no fim do túnel”. Como viver de arte-final se há uma tendência do artista desenhar e arte-finalizar as próprias páginas na mesa digitalizadora? “Ou eu aprendo a desenhar ou não vai ter desenhista querendo finalista”.

A entonação da fala dá vivacidade ao dito. “Eu sou colorista!” foi expresso categoricamente por Dijjo Lima<sup>17</sup>. Quando trabalhava como instrutor de boxe tailandês, pintor de camisas, cinegrafista e designer, estabeleceu a meta de fazer carreira na indústria. Cursando a Oficina de Quadrinhos da Universidade Federal do Ceará<sup>18</sup>, doravante Oficina, percebeu que, “para chegar ao nível de um artista profissional que trabalha para DC, Marvel, para as grandes, ainda tinha que aprender muito”. Dijjo sabia que o bom desenhista se faz cedo. A idade e a falta de tempo eram empecilhos para alcançar alto nível. A opção pelas cores foi então pragmática e se mostrou em curto prazo acertada. Cursou em São Paulo a Quanta Academia de Artes, de Marc Campos, e, com dicas de leitura de Marcelo Maiolo, desenvolveu a paleta de cores. Trabalhando como ‘flatter’ (auxiliar de cores), conquistou a primeira remuneração e a independência do trabalho de designer. “Chegou o momento de eu estar ganhando o que eu ganhava trabalhando e decidi ficar só com cores”. Um ano e dois meses depois, a pedido de Salvatore Aiala, estreou na revista *Vampirella* (Dynamite). O desempenho lhe abriu a porta para a Chiaroscuro Studios. Desde então trabalhou em tempo integral colorindo *Liga da Justiça Dark*, *X-Men*, *Doctor Who*, *Assassin’s Creed* e *KISS Zombies*. Prestando hoje serviço para a Marvel Comics (*Wolverine*, *Carnage*, *Gavião Arqueiro*), a jornada começa cedo da manhã, na mesa digitalizadora Huion, até a meia-noite quase todos os dias.

---

17. LIMA, Diego do Nascimento. **(Dijjo Lima)**. Entrevista concedida ao autor. Maracanaú, 25 jan. 2020.

18. Projeto de extensão universitária criado em 1985 por Geraldo Jesuíno, professor do curso de Comunicação Social da UFC.

Com ascensão igualmente rápida no mercado internacional, Netho Diaz<sup>19</sup> desenvolveu o traço interpretando cenas da revista *Homem-Aranha* e depois nos cursos de Geraldo Borges e Daniel Brandão. Antes de assumir o lápis de *G. I. Joe* e *Transformers* (IDW<sup>20</sup>), laborou um ano e meio como ‘ghost’ (desenhista fantasma) de Paulo Siqueira nas séries *Caça aos Titãs* e *A-Force*, e foi co-desenhista creditado em *Liga da Justiça: Darkseid*. Atualmente agenciado pela Rascunho Studio, considera-se “desenhista de revista em quadrinho ou ilustrador. Ilustração envolve todo o procedimento e não necessariamente para quadrinhos, pode ser para jogos [de tabuleiro], para outro tipo de revista”. Desde a publicação de *Justiça Sideral* (Avec Editora), trabalhar para editoras estadunidenses tem diminuído a participação em projetos nacionais. Analisando francamente, diz que “no Brasil o valor é muito baixo. Você trabalha para o mercado americano e multiplica seu valor por dólar e o dólar a cinco, seis reais, ganha cinco, seis vezes mais. Não compensa financeiramente”. Trabalhar para fora lhe proporcionou a “tão sonhada estabilidade. Não passa mais de duas semanas sem alguém me oferecer algum projeto. Então é uma ansiedade que tanto eu como a minha esposa não temos mais”.

“Geralmente respondo professor e artista”, declara Marcelo D’Salete<sup>21</sup>. “Sou professor numa escola de aplicação da USP e com os quadrinhos no restante do tempo”. Graduado em artes plásticas e mestre em estética e história da arte, começou a desenhar em casa. “Era uma rotina entre eu e o meu irmão. Depois o curso técnico de design gráfico, aprofundou isso e o curso de artes plásticas. Aprendi roteiro de forma um pouco autodidata estudando livros de roteiro

---

19. DIAS Neto, Abelardo Ribeiro. **(Netho Diaz)**. Entrevista (via Zoom) concedida ao autor. Fortaleza, 12 fev. 2021.

20. A IDW Publishing e a Marvel Comics são subsidiárias da The Walt Disney Company. A IDW tem a quarta maior participação no mercado de leitores dos EUA (Publisher..., 2020).

21. SOUZA, Marcelo D’Salete. **(Marcelo D’Salete)**. Entrevista (via E-mail) concedida ao autor. São Paulo/Fortaleza, 20 maio 2021.



para cinema e televisão”. Inspirado em Hugo Pratt, José Muñoz, Alberto Breccia, Flavio Colin e Katsuhiro Otomo, o preto e branco é marca gráfica de suas obras. A identificação com a luta e a resistência da população negra o fizeram mergulhar na crônica gráfica dos conflitos sociais e raciais em *Noite luz* (Via Lettera Editora) e *Encruzilhada* (Veneta) — vencedor do HQMix de edição especial nacional (2012) — e no gênero de ficção histórica que o consagrou nacional e internacionalmente. Os mais de dez anos de pesquisa bibliográfica e documental de *Cumbe* (Veneta) lhe renderam o Eisner Awards<sup>22</sup> 2018 de melhor edição americana de material estrangeiro, e por *Angola Janga* recebeu os prêmios HQMix 2018, Jabuti<sup>23</sup> e Rudolph Dirks Award<sup>24</sup> 2019, esse na categoria América do Sul – Roteiro. Ao analisar o bom momento da carreira, falou como fica a divisão dos seus ganhos: “Em alguns anos, a venda de quadrinhos foi maior que o meu salário de professor. Em outros momentos, geralmente é uma parte razoável dos meus rendimentos. Mas isso varia. Depende de eventos, de vendas mais vultosas para escolas, para governo. Podendo ser de vinte a cinquenta por cento anualmente”.

‘Freelancer’ na Maurício de Sousa Produções (MSP), Romahs Mascarenhas<sup>25</sup> folheava HQs antes mesmo de aprender a ler. Criança, intuía que elas seriam parte da sua profissão. “Não arquitetava um plano para chegar lá, mas eu achava que eu ia viver disso”. Formado técnico em eletrônica, iniciou nas artes visuais num liceu onde aprendeu o básico de pintura e criou o primeiro fanzine com colegas.

---

22. Will Eisner Comic Industry Awards foi criado em 1988. A mais importante premiação do quadrinho estadunidense é realizada na Comic-Con International em San Diego, Califórnia.

23. O primeiro Prêmio Jabuti foi realizado em 1959 pela Câmara Brasileira do Livro. Em 2017 criou-se categoria específica para a História em quadrinhos.

24. O Prêmio Rudolph Dirks é entregue anualmente no German Comic Con Dortmund, na Alemanha.

25. MASCARENHAS, Rogério Lima. **(Romahs Mascarenhas)**. Entrevista (via Google Meet) concedida ao autor. Manaus/Fortaleza, 29 jul. 2021.

Conheceu o Clube dos Quadrinheiros de Manaus na Universidade Federal do Amazonas cursando Educação Artística e fez as primeiras publicações no zine *Franca Zona*. Romahs viveu de desenho publicitário, charges e tiras em vários jornais até compor a equipe de cinquenta roteirista-leiautistas da *Turma da Mônica*. Às vezes escreve noventa páginas mensais com leiaute, tendo média de setenta páginas aprovadas. Quando Maurício de Sousa avaliava os roteiros, lembrou que “anotava um VR, VB ou VO no canto do material impresso que chegava na mesa dele, para dizer se era regular, bom ou ótimo. Quando se empolgava, colocava Excelente, que queria dizer: essa história é boa pra cacete e pague a mais pra ele. Cara, ele ligava para te elogiar, falar sobre aquele roteiro. Ele era muito apaixonado”. Retomando a vocação do desenho, Romahs lançou *A última flecha* (Monomito Editorial), roteirizada por Emerson Medina, que denuncia o extermínio dos povos indígenas da Amazônia.

Sentada ao computador, em tela os esboços da adaptação do romance *Luzia-Homem* de Domingos Olímpio, a cientista social Débora Santos fez peculiar consideração sobre o ofício<sup>26</sup>. “A gente tem uma doença, a gente tem um problema. Quadrinho dá trabalho e não dá dinheiro, mas a gente continua fazendo”. Débora despertou para Nona Arte com a série *Sandman*<sup>27</sup> que lhe apresentou um universo além da *Turma da Mônica* e dos super-heróis. Em paralelo à faculdade, cursou desenho e pintura na extensão oferecida pela

---

26. Três anos depois dessa entrevista, Débora foi indicada com o roteirista Jimmy Stam ao Eisner Ward 2023 na categoria melhor história curta por *The Beekeeper's Due*, na coletânea *Scottt Presents: tales from the Cloakroom* (Cloakroom Comics). *Luzia-Homem* (2021) tem o roteiro assinado por Zé Wellington. SANTOS, Débora Cristina Lima dos. **(Débora Santos)**. Entrevista concedida ao autor. Fortaleza, 16 jan. 2020.

27. Primeira HQ na lista dos best-sellers literários do The New York Times, a série *Sandman* foi criada por Neil Gaiman, Sam Kieth e Mike Dringenberg, e diversos artistas gráficos, dentre os quais destacaria Milo Manara, Jill Thompson, Bill Sienkiewicz e Dave McKean. A mitologia gráfica, publicada a partir de 1988, saiu em treze edições mensais. Os principais personagens são arquétipos designados os Sete Perpétuos: Destino, Morte, Sonho, Destruição, Desejo, Desespero e Delírio.

Universidade de Fortaleza e no Estúdio Daniel Brandão. Na época em que publicou *Pombos!*, *Lua Cheia* e *Sapacoco*, definia-se ilustradora e quadrinista, mas ser “desenhista de quadrinhos” se tornou a principal atividade remunerada. A maior parte da jornada de oito, às vezes doze horas de trabalho diárias, é dedicada a projetos acolhidos por editais públicos e encomendas de HQs institucionais e educacionais. O tempo exíguo engaveta os projetos pessoais. “Já tenho ideia para vários outros quadrinhos, vários outros livros e infelizmente sou só uma porque, se eu fosse mais de uma, estaria fazendo outras coisas além do *Luzia-Homem*, que a gente tem que terminar logo. As obrigações da vida falam mais alto”.

Também exemplo de dedicação em tempo integral, no sentido forte do termo, é Guabiras<sup>28</sup>, ganhador do troféu Angelo Agostini<sup>29</sup> 2016 pela intensa produção de fanzines. O processo criativo começa a qualquer hora do dia. “Às vezes estou assistindo um filme e ‘Isso aí dá um cartum’. No meio da noite, eu acordo e ‘Caramba, que ideia massa!’”. O humor ácido característico aprendeu lendo a revista *Mad* que conheceu de modo insólito. “Quando começou a aparecer as casas ricas [no bairro], eles jogavam entulhos de jornal. Foi quando eu fui ver as tiras da Folha de São Paulo e comecei a colecionar para aprender a fazer, a copiar. Um dia, nesse mesmo entulho, tinha uma *Mad*, a do Robocop. ‘Essa revista é muito massa! É isso aí que eu quero fazer!’”. Aos oito anos de idade, decidiu ser desenhista e, aos vinte anos, foi acolhido pelo chargista Clayton, com a proposta de substituir as tiras americanizadas e paulistas publicadas por um jornal por histórias ambientadas em Fortaleza e com expressões e costumes locais — ‘panelada’ é tema recorrente. Guabiras retomou sem saber a tradição

---

28. SANTOS, Carlos Henrique. **(Guabiras)**. Entrevista concedida ao autor. Fortaleza, 10 out. 2019.

29. Desde 1985 o prêmio é entregue pela Associação dos Quadrinhistas e Caricaturistas do Estado de São Paulo.

das tiras do astrônomo Rubens de Azevedo<sup>30</sup> e recuperou o gênero, hoje raro na imprensa escrita, da reportagem em quadrinhos. “Tipo ir pro show dos Racionais Mc’s e fazer uma página de quadrinhos. Ir ao show do Planet Hemp e fazer uma página de quadrinhos. Copa do Mundo eu illustrei todos os jogos do Brasil. Não existia esse tipo de coisa”. Autor solo da novela gráfica *Esgoto*, e da coletânea *Como eu sobrevivi à Covid 19 e seus amigos* (Editora Graco), Guabiras prefere a autodesignação cartunista. No léxico êmico, cartunista significa bem mais que o gênero de anedota gráfica da vida cotidiana. É um “faz tudo”, disse, que trabalha com jornalismo em quadrinhos, tiras, charges, cartuns, fanzines, álbuns e caricaturas.

Geraldo Borges<sup>31</sup> é outro veterano da indústria. Quando estudava engenharia civil, compôs com JJ Marreiro e Daniel Brandão a equipe criativa do *Capitão Rapadura*, personagem do cartunista Mino. Os três se conheceram em curso ministrado por Al Rio, artista da primeira geração de brasileiros a trabalhar para as ‘majors’. “Considerava trabalhar com quadrinhos um sonho inalcançável. Quando eu descobri que havia um cearense que morava em Fortaleza, que trabalhava com isso. [Pensei] Se esse cara consegue quem sabe eu consigo também”. A carreira de engenheiro deslanchou, e a paixão pelo quadrinho ficou em segundo plano. A determinação reacendeu quando, gerente de empresa em Manaus, assistiu à palestra do pernambucano Sergio Cariello, então professor na renomada Joe Kubert School, e entrevistou-o para o site Universo HQ. “No mês, na semana em que eu vou

---

30. Rubens de Azevedo estreou em 1938 no jornal O Estado com a tira cômica seriada *Sacha*. Ao contrário de seus congêneres detetivescos (*Dick Tracy*, *X-9*), o personagem era desajeitado e intrépido. Salvava-se dos imbróglios em que se metia e, eventualmente, levava o/a leitor/a a caminhar por pontos da cidade de Fortaleza. Também enveredou pela ficção científica. *Uma viagem a Saturno*, de 1940, foi publicada em cinquenta e um capítulos ao longo de quase um ano. O tema de fundo anteciparia um clássico: a corrida espacial. Anos depois voltou à ficção com os *Prisioneiros de Hyperion*, publicado em 1961 no Almanaque de Aventuras, do qual participou Jayme Cortez (Cf. Oliveira, 2019).

31. BORGES, Geraldo Henrique Silva. **(Geraldo Borges)**. Entrevista (via Google Meet) concedida ao autor. Santiago do Chile/Fortaleza, 15 jun. 2021.

para lá tem um evento com Cariello. Isso é um sinal! Eu não acredito em coincidência”. De retorno à terra de Iracema, tomou a decisão de largar a engenharia e trabalhar com ilustração e animação, ganhando três vezes menos em um núcleo de educação à distância da Universidade de Fortaleza. Então agenciado pela Impacto Quadrinhos<sup>32</sup> (IHQ Studios Instituto de Arte) e depois de muitas amostras, conseguiu os primeiros contratos internacionais. Mesmo desenhando personagens de primeiro escalão, como a *Mulher-Maravilha*, careciam as ofertas de projetos em meio à crise financeira de 2008. Foi redescoberto na Feira Internacional de Quadrinhos de Belo Horizonte (FIC) por um editor da DC Comics que o convidou a assumir *Legião de Super-Heróis*. “Foi quando eu não parei mais”. Em dez anos, só não desenhou o velocista *Flash*. Na Marvel e IDW, desenhou *Vingadores*, *Wolverine*, *Venom*, *Apocalypse*, *Darth Vader* e, na Dark Horse<sup>33</sup>, a revista *Angel*. Baseado hoje em Santiago do Chile, Geraldo divide seu tempo entre a indústria, a produção autoral — *El Último Detective*<sup>34</sup>, com roteiro de Claudio Alvarez, e outras atividades no mercado. “Sou quadrinista. Eu faço várias etapas do quadrinho, o lápis, a arte-final, porque eu trabalho com tinta e também escrevo as histórias”, e continua, “Mas além disso, se você me permite dar mais de uma resposta para a mesma pergunta, eu também sou professor porque eu tenho uma escola de quadrinhos [Quadrinhos] e também tenho uma agência [ArtistGO!] com um sócio chileno”.

Por fim, escapando ao padrão dos/as entrevistados/as, há definições de si que manifestaram indeterminação e negativa. Weaver Lima<sup>35</sup>, integrante da segunda turma da Oficina, estreou com a adap-

---

32. Sediada em São Paulo, a IHQ é uma instituição de ensino de artes visuais e gestão em quadrinhos na América Latina.

33. Dark Horse Comics tem 2,97% do varejo e participação de 1,94% em unidades vendidas. No ranking de 2019, ficou em quinto lugar (Publisher..., 2020).

34. Publicada numa edição da Heavy Metal estadunidense e depois pela editora Conrad.

35. LIMA, Weaver Ferreira. **(Weaver)**. Entrevista (via Google Meet) concedida ao autor. Fortaleza, 17 dez. 2020.

tação do conto *Corujas* (Edições UFC), de Moreira Campos, para o álbum organizado pelo professor e entusiasta Geraldo Jesuíno. Em meados dos anos noventa, consolidou o coletivo Seres Urbanos ao mesmo tempo em que incursionou no ‘mainstream’ estadunidense. Com linha precisa usando o pincel, Al Rio o convidou para arte-finalizar o lápis de *Star Wars* e *Motoqueiro Fantasma*. “Você tinha que cumprir vinte e duas [páginas]. Acabava, aí ‘pá’ mais vinte e duas, uma colada na outra. No primeiro mês, você está com o gás todo, no terceiro mês, a gente olhava um para outro esgotado. Nossa, era cansativíssimo! A pior experiência profissional da minha vida!”. Weaver reinventou-se na pintura em que sobressaem seus personagens *XXX - O Carregador de Lâmina*, *Súltia*, *Mirela (Garota Mórvida)* e *Madame X*. Empresário e proletário de si mesmo, vive da venda de pinturas, da curadoria, de oficinas, da produção cultural, do design e audiovisual. “Eu sou artista e tenho uma empresa [Monstra] onde exerço a função de produtor cultural”. Mesmo que conseguisse renda apenas com HQs, diz gostar da pluralidade de tarefas. “Pra mim é prazeroso estar nos quadrinhos, nas artes visuais, no design. Tenho paixão pelos três. Para não dizer que eu estou fazendo outras coisas porque viver de quadrinhos é difícil”.

Em perspectiva semelhante, Júlio Belo respondeu “Eu não sou quadrinista”, o que ia de encontro a minha percepção dele como desenhista veterano<sup>36</sup>. Dentre outras obras — *31 dias em Fortaleza*, *Afinal, o que você faz quando está sozinho?*, *Cada um ao seu modo*, conhecia-o pelo quadrinho educacional *Onde a luz fez a curva*, em parceria com o irmão João Belo<sup>37</sup>, com capa e colorização de Geraldo Jesuíno e Walber Feijó, que narra a expedição astronômica à cidade de Sobral que documentou a deflexão da luz pelo Sol teoriza-

---

36. BELO, Júlio César Filgueira. **(Júlio Belo)**. Entrevista concedida ao autor. Fortaleza, 14 mai. 2019.

37. BELO Júnior, João. **(João Belo)**. Entrevista concedida ao autor. Fortaleza, 7 nov. 2019.

da por Einstein. Bancário e colecionador, diz que a sazonalidade da produção lhe dá sempre a sensação de recomeço. “Se em 2020 em diante eu começasse a produzir e lançasse com certa recorrência, até podia chegar no evento, botar minha banquinha lá, botar meus produtos e dizer que sou quadrinista independente. Mas enquanto eu não tenho essa nova cara, novos produtos para oferecer, eu não me sinto bem em dizer que eu sou quadrinista”. João Belo assim se definia na época em que desejava trabalhar no mercado europeu. Anos depois viu a revista *Espresso Futebol*, feita com Falex Vidal e o irmão, finalista do festival de Angoulême. Vivendo o que chamou de “hiato” desde a saída do sistema bancário e a aquisição de franquias de galeria, recorda que nunca pensou os quadrinhos como fonte de renda, mas de prazer. “Se desse dinheiro ótimo, mas a gente sabia que a realidade era muito diferente. A gente via os caras que estavam há mais tempo na estrada e não dava dinheiro. Eu amo fazer quadrinhos. Não é uma prioridade mais. Hoje é a pintura”.

## Habitus e profissão

*Eu era criança e nem sabia ler  
e minha mãe comprava gibi.*

Romahs

Essas e outras falas evidenciam a intersecção entre o desenvolvimento de si-mesmo e a identificação profissional aos quadrinhos. O gosto precoce pelas HQs se confunde com a própria trajetória de individuação dos/as entrevistados/as. Ainda infantes, foram apresentados/as a elas e, mesmo não alfabetizados/as, mergulharam no mundo de fantasias: “Antes da alfabetização, eu já estava conseguindo compreender as palavras” (Weaver); “Ler o visual antes mesmo de ler o escrito” (Júlio Belo); “Eu era criança e nem sabia ler e minha mãe comprava gibi” (Romahs). A leitura intuitiva das imagens é anterior à aquisição do código alfabético. Lev Vigotsky (2014) ensina que o desenho é a primeira forma de representação sígnica da criança e o ponto de partida ao aprendizado da representação fonética pelo grafema. Os/As mais inclinados/as às artes visuais não substituem o desenho pela escrita, e sim desenvolvem as duas competências paralelamente. Neste ponto a força simbólica da ‘mass media’ é irresistível. Florence de Mèredieu (2017) escreve que desde cedo o subconsciente da criança é modelado pelas imagens das indústrias culturais, influenciando os temas e o grafismo infantil. Mas a passagem do desenho livre da figura humana e das coisas para o uso de elementos da linguagem gráfica sequencial (sequência de imagens,



balões de fala e onomatopeias, p.ex.) ainda é complexa e seu emprego sistemático exige a adjunção de um mentor. Embora não aprofunde, o domínio dos fundamentos e as primeiras tentativas de fazer uma HQ de fio a pavio acontecem na pré-adolescência, seja com ajuda de um ente próximo, familiar, às vezes, ou pela mimese visual das revistas e tiras, que, copiadas, acabam riscadas, pintadas, destacadas e recortadas. “Eu pegava as capas, estragava todos os quadrinhos”, relembra Pow Rodrix<sup>38</sup>, desenhista com passagens pelos títulos *Wolverine*, *Liga da Justiça*, *Lady Death* e atualmente em *Star Wars*. “Tirava as capas e colocava em cima do papel, rabiscava forte para marcar o papel que tinha por baixo e saía cobrindo. Depois ia tentando colorir e reproduzir sem gabarito”. Na adolescência as HQs se tornam o principal ou um dos principais objetos de leitura. Nessa fase aflora o desejo de ser quadrinista, o que implica aprofundar o autodidatismo num estúdio de desenho, curso técnico ou universitário. A aprendizagem nunca termina, renovando-se pela troca de experiências nos grupos de afinidade, tal como os coletivos, e durante toda a vida de trabalho, no caso dos/as que seguem a profissão.

Na dicção sociológica de Pierre Bourdieu (1996), tal processo de socialização forma o que vamos batizar de habitus quadrinístico. A disposição para saber fazer HQs é uma capacidade incorporada de conhecimentos — o domínio do código visual-verbal da linguagem e as habilidades artístico-literárias necessárias ao processo criativo. Igualmente desenvolve-se um gosto estético-cultural particular por este/a ou aquele/a autor/a, gênero, estilo artístico, bem como a crença (‘illusio’) de que vale a pena investir e acumular o que nela está em jogo, a saber, o reconhecimento e a autoridade, temas os quais voltaremos mais à frente. Às vezes o habitus do/a quadrinista está em sincronia com o habitus familiar. Quase por osmose, melhor, por inculcação,

---

38. RODRIGUES, Paulo Roberto. (Pow Rodrix). Entrevista (via Google Meet) concedida ao autor. Fortaleza, 3 abr. 2021.

ele/ela reproduz na vida adulta a ocupação dos pais. Sabe-se que a transmissão do capital familiar não é automática. Acumular a bagagem cultural-artística da família exige esforço próprio e dedicação de tempo ao/à herdeiro/a. Em condições favoráveis, ‘filho/a de quadrinista, quadrinista se torna’, como bem denotam alguns sobrenomes (Deodato, Breccia, Kubert...). Ainda que a reprodução aconteça, o mais comum é que a disposição aos quadrinhos seja um efeito da trajetória social, o que, não raras vezes, causa estranhamento por se desviar da expectativa profissional da família. Noutros casos, a trajetória ascendente nos quadrinhos pode transpor a condição de origem. O deslocamento da origem familiar camponesa ou de trabalhador simples para a de artista altamente qualificado é um exemplo da transcendência do destino de classe. É o caso de Ed Benes que migrou da condição de trabalhador semiquualificado da construção civil para a de desenhista internacional. Se as condições sociais modestas em que muitos/as nascem podem bloquear o deslocamento vertical de um nível social para outro acima, o acesso a oportunidades escassas, como ser representado por um artista consagrado (New Adams), favorece a ascensão pelos quadrinhos.

O sociólogo do trabalho Claude Dubar (2020) destaca que a noção de ‘identidade’ pode ser pensada em ligação com o habitus. A ‘identidade’ está conectada ao habitus, fornecendo-lhe uma imagem externa ou papel a ser desempenhado, no nosso caso, ser quadrinista. Mas não é por compartilharem a mesma afinidade de habitus que a identificação profissional é homogênea. Tudo depende da trajetória e posição a qual se chegou ao mercado. Para ilustrar o que estamos dizendo, basta lembrar que nas falas os predicados do presente do indicativo “Eu sou” indicam percepções de si diferentes entre o/a trabalhador/a em tempo integral e o/a trabalhador/a em tempo parcial. Como visto, quem se dedica integralmente exerce atividades correlacionadas, o que exige ampliar nossa concepção de trabalho quadrinístico para além do desenho, roteiro, arte-final, cores etc. O

atual estágio da profissão se caracteriza pela multifuncionalidade: o ensino e o agenciamento de novos talentos; as encomendas (‘commissions’) e a ilustração de livros, pôsteres, jogos etc.; a coordenação de leilões ‘on-line’ de páginas originais em papel e ‘non-fungible token’ (NFT)<sup>39</sup>; o licenciamento de HQs e de personagens e histórias para outras indústrias; a criação de ‘storyboard’, adaptação e produção de romances e de roteiro para cinema, séries e animações; e a função de editor/a. Pois bem, essas atividades favorecem a construção de uma ‘identidade’ profissional centrada: “Sou desenhista de quadrinhos”, “Sou colorista”, “Sou quadrinista, agente, professor [de História em Quadrinhos]”. Noutra situação, os/as trabalhadores/as em tempo parcial têm de exercer múltiplas profissões. Nesse caso, profissionalizar-se é dar aos quadrinhos espaço mais ou menos isonômico com outras atividades remuneradas. Atravessar a fronteira do diletantismo para a vocação profissional significa enveredar na dupla identificação profissional — professor do ensino médio e quadrinista, designer e quadrinista — e às vezes tripla — professor universitário e consultor e roteirista. A duplicidade ou a triplicidade profissional conduz às constantes entradas — “Sou quadrinista” — e saídas da profissão — “e professor numa escola” — de modo que a identificação profissional dos/as quadrinistas em tempo parcial aparece dividida nas falas, clivada conforme as ocupações exercidas. Ocorre um hibridismo ou amálgama entre a ‘identidade’ de quadrinista e de professor, de quadrinista e jornalista, assim por diante<sup>40</sup>.

---

39. Assinatura ou certificado digital que atesta a originalidade, no sentido de ser único, e a posse exclusiva de um criptoativo colecionável, no caso, a HQ ou arte digital. As HQs são tecnicamente reproduzíveis, mas manifestam unicidade por meio dos originais em papel/NFT, sem perder o valor artístico e econômico.

40. Vale a pena comentar sobre a unicidade ou não do habitus. Numa passagem em ‘As regras da Arte’ (1996, p. 74), Bourdieu fala de habitus duplo do pintor e escritor, que muito se assemelha à condição dos/as quadrinistas em discussão. Ao analisar o mercado literário da França Oitocentista, Bourdieu comenta a existência de duas boemias, a dourada dos dândis românticos e a boemia proletarizada que necessita de segunda profissão para viver. Nessa passagem cita a duplicidade de habitus da boemia proletarizada. Bourdieu também faz referência ao habitus clivado na autobiografia ‘Esboço de auto-análise’.

Márcio Moreira<sup>41</sup>, roteirista de *Pombos!*, *Anamnese* e ‘Jimmy Zero from Outer Space’ da coletânea *Boy’s Love* (Draco), remata: “Eu não tenho uma profissão só. Sou assistente de gerência do Laboratório de Mídias Educacionais da UFC e quadrinista. Nunca é uma coisa só”. O sentido dessa vida dupla ou tripla foi com exatidão definido por Renata Nolasco<sup>42</sup>. Diz a autora de *Só Ana, Eu não sou bonita e Ei, por que não existem grandes quadrinhos feitos por mulheres?*: “Eu vendo minhas artes, prints, chaveiros, pins. Com esse dinheiro, eu consigo ganhar tempo para fazer quadrinhos”. Propositura que havíamos detectado em pesquisa anterior<sup>43</sup>. Exercem-se outras ocupações para ter condições materiais de criar, mesmo que isso signifique sobre-trabalho, quando se abre mão do lazer e descanso à noite e nos finais de semana. Ter mais de uma ocupação é a condição da maioria e o horizonte de desejo é poder deixar a dupla, tripla batalha laboral e investir todo o tempo e energia criativa apenas à vocação.

A indeterminação e a negação profissional por parte de alguns entrevistados/as merecem uma nota breve. A recusa de qualquer compromisso profissional pode ser entendida como um gesto altruísta. Desenhar e escrever como e quando prover, pela satisfação de se expressar, libera o trabalho criativo das demandas ou coerções dos prazos e do dinheiro. Enquanto trabalho criativo e não profissão, investe-se nos quadrinhos pelos quadrinhos. Expressão é empregada aqui em sentido diferente àquele dado pelos pintores modernistas de arte pela arte. Significa que a vida do/a artista não está mais organizada em função dos quadrinhos. Ele/Ela cria para fins de gratificação sem retribuição econômica. Escrever e desenhar são um fim em si. Também afirma a autonomia diante de toda a hierarquia da

---

41. SANTOS Filho, Márcio Moreira dos. **(Márcio Moreira)**. Entrevista concedida ao autor. Fortaleza, 29 jan. 2020.

42. NOLASCO, Renata Izabel de Freitas. **(Renata Nolasco)**. Entrevista (via Google Meet) concedida ao autor. Fortaleza, 01 abr. 2021.

43. Refiro-me ao capítulo 3 do meu livro ‘Quadrinhos no Ceará’ (2019).

legitimação, pois se renuncia a tomar parte no jogo do mercado. Tal atitude encerra uma intervenção pontual, quase desinteressada por se perceber à margem, seja por desilusão ou descrença na possibilidade de ascensão socioeconômica. Fazer quadrinhos pelos quadrinhos é a etapa anterior à definitiva desidentificação profissional. A convicção de que investir na profissão não compensa.

## Trabalho e valor

*Os quadrinhos sempre pagaram  
todas as minhas contas.*

Walter Geovani

Quem faz quadrinhos vivencia a profissão sob dois modos de produção desenvolvidos em separado, cada qual com as respectivas relações de trabalho e de propriedade intelectual. O modo de produção independente é o espaço da autonomia criativa e posse sobre a obra. O/A quadrinista independente trabalha para si, recorre ao autofinanciamento, financiamento por editais públicos ou ‘crowdfunding’, e pode ceder a obra para exploração comercial por editora em troca de percentual nas vendas, sem prejuízo aos direitos de propriedade. É-lhe facultado/a criar sem objetivo comercial. Nesse caso a HQ é portadora de valor de uso, i.e., vale pela expressão artística e comunicação de ideias. Em contrário, no modo de produção industrial, artistas e roteiristas são assalariados/as que trabalham para um/a proprietário/a como funcionários/as ou prestadores/as de serviço por tempo determinado. A HQ é uma mercadoria que encerra valor de uso e valor de troca ou valor de mercado, donde uma obviedade: editoras não são diletantes de investirem apenas por amor à Nona Arte e aos/às leitores/as, o fazem porque ainda é lucrativo (valor de troca) e satisfaz subjetivamente os consumidores (valor de uso). Nessa ordem. Toda a produção industrial capitalis-

ta se orienta, principalmente, pela conservação e maximização do lucro. Mesmo que possua evidentes qualidades estéticas, uma série mensal, ou um álbum, cuja tiragem não venda o esperado é, certamente, descontinuada e não será reimpressa.

Mas a metamorfose do quadrinho-mercadoria em lucro é o último estágio do ciclo de produção e re-produção do capital. É necessário começar primeiro pela fonte de tudo: a expropriação do trabalho de artistas e roteiristas. Sabemos com Karl Marx (2017) que o lucro é a forma mistificada do mais-valor, i.e., a diferença entre o valor que o/a trabalhador/a incorpora à mercadoria e o salário recebido. Ora, o/a quadrinista cria valor excedente ao pago pelo capitalista, mas ganha apenas pela força de trabalho criativo que é medido pela quantidade de produtos entregues, as páginas, em determinado espaço de tempo. A energia criativa e as habilidades técnicas são remuneradas por valor menor ao agregado ao quadrinho-mercadoria. Com outras palavras, a diferença entre a força de trabalho e o que o trabalho criativo realiza é trabalho não pago. Remunerando somente pela capacidade de trabalho, torna-se possível extrair o mais-valor embolsado pelo contratante/empregador na forma transfigurada de lucro industrial (lucro bruto)<sup>44</sup>. Desta forma, o preço final da HQ é a representação monetária dos custos totais de produção mais o excedente de trabalho não pago. Entende-se por custos totais o salário da força de trabalho dos/as artistas, do/a roteirista, do/a tradutor/a e revisor/a; o pagamento de ‘royalties’, direitos autorais, impostos; a compra de matérias-primas, de serviços gráficos; o gasto com marketing, armazenagem; e o pagamento da margem de lucro aos distribuidores e varejistas — lojas virtuais, gibiterias, livrarias, bancas de

---

44. “O lucro do capitalista provém do fato de que ele possui para vender algo pelo qual não pagou. O mais-trabalho, ou lucro, consiste precisamente no excedente do valor-mercadoria sobre seu preço de custo”, escreve Marx (2017, p. 68) no capítulo A Taxa de lucro, livro III, d’O Capital.

jornais. As eventuais perdas na tiragem por exemplares danificados e não vendidos, bem como o envio a jornalistas, blogueiros e ‘youtuberes’ para fins de publicidade, também entram nos custos totais.

Vendida a HQ, o capitalista recebe de volta o dinheiro investido com o lucro embutido. A título de exemplo, a Marvel Comics consegue margens de 35% sobre o preço de capa<sup>45</sup>. O lucro industrial ou bruto é dividido na forma de lucro comercial com as distribuidoras, os varejistas e outras editoras mundo afora interessados na compra dos direitos de publicação (licenciamento)<sup>46</sup>. Multinacionais ‘e-commerce’ funcionam ao mesmo tempo como distribuidoras/varejistas e ficam com 50% do preço de capa, enquanto os demais comerciantes conseguem margens de 30% a 40%. Gigantes editoriais que negociam no mercado financeiro têm de remunerar juros e dividendos a banqueiros e acionistas. O restante, que é o lucro líquido da empresa, não é totalmente embolsado pelo proprietário. Parte se torna capital investido em novo ciclo de re-produção de HQs.

O lucro da empresa será tanto maior quanto for o domínio do mercado. Caso detenha o monopólio de leitores, podem-se exigir preços equivalentes, tal como acontece nos direitos de propriedade intelectual – marcas, patentes, obras artísticas, literárias ou científicas etc. A renda ou o ganho de monopólio tende a descolar os preços do valor real da mercadoria. O sobre-preço é prática corrente no comércio de HQs esgotadas e raras. O preço de uma revista esgotada ou rara não é medido pelo trabalho incorporado e sim pelo número e ano da edição, o estado de conservação, o/a autor/a, dentre outros elementos de avaliação. É um mercado futuro que opera com valores irracionais. A especulação no curto prazo esteve na origem do ‘boom’ de vendas dos

---

45. GARDNER, David. *How Marvel Make Money*. 16 nov. 2016. Disponível em: <https://www.fool.com/investing/high-growth/2005/01/25/how-marvel-makes-money.aspx>. Acesso em: 9 jan. 2023.

46. As editoras nacionais ganham em média 10%, 20% do preço de capa. Os custos dos arquivos digitais de impressão ficam entre 100 e 1.000 dólares, ou 2, 3 dólares por página.



anos noventa e conseguinte hipersaturação e queda nas vendas pós-lançamento de edições especiais (McAllister, 2006).

No que se refere às relações trabalhistas, o/a quadrinista é funcionário/a de editora/jornal<sup>47</sup> ou presta serviço por tempo determinado, chamado, nos EUA, de trabalho por encomenda ('work made for hire'<sup>48</sup>). Aqui e lá, o 'freelancer' é o tipo dominante de contratualidade que se caracteriza pela informalidade e intermitência. Sem ceder vínculo empregatício, ele/ela não goza dos direitos do trabalho e está sujeito/a a períodos de ocupação e desocupação funcional, formando o que Marx (2009) definiu como superpopulação relativa flutuante<sup>49</sup>. Em geral o contrato estabelece o prazo de execução do projeto, o preço da força de trabalho criativo — pagamento por página ou outra convenção, e a alienação da propriedade intelectual sobre a história e os personagens criados. O contrato de exclusividade nos EUA acresce o período de dois a quatro anos de serviços, o número de edições anuais a serem feitas e as condições para atuar profissionalmente noutra editora. Dependendo da editora e da capacidade de negociação, consegue-se assinar o contrato do tipo

---

47. O trabalho com registro em carteira é regido pelo que restou da Consolidação das Leis do Trabalho (CLT), desfigurada pelo Projeto de Lei da Câmara 30/2015. Traçando uma média dos preços sugeridos por sindicatos e associações de jornalistas, a página editorial de história em quadrinho P&B e Colorido custa entre R\$300 e R\$900. Por alguma razão não discriminada, o preço da tira é flagrantemente menor que o da charge e caricatura na maioria absoluta das tabelas de preços analisadas. Na Maurício de Sousa Produções, a partir de informe no site Glassdoor, o/a desenhista recebe mensalmente entre R\$6.000 e R\$7.000. O/A horista entre R\$65 e R\$70, designer sênior entre R\$7.000 e R\$ 8.000. O/A ilustrador mensal recebe de R\$9.000 a R\$10.000, e o/a designer mensal entre R\$4.000 e R\$ 5.000. O/A roteirista-leiautista pode ganhar R\$6.000 por mês. Não é informado o ano de referência dos rendimentos. Disponível em: <https://www.glassdoor.com.br/Sal%C3%A1rio/Mauricio-de-Sousa-Produ%C3%A7%C3%B5es-Sal%C3%A1rios-E2487314.htm>. Acesso em: 01 jan. 2020.

48. COPYRIGHT Law of the United States and Related Laws Contained in Title 17 of the United States Code. October 2022. Disponível em: <https://www.copyright.gov/title17/title17.pdf>. Acesso em: 07 jan. 2023.

49. A superpopulação relativa ou exército industrial de reserva é um fenômeno próprio da produção capitalista que transforma a população trabalhadora em desempregados/as ou parcialmente empregados/as. Ela se apresenta na forma flutuante, latente, estagnada. O pauperismo é a condição mais degradante. Cf. Marx (2009, p.732-754).

propriedade do autor, também conhecido como Modelo Image, que valoriza a autonomia criativa e, presume-se, ocupa-se mais com a impressão e a distribuição que com os lucros. Há também o contrato de copropriedade em que os custos, os riscos e os lucros são divididos com a editora. No Brasil, geralmente, o contrato de publicação é pelo período de três a sete anos e paga-se ‘royalties’ ao/à autor/a de 8% a 10% sobre o valor bruto das vendas.

Afora a participação nas vendas, pode-se prever remuneração ao/à quadrinista em caso de licenciamentos. Há muito a indústria dos quadrinhos é parte de uma economia multi-industrial. Ela está em interface com outros segmentos industriais interessados em produzir filmes, animações, esculturas, miniaturas, brinquedos, ‘souvenirs’, jogos, músicas, livros, roupas, alimentos, artigos de higiene e espetáculos músico-teatrais. O grande sucesso nacional é a marca *Turma da Mônica* da empresa Mauricio de Sousa Produções (MSP), licenciada para quase quatro mil artigos e cento e cinquenta varejistas e fabricantes. Importante frisar que o direito de propriedade intelectual (DPI) é cedido para uso e não vendido ao licenciador. Em economia, o proprietário da marca, personagem, história, recebe renda de monopólio, que significa a extração ou transferência do lucro de uma empresa para outra apenas porque essa tem a exclusividade sobre o produto desejado<sup>50</sup>. Não é necessário à editora recriar ou reproduzir o personagem e a HQ, apenas cedê-los para utilização. A MSP arrecada mais cedendo os DPIs para exploração comercial que da venda mensal de 2,5 milhões de revistas<sup>51</sup>. O mesmo vale para a Marvel Entertainment cuja receita é mais de 80% de licenças.

---

50. O DPI e a renda de monopólio na indústria cultural são discutidos em Marcos Dantas *et al.* (2022).

51. ALMEIDA, Ceci Almeida. Mauricio de Sousa Produções: sucesso em quadrinhos sustentado pela propriedade intelectual. *Revista da OMPI* (World Intellectual Property Organization). Setembro de 2021. Disponível em: [https://www.wipo.int/wipo\\_magazine/pt/2021/03/article\\_0004.htm](https://www.wipo.int/wipo_magazine/pt/2021/03/article_0004.htm). Acesso em: 13 fev. 2023.

Um dos maiores geradores de renda de monopólio é a venda dos direitos de filmagem/animação. Para os/as criadores, é um assunto controverso desde ‘Superman – O filme’, de 1978<sup>52</sup>. A produção de filmes, séries e animações revela a convergência de mídias e sinergia corporativa, da qual é índice a aquisição da Marvel Entertainment e da DC Comics pela The Disney Company e Warner Bros. Discovery, respectivamente. As fusões e as aquisições, entretanto, são um problema quando não geram os lucros esperados. Alisa Perren e Gregório Steirer (2021), em ‘The American Comic Book Industry and Hollywood’ (2021), destacaram que às vezes é melhor para os negócios ignorar a sinergia e ceder os direitos de filmagem para a concorrente. Foi o que aconteceu com a minissérie *The Sandman*. Antes de vender a WarnerMedia para o Discovery em 2022, a então empresa-mãe, AT&T, dona da DC, considerou mais vantajoso ser produzida pela plataforma de ‘streaming’ Netflix que dentro do conglomerado, a contragosto da Warner Bros.

Turbulências à parte, o problema é que as corporações faturam alto e os/as criadores/as recebem pouco ou nada, no mais das vezes um singelo agradecimento nos créditos finais do filme. Ainda que a legislação estadunidense determine desde 1º de janeiro de 1978 que o trabalho feito por encomenda não possa ser objeto de reclamação de direitos, o mal-estar permanece, principalmente na Marvel. Um Mike Deodato descontente comentou: “Vai sair *Ironheart* e eu não recebi nada. Não é justo. O cara que criou o *Soldado Invernal* [Ed Brubaker] não ganhou nenhum centavo. Em *Agentes da Shield* aparece meu nome, na *Mulher-Maravilha* aparece meu nome. Só isso. Dinheiro...”. Trilhando outro caminho, editoras com modestas fatias do mercado

---

52. Jerry Siegel e Joe Shuster não receberam da Warner Bros. um centavo dos 3 milhões de dólares pagos em 1975 pelos direitos de filmagem. Desde 1963 moviam processo judicial pelos direitos sobre o personagem e, com a ajuda de quadrinistas como Neal Adams, conseguiram assinar acordo judicial de 20 mil dólares anuais pagos até o final de suas vidas e o direito de serem citados como criadores.

preveem em contrato remuneração caso a história seja licenciada. “A diferença [trabalhar na AWA] é que, se virar filme, se virar série, eu ganho dinheiro e não só a editora”. O resultado disso, apontam Perren e Steirer, é a diminuição do número de propriedades intelectuais criadas na DC e Marvel, a maioria absoluta do século passado. Não há por que criar para as ‘majors’ se é possível garantir a propriedade ou copropriedade intelectual nas pequenas e médias editoras.

O/A trabalhador/a dos quadrinhos tem na página o sistema básico de remuneração. Em média, o preço pago pelas editoras estadunidenses pode variar de 50 a 1.400 dólares, a página de roteiro 100 dólares e a capa de 200 a 2.000 dólares. No mercado nacional, paga-se 150, 250 reais pela página desenhada, mas o padrão muda no caso do/a letrista. Com mais de quarenta anos no mercado, Lilian Mitsunaga<sup>53</sup> explica o porquê da particularidade do letreiramento: “É bem complicado negociar valor fixo para todas as páginas. Há páginas com muitas letras e outras com poucas”. Os preços variam até dez vezes por projeto, cada qual com volume e orçamento diferentes. Por trazerem mais texto, é possível padronizar os valores das revistas de super-heróis, “mas às vezes eu pego um mangá de quinhentas páginas. Se eu for cobrar o mesmo que eu recebo para fazer vinte, fica inviável”. Já as encomendas, segundo Geraldo Borges, “custam 200 dólares dependendo do cliente, se o desenho é pequeno, em A3, página dupla”. Não obstante, o preço final é relativo à posição do/a quadrinista no mercado. Assim uma arte digital pode custar 1.800 e em papel 3.000 dólares. Esse mercado é tão vantajoso que artistas muito requisitados/as para ‘commissions’, capas e artes internas passam longos períodos sem fazer HQ completa.

Comparativamente, o salário por página é uma forma contemporânea do antigo salário por peça/produto/tarefa. Mais uma vez,

---

53. FARIAS, Lilian Toshimi Mitsunaga. **(Lilian Mitsunaga)**. Entrevista (via Google Meet) concedida ao autor. São Paulo/Fortaleza, 7 mar. 2022.

Marx (2009) pode ajudar. O preço do trabalho pode ser quantificado pela duração ou pelo produto. O trabalho por tempo é medido pela quantidade de horas necessária para produzir algo. Aquele por peça é definido pela quantidade de produtos materializados em dado espaço de tempo. Esse é apenas uma variante daquele, diria Marx. Pois bem, tal qual o salário por peça, aquele por página aumenta a intensidade e a duração da jornada em vista a ganhos maiores, individualiza o preço do trabalho — que leva a desigualdades salariais enormes, e principalmente nega a cidadania salarial (quarenta horas semanais, salário fixo, descanso semanal, aposentadoria etc.). Dessa maneira, essa forma de trabalho é o antecessor do atual trabalho flexível. Hoje a acumulação capitalista busca aumentar os ganhos de produtividade com incremento tecnológico (mais-valor relativo) e corte nos custos do trabalho, leia-se, de direitos. Assim, não à toa, o trabalho por peça/produto/tarefa é o mais desejável ao capitalista, pois substitui-se o/a assalariado/a formal pelo/a assalariado/a flexível ou terceirizado/a, informal, intermitente (Antunes, 2020).

O salário por peça está na origem do trabalho doméstico de ontem e de hoje. Já faz algum tempo que fazer quadrinhos profissionalmente é sinônimo de ‘home office’<sup>54</sup>. Ainda que se possa constatar um aspecto positivo na atual configuração em que está — o não deslocamento para o serviço, a ilusão da autonomia laboral, tão bolçado pela ideologia do empreendedorismo, não esconde a condição de trabalhador/a informal-intermitente. O/A quadrinista arca com os custos das ferramentas de trabalho nem sempre contabilizados no preço da página: papel, lápis, caneta, tinta, pinceis, mesa de desenho, digitalizadora, eletricidade, Internet etc. Caso a mesa digitalizadora quebre, quem paga o conserto? Se o prazo de entrega aperta, paga

---

54. Sobre o trabalho ‘home office’, vale destacar a fala de Dijjo Lima: “Com Internet, eu trabalho até debaixo de uma árvore! Quando eu quero viajar, pego o Ipad e vou embora”. Os impactos da revolução tecnológica informacional na economia global são discutidos por Manuel Castells (2003), Pierre Lévy (1999), David Harvey (1992).

do próprio bolso a sublocação da mão de obra do ‘ghost’ e ‘flatter’. Outro aspecto do ‘home office’ é que a separação do tempo de viver do tempo de trabalhar se esfuma. Dorme-se e acorda-se no local de trabalho. Sem equilíbrio, a vida profissional passa a requerer mais e mais do tempo lúdico e de descanso. Como visto dois tópicos atrás, o profissional em tempo integral não raras vezes dobra a jornada e passa facilmente das doze horas diárias, incluindo os finais de semana, com intervalos mínimos de descanso (Oitenta e quatro horas semanais!). Rob Lean, que também trabalhou como ‘ghost’, disse já ter ficado “dois, três dias ligado”, dormindo uma, duas horas. As queixas de isolamento, autossegregação, adoecimento físico e psíquico são frequentes e precisariam ser objeto de estudo para se ter conhecimento da real dimensão e impacto na vida do/a quadrinista.

O grupo criativo dos quadrinhos é heterogêneo tanto nas condições materiais quanto nos rendimentos. Os maiores riscos incidem sobre o/a produtor/a independente que exerce múltiplas profissões e ainda lida com as debilidades do mercado nacional em gerar oportunidades de emprego e renda. Já quem atua fora do país tem no câmbio uma especificidade economicamente vantajosa. Vendendo a força de trabalho a partir da periferia global, consegue alta taxa de retorno na conversão em moeda local. Em curto espaço de tempo, podem-se ganhar oito salários-mínimos, equivalentes à faixa de renda mensal da classe média-alta brasileira. A vantagem cambial, contudo, gera acomodação no presente e despreocupação com o futuro, sobretudo entre os/as mais jovens. A experiência mostra não ser possível manter ‘ad infinitum’ o ritmo industrial, o que exige planejamento econômico de longo prazo para, um dia, ser possível aposentar-se e trabalhar por prazer. Sublinhe-se que, no mercado internacional, ganhar mais ou menos depende da valorização do/a quadrinista. Cada um por si, o peso do nome é determinante na negociação de preços, de benefícios e dos direitos de propriedade in-

lectual. Tal disparidade de condições é corroborada pelo sistema superestrelas que, amplamente praticado em todo o mercado artístico-cultural, aprofunda o fosso entre quadrinistas prestigiados/as e a massa geral com modestos rendimentos.

Acresce dizer que, assumindo altos postos de gestão e valorização do capital, o/a quadrinista entra em deslocamento de classe. Ocupar um elevado cargo executivo significa controlar a produção e receber parte do excedente de valor na forma de remunerações salientes que servem de aluguel de lealdade à empresa. Ao senso comum parece ser apenas um/a trabalhador/a bem pago/a, mas é um/a gestor/a dos interesses da editora que se apropria de parte do lucro. Stan Lee, p. ex., durante conversa sobre a eleição para a Academy of Comic Book Arts, tentou convencer um incrédulo Neal Adams de que ainda era ‘freelancer’ apesar de receber semanalmente grandes cheques como editor (Riesman, 2021). Adams, que proporia a criação de sindicato para lutar por melhores salários e direitos de propriedade, rejeitou a argumentação do chefe certamente por entender que sua posição de comando mais os ganhos milionários o excluía da condição de trabalhador assalariado ‘freelancer’. Como se sabe, depois de deixar a Marvel, Stan consolidou-se como um capitalista dos quadrinhos, recebendo 800 mil dólares por ano mais 125 mil pela tira de jornal do *Homem-Aranha*, pensão para família, opções de ações e 10% dos lucros do cinema e da televisão. No passado foi mão de obra contratada que vendia a força de trabalho em troca de remuneração por página, depois comandou a produção e gestão do capital da empresa. Lógica que vale para tantos outros/as atualmente em posições de controle e apropriação do excedente de trabalho na indústria. A posição contraditória nas relações de classe os/as colocam em trânsito da classe trabalhadora para a classe proprietária<sup>55</sup>.

---

55. Valho-me das reflexões de Erik Olin Wright (2015) e Ricardo Antunes (2020) acerca de quem é a classe trabalhadora.

## O/A quadrinista para os outros

*As pessoas ainda não sabem que  
fazer quadrinhos é uma profissão.*

Brendda Maria

**R**espeito é expressar com palavras e gestos a necessidade percebida no outro de tal modo que seja sentida e convença (Sennett, 2004). Numa situação conversacional, corresponde a escutar e levar a sério o dito. A propósito de diálogo sobre trabalho, a pergunta “Tu pinta parede?” seria um chiste desrespeitoso ou estranhamento em relação ao ofício de colorista? “Isso é um problema”, lamenta Dijjo Lima, então finalista do prêmio internacional Ringo Awards<sup>56</sup> 2018. “Devido ao preconceito que se tem com o artista, das próprias pessoas desinformadas, família e tudo, sempre falavam, ‘Rapaz, artista não dá dinheiro! Vá se formar! Vá ser um médico! Vá ser um advogado!’, sempre aquelas coisas”. Pessoas de maior faixa etária têm inclinação a dizê-las. A geração de pais e avós abandonou cedo a leitura de HQs e facilmente a rotulam como coisa de criança ou hobby extravagante. “As pessoas conhecem muito pouco sobre o universo dos quadrinhos”, diz Marcelo D’Saete, “então é muito fácil encararem isso como um hobby e não como um trabalho”. Geraldo Borges lembra espirituoso a grande recusa da família ao decidir largar a profissão

---

56. Premiação da indústria com votação aberta a profissionais e fãs, entregue anualmente na Baltimore Comic-Con.



de engenheiro civil. “Você ser desenhista de quadrinhos era quase ou senão muito próximo ou se não é vagabundo. Pessoa que não faz nada, que passa o dia desenhando. Na época eu não tinha muitos argumentos para falar o contrário. Não conhecia o mercado, não conhecia como poderia viver disso de fato”. Mesmo a palavra que identifica a profissão, quadrinista ou quadrinhista, é mal compreendida e causa estranhamento. Sirlanney, autora do site *Magra de Ruim*, define-se como artista visual “porque quadrinista é uma palavra muita esquisita, que existe para quem é do meio”<sup>57</sup>. Para evitar mais explicações, Mike Deodato responde que é desenhista: “Se eu disser que eu sou quadrinista, vão ficar perguntando o que é”. No dizer de Walter Geovani, há também a reação “não estou interessado”, que põe fim a qualquer interação sobre a vida profissional.

Estranhar e conceber como trabalho desviante é consistente com a história global de pré-conceitos aos quadrinhos. Em entrevista a Sonia Luyten (2011), o mangaká Tezuka Osamu falou do desgosto dos pais por não exercer a medicina numa época em que ser quadrinista era malvisto. Mesmo Charlie Schulz, de *Peanuts*, sentiu-se desdenhado por Donna Johnson, a Garotinha Ruiva da vida real, interromper o romance, achando que ele nada conseguiria como cartunista. Em outra situação, um de seus biógrafos escreveu que a futura esposa exclamou “Ah, que bom” ao saber que desenhava tiras, perguntando em seguida qual outro trabalho possuía. O jovem Schulz já ganhava bem, mas lhe pesava o rótulo de ofício de malucos e excêntricos (Michaelis, 2015)<sup>58</sup>. Nos EUA os profissionais de revistas se ressentiam de serem vistos pelos pares da imprensa como inferiores nas palavras de Will Eisner (Schumacher, 2013). O jovem Stanley Martin Lieber sonhava

---

57. NOGUEIRA, Sirlanney Freire (**Sirlanney**). Entrevista (via Google Meet) concedida ao autor. Rio de Janeiro/Fortaleza, 13 ago. 2021.

58. A imprensa marrom batizou a ex-noiva de Charlie Schulz de garota que perdeu trinta milhões de dólares anuais. O capítulo Chamada da Califórnia traz alguns elementos da vida de cartunista e como eram vistos pelo público nos anos 1950-60.

em ser romancista e preservou-se da pecha de roteirista, então o nível mais baixo do ofício de escritor, ocultando o nome sob a alcunha Stan Lee<sup>59</sup>. Já o capista de *Tex*, Claudio Villa, lembrou-se do desânimo e das dificuldades de enveredar numa “profissão que não existia. É a velha frase: ‘Sim, ok, você desenha quadrinhos, mas... qual é a sua profissão verdadeira?’” (Contro, 2020).

Na biografia de Maurício de Sousa (2017), o empresário fala da luta pela valorização profissional e de como eram desprezados pelo mercado. O surgimento de editoras e tabloides alternativos ampliou a oferta de trabalho, ainda que timidamente e concentrado ao eixo carioca-paulista. Entre outras, a Continental/Taíka, Edrel, RGE, GEP, Bloch, Vecchi, Maurício de Sousa, Globo e Abril — essa com a divisão de quadrinhos Disney e Hanna-Barbera pela qual passaram mais de cento e vinte artistas e roteiristas<sup>60</sup> — inundaram as bancas com material estrangeiro e HQs feitas por brasileiros. Os impressos alternativos Pif-Paf, Pasquim, Grilo, Balão, Pau de Arara etc. circularam com a novíssima geração a fazer humor, crítica social, política e de costumes. A produção independente multiplicou a oferta de revistas e fanzines, e hoje as plataformas digitais impulsionam sua difusão acelerada pela Internet. Nesse ínterim, nos anos noventa, o produto nacional já falava outros idiomas e alguns poucos/as artistas alçaram aos títulos da Marvel e DC. Tudo isso para dizer que a

---

59. Por outras razões, a prática persiste entre as mangakás, a despeito de serem quase oitenta por cento da mão de obra japonesa. Domina a ideia de que um nome masculino atraía mais leitores. A segmentação editorial patriarcal — mangás para homens, mangás para mulheres — também é identificável no mercado literário e um exemplo recente é a ocultação do nome Joanne na assinatura J. K. Rowling, autora de ‘Harry Potter’. Sobre o mercado japonês, ler: CERCA de 90% dos cartunistas criam digitalmente. Mais da metade usa 3D – Pesquisa de artistas de mangá. Disponível em: <https://mannavi.net/14929/>. Acesso em: 19 set. 2022.

60. Além da divisão estadunidense e italiana, a divisão Disney/Abril produziu e exportou várias histórias feitas com mão de obra cem por cento nacional. Sobre os artistas e roteiristas brasileiros à frente das publicações Disney, veja a pesquisa de Manoel de Souza e Maurício Muniz, ‘O Império dos Gibis’. Uma discussão aprofundada é ‘Para ler os quadrinhos Disney’, de Roberto Elísio dos Santos, principalmente o capítulo 3, Disney Made In Brasil.

consolidação do mercado editorial e a internacionalização da mão de obra brasileira não foram ritmadas com a mudança na percepção pública da profissão. Permanece estranho aos de fora que se possa ganhar a vida desenhando e escrevendo HQ. A imagem em geral, conclui Netho Diaz, ainda “é de uma criança deitada no chão colorindo com lápis de cor”.

Diríamos que o estranhamento e a percepção de ofício desviante são evidências do choque entre a identidade para si de quadrinista e a identidade bloqueada ou negada pelo outro. Intencional ou não, a quebra da expectativa de reconhecimento é insatisfação amplamente notificada pelos/as entrevistados/as. A desinformação relaciona-se a um fraco prestígio social. Desconhece-se o ‘métier’, o funcionamento do mercado de trabalho, as obras e seus autores — com as raras exceções dos mais populares. Vão novamente as palavras de Netho Diaz: “No geral as pessoas têm um pouco dessa ignorância de não saber o que é que se faz. Mas vê que se sustenta só com isso e consegue viver bem. A partir daí nasce um pouco mais de curiosidade, como é que acontece, como funciona, o quanto que ganha”. Pesa ainda a concepção de senso comum de que arte é lazer e não atividade de sustento. Pesquisar as representações coletivas sobre os ofícios artísticos poderia mostrar em que patamar hierárquico se encontra cada uma delas. Até que se tenha informação, fica a impressão de que se dizer artista plástico, escritor, cineasta ou designer é mais aceitável que quadrinista.

A aceitação também esbarra na visão tradicional de profissão como a certificada por diploma, regulamentada por lei, organizada em associação/conselho que credencia a pertença ao grupo laboral. O ofício de quadrinista sequer é designado pelos órgãos oficiais de trabalho e emprego, desaparecendo sob a genérica rubrica de artista e designer gráfico. Como vimos, excetuando-se o/a jornalista-quadrinista e o/a empregado/a celetista, está-se à mercê da intermitência ocupacional

e da flexibilização de direitos. Ser predominantemente um trabalho ‘freelancer’ ajuda a reforçar a percepção desviante ao padrão imaginado como adequado de ganhar a vida. Mesmo assim, Pow Rodrix analisa que as recentes transformações dos tipos profissionais possam amenizar a rejeição. “Sou artista de quadrinhos e ilustrador. É minha profissão integral desde 2006. Nunca me acanhei de dizer isso. Mesmo com as pessoas que perguntavam e olhavam com aquela cara. ‘Mas isso dá dinheiro? Isso ajuda com alguma coisa?’. [...] Nossa cultura no país inteiro ainda é muito voltada para as profissões tradicionais. Agora é que tá abrindo para essas profissões alternativas”. A incorporação da mudança no perfil das ocupações, nem sempre para melhor, diga-se, é lenta. As novas profissões no capitalismo da era digital-informacional, pensamos aqui a de trabalhador/a de jogos eletrônicos<sup>61</sup>, de alguma forma, podem ajudar a desconstruir os pré-conceitos com a não tão nova de quadrinista.

A favor dos quadrinhos enquanto profissão, podemos afirmar que ela reúne três aspectos fundamentais a todas as outras. Primeiro, o domínio de uma expertise por instrução própria, pelo aprendizado formal (superior/técnico) ou em estúdio, que é pré-requisito para o pertencimento e o acesso ao mercado laboral. Ou seja, o/a trabalhador/a criativo/a das representações gráfico-visuais sabe produzir sentido, significar<sup>62</sup>, manuseando uma linguagem que articula, ou não, palavras e imagens solidárias em sequência. Segundo, a profissão é autodeclarada como tal pelos/as artistas e roteiristas que a identificam como meio de obter renda. Por fim, existe um mercado estruturado que cumpre a dupla função de organizar a oferta e a demanda de força de trabalho criativo e a lógica de reconhecimento que define o quem é quem na arte.

---

61. Sobre esse assunto, ler ‘Marx no fliperama’, de Jamie Woodcock, publicado pela editora Autonomia Literária.

62. Na perspectiva hermenêutica, sentido é a apreensão de uma unidade entre intenção do/a autor/a e o resultado da obra (Cauquelin, 2005).

## Círculos de reconhecimento

*Não posso me gabar de dizer  
que tudo que eu consegui  
foi com o suor do meu rosto.  
Com o suor do rosto dos outros também.*  
Mino

Embora não goze do mesmo prestígio, a arte gráfica sequencial é uma das artes visuais e delas herdou aspectos de sua linguagem<sup>63</sup> e, o que nos interessa neste tópico, a mesma estrutura de reconhecimento. Tal como a pintura, a escultura, a fotografia e o cinema, ela também funciona à base de um sistema de relações recíprocas de pessoas e instituições que selecionam e consagram artistas/roteiristas e obras. Além do talento, é necessário se inserir com êxito na rede que cria os/as criadores/as, na boa asserção de Pierre Bourdieu (2003). Essa homologia estrutural permite, com adequações, deslocar ao espaço dos quadrinhos a teoria dos círculos de reconhecimento de Alan Bowness (1990). Em ‘Condições de sucesso. Como o artista moderno chega à fama’<sup>64</sup>, Bowness desenvolveu a imagem de

---

63. Daniele Barbieri (1991) destaca quatro tipos de relação com outras linguagens artísticas: a inclusão, pois a história em quadrinhos é uma das espécies narrativas; a geração, ela é filha de outras linguagens; a convergência, porque tem antepassados (pintura, fotografia etc.) e áreas expressivas em comum (cinema); e a adequação, pela qual técnicas de outra linguagem são apropriadas e reelaboradas no contexto da HQ, p. ex., a montagem cinematográfica.

64. ‘The conditions of success. How the modern artist rises to fame’.

quatro círculos concêntricos a fim de explicar a seleção inexorável pelo mercado. O primeiro círculo é o da comunidade dos/as artistas-pares. Marchands e colecionistas privados que negociam e investem em objetos de arte formam o segundo. O círculo dos/as especialistas pertence aos/às pesquisadores/as, críticos/as, curadores/as e conservadores/as que atuam na academia, nos museus e nas galerias. Por último, no quarto, há o grande público de consumidores mais ou menos familiarizados nas artes<sup>65</sup>. A ‘auctoritas’ (autoridade) de dizer quem é um/a grande artista e qual obra é destacável dentre tantas outras aumenta próximo ao centro e diminui ao distanciar-se. O tempo de reconhecimento, i.e., o ato de conferir distinção, é tanto maior quanto for a distância ao centro. Escreve Bowness, corretamente, que pintores e escultores mortos ignorados são uma forte evidência em favor dessa teoria. Pois bem, deslocando-a aos quadrinhos, teríamos então no primeiro círculo os/as desenhistas, roteiristas, arte-finalistas, coloristas e letristas. O segundo é dos/as editores/as, agentes de representação, docente-pesquisadores, professores/as de quadrinhos, críticos e curadores de museus e eventos. O terceiro círculo pertence aos comerciantes de lojas, de sites de vendas e leilões de páginas originais, e aos colecionadores de gibis e demais objetos derivados. Públicos leitores de diferentes estratos sociais formam o quarto círculo.

Observando mais de perto o primeiro círculo, os/as quadrinistas buscam prestígio, autoridade, e competem pelas melhores chances de trabalho e publicação. Justamente por serem escassas e desigualmente distribuídas, eles/as coexistem em posições hierárquicas diferentes. O/A quadrinista ‘primus inter pares’ (primeiro entre

---

65. Nathalie Heinich (2017) observou que a passagem da arte moderna para a arte contemporânea inverteu as posições do segundo e terceiro círculos. Especialistas de instituições públicas intervêm mais fortemente na legitimação e na aquisição de obras que comerciantes e colecionadores privados. Quanto à mudança no papel do Estado nas artes contemporânea, ler também Chin-Tao Wu (2006).

iguais), popularmente chamado de lenda ou mestre, acumula grande volume de capital de reconhecimento e está no nível de consagração mais elevado do grupo. Mesmo na indústria, malgrado a busca por lucratividade limite, mas não impede a capacidade de inovar, distingue-se dos/as demais pela criatividade e originalidade da obra. É um/a criador/a de estilos e formas de narrar que modifica a ortodoxia ou, como herético/a, transgride as regras e testa os limites da própria linguagem quadrinhográfica e do mercado. Instalando a anomia, é visto/a como semióforo a ser seguido, um modelo de quadrinista que escapa aos próprios modelos existentes. O/A quadrinista consagrado/a compara-se ao/à grande artista plástico/a autêntico/a, excêntrico/a, engajado/a, original, ou, numa palavra, singular. Sabemos que a vanguarda moderna das artes ensinou, e a pós-moderna levou às últimas consequências, não mais se tratar de imitar os clássicos, de dominar os cânones acadêmicos, senão inovar transgredindo limites, mesmo que para isso se aproprie, pirateie, desloque objeto existente de seu contexto original<sup>66</sup>. Tal princípio de transgressão é exatamente o motor a oxigenar a arte em quadrinhos. Isso se revela nos roteiros atípicos, no uso de outras expressões visuais (fotomontagem, pintura a óleo, aquarelas, fotocolagem, colagens), nas ousadas composições de página (quadriculação, leiaute). A injunção literária (conto, cordel, diário), a autorrepresentação

---

66. Nathalie Heinich diz que o regime de singularidade inaugurado pela arte moderna continua como sistema implícito da arte contemporânea, qual seja, a radicalização da transgressão. Já Nicolas Bourriaud (2009) a caracteriza como arte pós-produção, tomando por exemplos a mixagem da cultura DJ e os antiestetas, a começar por Marcel Duchamp e Andy Warhol, que reproduzem/deslocam/reusam objetos pré-fabricados e obras artísticas em suas próprias criações, dando-lhes novos significados. Heinich lembra que os 'ready-mades' de Duchamp expulsaram a mão do artista do processo de execução, reatualizando no século XX a prática comum na arte clássica de conceber a obra e deixar aos discípulos sua execução. A Fonte de Duchamp é um mictório pré-fabricado deslocado da condição ordinária e de modo transgressor elevado ao status de obra arte. Brillo Box de Andy Warhol foi idealizada e executada pelo pintor e designer James Harvey, um trabalhador da sombra esquecido. A apropriação e produção em série de imagens pela Fábrica de Andy Warhol transformou a arte em puro comércio de objetos reproduzíveis.

do/a autor/a, a paródia, o deslocamento e a resignificação de personagens, o personagem autoconsciente, a manipulação heterodoxa dos signos verbal e de contorno das vinhetas e balões são outras inovações igualmente exaltadas que revigoraram globalmente os quadrinhos, muito embora, às vezes, caia-se num conceitualismo ou experimentalismo radical com excessos de jogos de metalinguagem (Barbieri, 1991) e pouca mostraçãõ de história (McCloud, 2005).

Investidos/as dessa autoridade são os/as primeiros/as consultados/as pelos/as aspirantes à profissão. A relação se caracteriza pela assimetria de poder. Qual poder? O de sancionar novos talentos e admoestar os não prontos. Isso foi exemplarmente narrado por Daniel Brandão na HQ do seu encontro com Neal Adams no estúdio Continuity em Nova York. Na consultoria Adams questionou-o: “Eu não minto para artistas. Você está preparado para o que vou dizer?”, aconselhando-o em seguida a aprofundar os estudos antes de buscar o mercado internacional<sup>67</sup>. Situação similar foi registrada por Sean Howe quando Adams sugeriu ao então novato Frank Miller que voltasse para Vermont. A relação de Ziraldo, Jaguar e Millôr Fernandes com o então jovem cartunista Mino, explorada alhures<sup>68</sup>, ajudou a projetá-lo nacionalmente e oferece outra perspectiva da relação mestre/aspirante, qual seja, a cooperação ao invés da competição profissional. A aprovação por nomes de peso não é o único percurso possível de reconhecimento, mas, efetivamente, tê-la é tanto mais relevante e determinante quanto o grau de profissionalização a que se deseja alcançar.

Ao transitarem do primeiro para o segundo círculo, o/a quadrista acumula a função de proprietário/a de estúdio e professor/a de

---

67. Daniel Brandão (2016) quadrinizou o encontro com Neal Adams no seu ‘Artbook 2016’, páginas 11-14. Com Geraldo Borges e JJ Marreiro, criou a revista MANICOMICS, que teve 36 edições e ganhou três prêmios HQ Mix. O encontro de Frank Miller com Adams e outras situações são relatadas por Sean Howe (2013).

68. Para saber mais da amizade e colaboração profissional de Mino e Ziraldo, remeto-me novamente ao meu livro, capítulo 3.



desenho, investindo na transferência de competência aos/às discípulos/as e no agenciamento de carreiras. Alguns são convidados/as a comandar a linha de produção de uma editora. Também caracteriza o multifacetado segundo círculo o que Luc Boltansky, num dos primeiros artigos de sociologia dos quadrinhos, chamou de transferência de legitimidade do corpo especializado de professores, pesquisadores, críticos de mídias e curadores para a Nona Arte. A intelectualidade europeia e o interesse pelo movimento ‘underground’ foram decisivos na legitimação como objeto de pesquisa e arte (Vergueiro, 2017). A universidade foi e é a principal responsável por modificar a percepção e o status dos quadrinhos<sup>69</sup>. A publicação de teses, artigos, e a criação de componentes curriculares e grupos de pesquisa contribuíram para o reconhecimento da linguagem como arte, documento histórico, material de pesquisa e área de investigação interdisciplinar. O empréstimo do vocabulário teórico-metodológico endossou os quadrinhos como legítimo objeto de estudo em diferentes áreas do saber: da semiologia à teoria das artes, história, ciências sociais, filosofia e psicanálise. A legitimação acadêmica alcançou tal grau de aderência que a linguagem quadrinística é forma de exposição dos resultados de pesquisas originais em graduações, pós-graduações e material didático complementar em escolas mundo afora. Quadrinistas são colocados/as em pé de igualdade com pintores e escritores consagrados/as, ainda que isso possa causar surpresa.

---

69. Não obstante, teóricos das Ciências Sociais deram sua parcela de animosidade à arte em quadrinhos. Diz Theodor Adorno (2020, p. 166) que a ação em retalhos das tirinhas cômicas, “Parte do pressuposto de que os consumidores são fracos de memória: não confia que alguém seja capaz de lembrar de algo ou que possa se concentrar em qualquer coisa que vá além do que lhe é oferecido neste exato instante”. Wright Mills publicou uma resenha positiva do livro *Sedução dos Inocentes* e enviou carta a Fredric Wertham desejando-lhe “boa sorte” no combate aos quadrinhos (Sabin, 1993). Pierre Bourdieu (2004, p. 69) anotou: “Quando eu digo que a história em quadrinho é um gênero inferior, pode-se compreender que é isso que penso. Portanto é preciso que eu diga ao mesmo tempo que é assim, mas que não sou só eu que penso assim. Meus textos estão repletos de indicações destinadas a fazer com que o leitor não possa deformar, não possa simplificar”.

Jornalistas, blogueiros, ‘youtuberes’ e escritores independentes atuam na esfera da produção e circulação de notícia, informação e propaganda. Diferentemente dos acadêmicos, comunicam-se rapidamente com um grande público anônimo e onívoro por tudo relacionado à arte gráfica sequencial, dispostos a corroborar comentários e avaliações sobre autores/as e revistas. As flagrantes fabricações publicitárias são parte do ‘métier’ e mostram quão frágil é a fronteira a separar a crítica da adulação às editoras. O aumento da comunidade de comentaristas nas plataformas produtoras de audiência (Youtube, Twitter, Instagram, TikTok) não está acompanhado pelos saberes interdisciplinares indispensáveis à passagem da familiaridade à crítica de quadrinhos. A rigor não deveríamos falar de crítica, mas sim de propaganda. Mesmo quando se propõem a fazer crítica, apresentam-se, tal qual o público em geral, como um/a examinador/a distraído/a. O trabalho de crítica, seguindo a pista de Walter Benjamin, é de acabamento, complementação e sistematização da obra, e não o julgamento opinioso e propaganda<sup>70</sup>. Simbolicamente ele/ela seria um/a autor/a ampliado/a, semicriador/a que reflete e influencia o significado da própria obra e a interpretação feita pelo/a leitor/a. São considerações importantes aos/às que pretendem fazer da crítica profissão. Ela exige compreender as condições sociais de produção da HQ (crítica externa), pô-la em perspectiva com outras publicações, e analisar como os elementos narrativos — desenhos, roteiro, quadriculação, composição do leiaute e entrelaçamento das vinhetas ou quadros, arte-final, cores e letreiramento — funcionam para contar a história (crítica interna)<sup>71</sup>. Em suma, o crítico não deveria fazer concessões, resistindo aos jogos do mercado/editoras.

---

70. A função do crítico e a recepção distraída do público são pensadas em Benjamin (2011; 2017).

71. Sobre a análise crítica interna e externa, ler mais à frente o rodapé 87.

Ainda no terceiro círculo, museus como o de Bruxelas, Angoulême, Califórnia (Comic-Con Museum), os centros de documentação (Piracicaba) e tantas outras instituições espalhadas em universidades e gibitecas pelo mundo são espaços de conservação, exibição e consagração que fortalecem as propriedades e as qualidades artísticas dos quadrinhos. O/A curador/a é a figura que seleciona, organiza e mantém as coleções de páginas, os roteiros e os artefatos derivados considerados dignos de serem conservados, e que define quais quadrinistas e obras serão exaltados na forma de história em exposições permanentes e temporárias. No mercado de eventos, o/a curador/a cumpre função diferente. Planejando e organizando as convenções, os festivais e os salões — Lucca Comics & Games, Festival Internacional de Quadrinhos, Luanda Cartoon, Amadora BD, Angoulême, Comic-Con International: San Diego, CCXP, Comic Art Festivals, Hangzhou, Japan Media Arts Festival Awards etc., é o/a responsável por reunir a um só tempo, em fugaz templo de exaltação, festa e negócios, os quatro círculos de admiradores.

Por último, o público, ou melhor, os públicos leitores de diferentes classes, gêneros, etnias e cor, compõem uma tribo moderna cujo totem, a HQ, é um fetiche que enfeitiça, apaixona. O/A leitor/a é o/a destinatário/a final e o/a responsável pelo sucesso comercial da tiragem. Cair rapidamente no gosto determina a continuidade ou não da HQ. Para isso é necessário acelerar o tempo de reconhecimento por meio da rede. A estratégia de promoção inclui, dentre outras, apresentar nomes de peso na capa, comentários na contracapa assinados por grandes artistas e críticos/as e o ‘merchandising’ via ‘youtuberes’ e blogueiros. O efeito do discurso pode ser tão eficaz que de saída uma revista já pode estar alçada à condição de clássico ou edição histórica indispensável ao/à colecionador/a. A Internet é um fator decisivo no reconhecimento e estreitamento da relação leitor-quadrinista. Se antes as emblemáticas cartas e telefonemas

foram os únicos meios de contato, a comunicação eletrônica possibilita a rápida recepção e ‘feedback’ da obra. As curtidas são um modo quase automático de aprovar ou reprovar performances. O/A leitor/a conectado/a acompanha, elogia e faz críticas, nem sempre amigáveis, quando o roteiro e os desenhos frustram a expectativa. Numa era digital que faculta voz a todos e cada um se crê polímata, saber diferenciar a apreciação pertinente da irrelevante requer sensibilidade do/a quadrinista. “É claro que eu não vou prestar atenção em todo mundo. Senão eu ia tá desenhando com sombra num dia, sem sombra no outro, com referência fotográfica num dia, no outro sem”. Quando o ‘feedback’ é pertinente, continua Mike Deodato, acende o alerta: “Eu sigo o que eu gosto, eu desenho para mim. Agora se um monte de gente diz a mesma coisa, ‘Ah, tá muito duro! Ah, tá muito preto!’, é um sinal para eu prestar mais atenção”. Ou seja, a linha que separa o/a leitor/a e o/a quadrinista, o/a consumidor/a do/a trabalhador/a criativo/a nunca foi tão borrada. Portanto, o/a leitor/a ideal-típico é engajado/a. Faz zines e ‘fanfictions’ que homenageiam, apropriam-se de personagens e reescrevem a história original. Em situações extremas, insulta e ameaça quando o personagem favorito é sacrificado/cancelado. O/A fã apaixonado/a também encena identidades com ‘cosplays’, comprometendo-se de tal modo com um personagem que o reivindica simbolicamente, investindo tempo e dinheiro na representação desse outro.

Os quatro círculos formam uma rede de mediações com objetivo de promover autores/as e obras. Tão importante quanto a criatividade e a originalidade é a disposição de pessoas e instituições de notabilizar e valorizá-los simbolicamente e economicamente. Deste modo, seja ‘mainstream’ ou independente, quanto mais intenso for o trabalho de exaltação do nome, tanto maior será o mais-valor simbólico ou o lucro simbólico extraído e, conseqüentemente, o valor de mercado obtido pelo quadrinho-mercadoria. Isso quer dizer que o peso do/a

quadrinista pode alavancar as vendas. Um nome consagrado funciona como espécie de marca de qualidade às vezes mais importante para o/a leitor/a e colecionador/a que o conteúdo da HQ. Necessário dizer que a rede acaba por legitimar as desigualdades baseadas na capacidade de ter ou não condições de mobilizá-la. Quem tem os meios para isso sai na frente. Em tempos de sistema superestrelas, a tendência é aumentar a distância entre consagrados/as e os/as demais quadrinistas, muitos deles/as artistas não creditados/as ou trabalhadores/as da sombra.

## Divisão do trabalho quadrinístico

*Já trabalhei com oito pessoas  
de países diferentes.*

Dijjo Lima

**A**rtistas e roteiristas transformam imaginação em HQs. Tal alquimia é possível por quais processos de trabalho? Pelo trabalho criativo solo e coletivo. Ver-se-á noutra seção que a aparente obviedade da obra quadrinística resultar das capacidades e habilidades de uma ou várias pessoas tem implicações subjetivas no que toca à autoria que são surpreendentemente ignoradas. Até lá, observemos o trabalho solo evocando por ilustração os nomes de Charles Schulz e Robert Crumb. Embora criticados pela mercantilização dos personagens e misoginia, são tipos ideais de artista empresário e marginal que influenciaram gerações<sup>72</sup>. O papa da vanguarda ‘underground’ contribuiu para assentar as bases do modo de produção independente. Investido do espírito ‘faça você mesmo’, Crumb ajudou a

---

72. Com a palavra, Quino: “Recuerdo que yo compré *Peanuts* (que en esa época venía directo de Estados Unidos) y me di cuenta de que Schulz había producido un cambio muy grande dentro de la historieta, porque hasta ese momento, todos los personajes tenían una sola característica. En Argentina estaba *Avivato*, que en todas las tiras hacía una avivada, Falluteliy otros así y en las historietas norteamericanas pasaba lo mismo. Pero este tipo Schulz trajo personajes antipáticos, simpáticos, buenos, malos, envidiosos y eso fue una revolución. Yo tomé bastante de él, pero como no soy norteamericano, hice una adaptación muy argentina de la cosa”. Disponível em: <https://www.quino.com.ar/entrevistas>. Acesso em: 13 set. 2022.

revolucionar os quadrinhos ao realizar todas as etapas de sua *Zap Comix* N° 2: do roteiro, desenho e impressão litográfica offset, ao grampeamento das páginas, à distribuição e venda em ‘head shops’ e esquinas<sup>73</sup>. Já o cartunista-empresário Schulz orgulhava-se de ter desenhado, escrito e finalizado todas as 17.897 tiras de *Peanuts* sem assistentes, ainda que Jim Sasseville fosse o arte-finalista de *It’s Only a Game* (1959) e ‘ghost’ em 29 delas, volume que representa ínfima parte do conjunto da obra. Mesmo vivendo em esferas de produção diferentes, ambos têm em comum o controle das tarefas necessárias à concepção, realização e publicação da HQ.

Noutro extremo, trabalhar coletivamente implica dividir tarefas, tema relevante à sociologia das profissões artísticas e que demanda um breve comentário crítico ao seu principal teórico. Howard Becker (2010 [1982]) foi dos primeiros a destacar o regime de cooperação no mundo das artes. Ele chama de divisão do trabalho amplo o conjunto das atividades que concorrem para a realização da obra e promoção do/a artista. Tomando um pintor como exemplo genérico, escreve que as pessoas e empresas que fabricaram os pinceis, as tintas e as telas, o/a emoldurador/a da obra, a transportadora, o/a curador/a da exposição, o/a especialista que escreve a crítica são tão importantes quanto o/a próprio/a artista. Em tópico anterior, chamamos de rede de mediadores a divisão do trabalho amplo de Becker. O problema dessa proposição é a indiferenciação entre tarefas secundárias e trabalho criativo. Entendemos que as artes são um tipo peculiar de trabalho criador que dá forma e estilo a algo novo. A obra, seja uma HQ, pintura, fotografia, é a objetivação da subjetividade do/a artista e existe concreta e simbolicamente para além de-

---

73. Um exemplo de trabalho criativo solo é o paulistano Marcatti. O criador de *Frauzio* agarrou pela raiz o legado ‘underground’ e executa sozinho as tarefas, de fio a pavio, inclusive a impressão. Troquei algumas palavras remotamente com ele, até agendamos o dia da entrevista, mas não foi possível realizá-la.

le/a (Vázquez, 1978)<sup>74</sup>. Sumariamente, o trabalho criativo nas artes coloca em movimento processos cognitivos complexos iniciados na fase preparatória ou de incubação, na qual se acumulam materiais, habilidades e experiências pessoais; seguida pela fase intuitiva, em que o/a criador/a tateia, combina e experimenta materiais e ideias em busca de algo esteticamente significativo; até o instante ou ‘insight’ pelo qual o pensamento visualiza o que se buscava, pondo-se a materializar a obra (Vigouroux *apud* Couchot, 2018; Ostrower, 2001). Refletindo estritamente a arte em quadrinhos, ao longo das fases criativas acima expostas, a rede ou divisão do trabalho amplo é ociosa. O gibi impresso desleixadamente compromete a definição dos desenhos e das cores, mas em nada afeta o trabalho criativo antes realizado no papel/mesa digitalizadora. A reprodução gráfica, a distribuição, a venda e a valorização simbólica e econômica por ‘youtuberes’, jornalistas etc. são importantes ações para o sucesso da HQ, porém não pertencem ao ato criativo simplesmente por serem tarefas de qualidades distintas às realizadas pelos/as quadrinistas. Há de se buscar equilíbrio entre o talento artístico e a rede.

Dividir tarefas criativas é um mecanismo largamente usado tanto na produção independente quanto na indústria. Evoluiu da forma mais elementar de interdependência criativa — desenhista-roteirista — para a mais complexa, incorporando o/a arte-finalista, colorista, letrista. É essa reciprocidade das forças de trabalho criativo que torna possível produzir a HQ. O trabalho de um/a é condição para o trabalho de todos/as. Ontologicamente, a HQ feita por várias mãos é trabalho social, i.e., é totalidade maior que a soma dos trabalhos criativos isolados. A produção independente pode prescindir da divisão de tarefas. A indústria, na maioria das vezes, a exige para

---

74. Arte e trabalho estão conectados por sua natureza criadora comum. Ambos manifestam o poder inventivo do ser humano, sendo qualquer separação tão artificial quanto a manual e intelectual.



ganhos de produtividade. Múltiplas linhas de produção diminuem o tempo de criação, ampliam a oferta e aumentam os lucros. Da contratação da mão de obra à produção, distribuição e consumo, o/a editor/a controla tudo via rede telemática. Mantém ‘on-line’ o fluxo comunicativo com os artistas e os roteiristas, coordenando, armazenando, transmitindo e recebendo ‘feedbacks’ direto deles/as ou por meio das agências/estúdios que também as usufruem para recrutá-los/as e acompanhar o desempenho em tempo real. Mais que em qualquer outro período, a mão de obra é internacionalizada e cada unidade produtiva conecta profissionais de diferentes países em regime de ‘home office’.

O tempo da produção constitui-se dos diferentes tempos do trabalho criativo, variando conforme a especialidade, mas sempre no limite do prazo fixado em contrato. Em geral, com o roteiro em mãos, o/a desenhista no ‘mainstream’ estadunidense e japonês faz, respectivamente, vinte páginas mais uma capa por mês e vinte páginas semanais. No mercado europeu, tomando por base a Sergio Bonelli Editore, o ritmo pode chegar a vinte cinco páginas mensais<sup>75</sup>. Em condições normais, o/a colorista dedica catorze dias e o/a letrista de três dias até um mês quando é necessário apagar o texto do arquivo e reconstruir as fontes originais. Em *Do Inferno* (Veneta), de Alan Moore e Eddie Campbell, elas mudam quase imperceptivelmente pelos capítulos, exigindo de Lilian Mitsunaga a reconstrução de seis tipos de fonte. Para a premiada *Asterios Polyp* (Companhia das Letras), ela fez quinze a partir da caligrafia de David Mazzucchelli. “Um dos mais

---

75. Fabio Civitelli comentou em entrevista a Giuseppe Pollicelli (2010, p. 20) que o ritmo de trabalho na Sergio Bonelli Editore era espantoso. “Para *Mister No* eu havia chegado a fazer até trinta páginas por mês, e claramente eu não podia dedicar a mesma página todos os cuidados que gostaria: também com *Tex* eu havia começado com vinte e cinco páginas mensais e me foi possível dedicar mais atenção a ele só no momento em que os prazos de entrega começaram a se alongar.” Aurelio Galleppini desenhou cento e dez páginas mensais antes de engajar novos artistas por problemas de saúde (Bonelli, 2018).

trabalhosos que eu fiz até hoje. Cada personagem tinha uma fonte diferente, falava de um jeito diferente. [...] Quem vê o produto final não visualiza o trabalho que deu para chegar à versão impressa.”

A cooperação criativa proporcionou algumas das mais belas histórias em quadrinhos. Não obstante, é corriqueiro valorizar-se mais um ofício que outro. “Antigamente só colocavam o nome do desenhista e do escritor. Há pouco tempo é que começaram a registrar o nome do colorista. O colorista não existia!”. Dijjo Lima está correto. Em passado recente, as revistas circulavam sem creditar o/a arte-finalista ou o/a colorista ou o/a letrista, quando não, registravam-se somente os nomes do/a desenhista e roteirista. Frequentemente anotava-se o estúdio prestador de serviço e não o/a artista. Sobre a hierarquização dos ofícios, há um caso que consideramos exemplar. Trata-se de um crédito n’A *Sensacional Mulher-Hulk* de 1993, em edição na qual John Byrne convida colegas. Numa das participações, lê-se o seguinte: “Howard Mackie: Arte/Roteiro. Quem se importa com o resto?!”<sup>76</sup>. Poderíamos pensar que o gracejo está em cadência com o espírito irreverente da época, mas não é o caso<sup>77</sup>. Verboso ou sincero, Mackie expôs a escala oculta de desvalorização da arte-final, cor e letras. Hoje o expediente editorial traz a maioria dos/as colaboradores/as, inclusive tradutores/as, e as reimpressões finalmente dão a devida importância àqueles/as invisibilizados/as no passado. A capa da recente reedição da fase icônica do *Demolidor* traz o nome do arte-finalista Klaus Janson em destaque. Sem ele Frank Miller não alcançaria o visual expressionista-narrativo que o consagrou.

---

76. A edição *O Novo Incrível Hulk*, nº 140, página 67, da Editora Abril, é de 1995. Foi reimpressa pela Panini em *Mulher-Hulk por John Byrne: omnibus* (2022). A tradução do crédito da página 712 ficou: “Quem liga pro resto?!”

77. No gênero super-heróis, *A Sensacional Mulher-Hulk* (John Byrne) e *Liga da Justiça Internacional* (J. M. DeMatteis, Keith Giffen e Kevin Maguire) são exemplos do uso do humor — o herói em situações esdrúxulas — e de transgressão da linguagem — autorrepresentação do quadrinista, personagem autoconsciente, personagem dirigindo-se ao/à autor/a e ao/à leitor/a.

Na introdução do volume 1, Miller reconheceu o débito dizendo que Janson melhorou seu traço em muitas cenas ao ponto de desenvolver harmonia criativa quase telepática. Certamente que a mentalidade simplória acerca do ofício de finalista continua bloqueando sua valorização. Desfazer a imagem da pessoa que cobre o traço do/a desenhista é o primeiro ato de Rob Lean na reeducação dos/as iniciantes. “Arte-final requer o mesmo conhecimento que o desenhista tem de luz e sombra, textura, perspectiva. Ele pode melhorar o traço do artista ou fazer uma cagada grande”.

## Trabalhadores/as da sombra

*Era bom porque pagava bem,  
mas você fica muito apagado.*

Netho Diaz

(Sobre a experiência de ‘ghost’)

**D**issemos que a maioria do pessoal de criação é creditada porque parte permanece oculta do público e mesmo dos/as editores/as. Biografias e autobiografias têm lançado luz sobre os/as assistentes por trás das HQs clássicas. Hal Foster desenhava e escrevia sozinho *Príncipe Valente*, mas com a demanda crescente, seu filho, Arthur James Foster, Wayne Boring e Hugh Donnel faziam o fundo das cenas, as cores; depois da artrite, Foster cuidava do roteiro e leiaute, encarregando John C. Murphy do ‘ghost’ de desenho (Kane, 2016). Com o sucesso de *Tintim no País dos Sovietes*, Hergé conseguiu que o jornal lhe pagasse dois assistentes, o pintor Eugène Van Nyverseel e o cartunista Paul Jamin (Lye, 2020). Em seu estúdio, Will Eisner contava com o sofisticado letreiramento de Abe Kanegson, os cenários urbanos de Jerry Grandenetti, a revisão dos fundos por Robert Pizzo, a elaboração e o auxílio no roteiro de Jules Feiffer e Cat Yronwode (Schumacher, 2013). Até finalizar os mangás, Osamu Tezuka varava noites enlatado (trancado) com editores no estúdio Tokiwa-so. Para dar conta de oito séries simultâneas, inventou um

método de divisão do trabalho que consistia em escrever e desenhar uma história enquanto ditava os balões de fala, o leiaute e o fundo das cenas de outra aos assistentes Reiji Matsumoto, Yutaka, Satoshi Inoue e Kenichiro Takai. Para acelerar a produção, Tezuka elaborou legendas que indicavam os efeitos básicos (linhas, diagonais, pontilhados) a serem usados e uma tabela do uso de cores. No início da carreira, os editores apagavam os esboços a lápis e desenhavam as linhas das vinhetas. Em situação anedótica, durante plantão médico, as enfermeiras o socorreram para cumprir o prazo de entrega (Ban, 2004). Desde os anos setenta, a assinatura de Maurício de Sousa figurou exclusiva e só recentemente os nomes dos/as artistas e roteiristas começaram a ser registrados no expediente e na primeira página. Se continuássemos, a lista de trabalhadores/as da sombra seria extensíssima.

O termo de Gilles Lipovetsky e Jean Serroy (2015) é excelente para nomear as diferentes modalidades de assistente<sup>78</sup>. Tomando-o de empréstimo, ele define quem participa do processo criativo e não é creditado/a. Os tipos mais comuns são o/a assistente de plano de fundo, o/a ‘ghost’ de desenho/cores e o/a ‘flatter’ de cores. A função do ‘ghost’ é mimetizar o estilo de desenho e a paleta de cores do/a artista principal. Apesar de não ter visibilidade, a remuneração por página cheia, a possibilidade de crescimento profissional e o aprendizado com um veterano são pontos positivos destacados. Netho Diaz lembra o quão esteticamente importante foi a experiência de fantasma com Paulo Siqueira em *Titãs* e *Air-force*: “Até hoje o desenho dele influencia muito o meu. Melhorei o meu trabalho de anatomia. Eu evoluí muito”. No caso do/a colorista, além de pagar um/a ‘ghost’, contrata-se um/a ‘flatter’ que é responsável pelas in-

---

78. Os autores usam o termo para designar o pessoal em atividades secundárias de produção e que passam despercebido pelo público. Portanto, assemelha-se à divisão ampla do trabalho de Howard Becker. Emprego-os no texto em sentido diferente.

formações cromáticas básicas ou cores chapadas. O nível a que chegou as ferramentas digitais transformou a paleta cromática numa infinidade e o trabalho ainda mais complexo. É comum justificar sua contratação dizendo que a separação de cores consome muito tempo. Repassá-la ao/à ‘flatter’ permite que o/a colorista principal se dedique à textura, aos tons e subtons, à iluminação, ao volume e aos efeitos visuais.

Sabe-se de antemão que trabalhar como assistente de fundo, ‘ghost’ e ‘flatter’ é não ser creditado/a. Mas em que momento é-se omissa no reconhecimento? Parece-nos imperativo refletir eticamente e rever a prática intencional ou não intencional de invisibilização. Do contrário, HQs em verdade coletivas continuarão a ser publicadas como se fossem trabalho de único/a autor/a. Um bom exemplo de boa prática, mesmo não tendo caído no gosto deste pesquisador, é *Boa Noite Punpun* (JBC), que registra todos/as os/as colaboradores/as do mangaká Inio Asano.

## Edição como trabalho criativo

*Essa frase é totalmente verdadeira.*

Cassius Medauar

**O**/A editor/a ou diretor/a ou gerente de conteúdo, arte, criação é a figura menos óbvia do processo criativo. A depender do tamanho da empresa, pode haver uma dezena deles/as a controlar várias revistas, cada um/a com os/as respectivos/as editores/as assistentes. Parágrafos atrás dissemos que ele/ela comanda a produção, a distribuição, a venda, e interage ‘on-line’ com prestadores de serviços e fornecedores associados contratualmente com o objetivo de executar o projeto<sup>79</sup>. Além disso, o/a editor/a cumpre a função de crítico interno da editora em comparação com o trabalho do crítico externo especializado. Idealmente editar implica discutir o argumento e o roteiro com o/a autor/a, direcionar a trama para o público-alvo, examinar os desenhos, a finalização, a colorização e o letreiramento<sup>80</sup>. A não ser o letreiramento, todas são etapas do processo criativo

---

79. A reestruturação produtiva converteu a grande empresa em empresa flexível, espacialmente deslocalizada, integrada em rede ou virtual, que atende as demandas dos nichos de mercado no ‘just-in-time’, com estoques mínimos e controle sobre a fabricação, distribuição e consumo via redes telemáticas internas e externas (Harvey, 1992).

80. Cf. GUSMAN, Sidney. *A diferença entre editor e editor*. 19 ago. 2009. Disponível em: <https://universohq.com/beco-das-hqs/a-diferenca-entre-editor-e-editor/>. Acesso em: 1 jan. 2021. É tarefa do/a editor/a estimular a competição interna e controlar a entrada de mão de obra na indústria. Atividades eclipsadas na análise da função editor.

impossíveis de serem acompanhadas quando o material é estrangeiro. “Sim, você não mexe no roteiro, desenhos etc. Mas se a tradução está boa depende muito do editor. Se as letras ficaram boas, como vai ficar aquela edição, como ela vai ser feita. Tudo isso importa cada vez mais no mercado brasileiro”, argumenta o jornalista e editor da Conrad, Cassius Medauar<sup>81</sup>. A função editor também demanda senso estético da qualidade do roteiro e das artes que se quer licenciar. O sucesso da tiragem de uma HQ internacional começa com a leitura atenta dos catálogos e das amostras em PDF disponibilizados pelas editoras. De outro modo ocorre com o projeto independente nacional que permite interagir criativamente com o/a quadrinista. “Em geral não sou um editor que mexo demais. Só coisas realmente necessárias. Algo que não esteja funcionando. ‘Olha, isso aqui não fez sentido. Essa grade de página não ficou boa’”. Às vezes, sugere adequação ao formato mais econômico de impressão. “Quando a gente vai republicar HQs que já saíram independentes, você percebe que os autores não têm ideia de que as gráficas têm alguns formatos pré-definidos que você gasta menos papel. Se você faz num formato maluco, você tem um gasto maior e fica muito mais caro.”

O/A editor/a tem no/a representante de carreira um/a importante interlocutor/a. Veteranos/as optam por dedicar mais tempo à formação e ao agenciamento. É responsabilidade do/a agente recrutar talentos, captar projetos e acompanhar o processo de criação com o/a editor/a. A agência funciona como intermediário de mão de obra das editoras, remunerada com um percentual sobre o valor do contrato assinado pelo/a artista. À frente da ArtistGO!, Geraldo Borges avalia em média dez artistas por mês. “Nosso trabalho é divulgar o

---

81. SOUZA, Cassius Vinício Medauar de. **(Cassius Medauar)**. Entrevista (via Google Meet) concedida ao autor. São Paulo/Fortaleza, 18 ago. 2022. Ao lançar em 2000 *Dragon Ball* e *Cavaleiros do Zodíaco*, a Conrad Editora se tornou pioneira na publicação de mangás no sentido oriental de leitura, com miolo em P&B e as onomatopeias originais.



portfólio com cada um dos editores do mercado [norte] americano, do mercado brasileiro, internacional. Se a gente não tem um bom material para apresentar nada acontece.” No processo de seleção, dois/duas ou mais candidatos/as podem casar com a história. Netho Diaz fez menção a um teste na Rascunho Studio para escolha do/a desenhista. “Olha, o cliente quer ver um desenho assim’. Aí os artistas fizeram do jeito que o cliente pediu e ele gostou mais do meu”. O certame é acirrado e a concorrência é global. “Muitas vezes a gente tá competindo com o mundo todo para conseguir um trabalho”, explica Dijjo. Disputar vaga deixa de ser praxe conquistando a confiança do/a editor/a. “Ele[a] não quer arriscar trabalhar com alguém que não conhece, mesmo que o artista não seja tão bom quanto alguém novo. Eles[as] gostam do que é certo. Não tem tempo. Se atrasar alguma coisa, o prejuízo é grande”. Noutra relação de trabalho, um quadrinista exclusivo como Deodato interage diretamente com o/a editor/a, sem mediações, e tem oportunidade de escolher personagens da primeira prateleira e arcos especiais. Ou então é requisitado pessoalmente pelo roteirista: “O Brian [Michael] Bendis tem muita força lá [Marvel] e sempre que podia me pedia para desenhar”. Dar preferência por este/a ou aquele/a artista continua em relação ao/à finalista e ao/à colorista mais afeito/a ao estilo do/a desenhista.

A interferência editorial é das principais queixas de trabalhar nas ‘majors’. Seria ocioso citar os casos de censura editorial, cortes, redesenho de vinhetas e traições de tradução. Preferível destacar a colaboração criativa em vista à melhor performance escrita e artística. Conta Dijjo que, finalizada três, quatro páginas de cores, arquivava-as no drive da empresa e aguarda o ‘feedback’ que pode ser “‘É isso mesmo o que eu quero!’” ou “‘Eu preciso que você altere isso aqui porque a pele dela não tá legal. Era para ser mais escura, tá muito branca. Vamos dar uma tonificação melhor no fundo’”. Feitas as correções, reenvia em minutos para todos/as do projeto verem o

resultado. “Eles aprovando coloco na pastinha do NFTP de novo”. A experiência profissional é aspecto relevante na intensidade da edição. A longevidade no mercado, a qualidade do serviço prestado e o cumprimento dos prazos garantem relativa autonomia criativa. Por isso, fala Deodato, sofre pouca ou nenhuma interferência. “É como Axel Alonso diz. Ele gosta de ajudar os escritores que vêm de outras áreas como a Christa Faust, que fazia livros. Mas os experientes como Straczynski, ele sai da frente, não vai ficar dando pitaco no roteiro. O máximo que ele faz é perguntas”<sup>82</sup>. Alcançou um nível de confiança que lhe permite enviar páginas prontas sem apresentar leiaute. “Muito raramente tem alguma coisa que não funciona. Na morte de *Thanos*, eu escolhi um ângulo que não ficou muito bom, aí o editor, ‘Oh, não dá para entender muito aqui!’. Tem razão! Vou lá, mudo, pronto, acabou. Para melhorar meu desenho, tranquilo.”

Uma linha de espuma separa instigar a melhor performance da ingerência criativa. Refazer as artes por preciosismo editorial custa tempo, energia e gera desconforto. Haverá sempre um detalhe no traço, nas cores, nas letras e no roteiro a ser refinado, mas que é insignificante no resultado final. Solicitar mudanças intempestivas denota inexperiência editorial. A caracterização gráfica do personagem, p. ex., é pré-definida — cores, aspecto físico, vestimenta etc., e não deveria mudar terminada a arte. Para tais modificações, existe a etapa de exploração e definição gráfica do personagem, do ‘rafe’ de cores. Resulta disso se evitar clientes, editores/as, que inadvertidamente requerem do/a quadrinista sobre-trabalho criativo.

---

82. Joseph Michael Straczynski e Christa Faust iniciaram noutras mídias: ele é roteirista de TV/Cinema (He-Man, She-Ra, Babylon 5, Guerra Mundial Z), ela, escritora de ficção policial (Money Shot). Deodato trabalhou com Straczynski em *O Espetacular Homem-Aranha, A Resistência* (volume 1), e com Christa em *Bad Mother* e *Redenção*. Alex Alonso é fundador e diretor de criação da AWA e foi editor-chefe da Marvel Comics.

## Quem é o/a autor/a?

*Se você passar o mesmo roteiro  
para dois desenhistas diferentes,  
você vai ter dois resultados bem diferentes,  
e conseqüentemente uma obra diferente.*

Geraldo Borges

**D**ireitos do autor é dispositivo jurídico cada vez mais imprescindível em uma economia multi-industrial como a dos quadrinhos. Garantem remuneração por ‘royalties’ e licenciamentos que, no longo prazo, podem ser a diferença entre envelhecer dignamente ou na escassez. Vale a pena neste tópico fazer uma incursão histórica sobre o tema. Nem sempre teve importância identificar o nome por trás da obra de arte. O anonimato constituía praxe na baixa Idade Média e o que chamamos de artista era pouco mais que um artesão especializado numa das sete artes mecânicas. A pintura valia o preço dos materiais usados, o número de figuras representadas e o tempo de execução. Para a igreja, a arte não revelava o poder criativo humano e sim o poder divino. As imagens eram o livro dos iletrados com a única função de ilustrar as verdades da fé. É com o Renascimento italiano a invenção da figura do/a artista como criador autônomo, diferenciando-o do simples artesão habilidoso. A palavra criar começa a perder o sentido religioso e passou a designar a pessoa que

faz uma obra original, nunca antes vista. Alguns seriam elevados a gênio, ser de inteligência e talento incomuns, não obstante ainda considerassem tais capacidades um dom divino. Somente no período romântico, o/a artista se torna a encarnação da potência humana. Daí o fetiche do nome do mestre, para evocar aqui Walter Benjamin, a identificação ou a redução da obra ao artista. Patronos/as e clientes desejavam serem retratados por ele como sinal de prestígio social mais que de riqueza.

Na cultura impressa, o anonimato deixou de ser prática por deferência aos/às escritores/as e para fins de censura criminal, de controle do plágio e da pirataria<sup>83</sup>. A noção de propriedade literária-intelectual teve a primeira lei redigida na Inglaterra, a qual permitia ao/à próprio/a autor/a registrar a obra e aos livreiros-editores, explorá-la comercialmente por catorze anos. É curioso que o antepassado jurídico do moderno direito autoral tenha envolvido diretamente um velho conhecido dos pesquisadores: William Hogarth. Para Thierry Smolderen (2014), o romance em gravuras *Harlot's Progress* (A Carreira de uma Prostituta, 1731) está na origem dos modernos quadrinhos<sup>84</sup>. As fisionomias, as expressões, as linhas, a mistura de estilos gráficos e a composição de cenas com incidentes caóticos narrados em sequência deram a ele o título de 'Comic-History painter'. A série era um sucesso popular e as seis cenas legendadas, pintadas individualmente, gravadas em bronze e impressas foram largamente pirateadas. Incomodado, Hogarth fez campanha por nova legislação (1735) que desse aos artistas gráficos os mesmos direitos dos escritores garantidos pela

---

83. Antes da prensa de caracteres móveis, já se relacionava o escritor à obra. Dante e Petrarca, p.ex., eram fascinados com a fama de escritores e humanistas.

84. Em 'M. Töpffer invente la bande dessinés', Thierry Groensteen afirma o genebrino Rodolphe Töpffer como precursor dos quadrinhos modernos porque trouxe a ficção da literatura para o contexto gráfico-visual e inovar a impressão de tiras em álbum, entendimento ao qual aderimos.

Lei de 1709<sup>85</sup>. O autor ganhava definitivo status jurídico, passando a designar o escritor e artista plástico.

A figura do/a autor/a/artista nasceu para morrer pelo protesto da neovanguarda das artes contemporâneas. Decretar sua morte era o passo à frente de despersonalização das artes e da literatura. Na rede de interpretações e reinterpretações da obra, escreve o semiólogo Roland Barthes (2004), o autor desaparece, é afastado como referente absoluto. A circulação da obra literária criaria um texto criado e recriado pelo/a leitor/a. A perda de profundidade com a Arte Pop libertou as artes plásticas de significar e o artista do peso da autoria, emancipando ambos um do outro. As obras escritas e visuais tornavam-se palimpsestos infinitos, textos abertos a múltiplas interpretações e acréscimos. Ante a recepção díspar da obra, restaria mergulhar no mar da polissemia e do ‘nonsense’, abandonando qualquer busca pelo sentido último do/a autor/a.

O significado desse protesto foi bem apreendido pelo filósofo e crítico de arte Boris Groys (2015). O culto ao nome, à assinatura, é a parte mais visível do esquema de poder no mercado artístico, uma convenção que cria estrelas e fortunas. A revolta é contra um sistema antidemocrático, hierarquizado e de distribuição desigual de reconhecimento. Antiestetas e artiartistas, contudo, acabaram absorvidos/as pelo sistema que tanto criticaram. Como vimos, a regra ser criativo (inovador) e original (autêntico) é ser transgressor foi assimilada pelo mercado. O gesto radical contra o elitismo, constata Nathalie Heinich (2017), foi capturado pelo jogo triplo das artes contemporâneas: o/a artista transgride, o mercado assimila o desvio como nova norma e ele/ela volta a transgredir num círculo vicioso. Em suma, o jogo com os limites da arte e não arte virou a regra ofi-

---

85. Valho-me nestes dois parágrafos de vários autores: Burke (1999), Briggs e Burke (2004), Castelnovo (2006), Williams (2007), Bourriaud (2009), Chartier (2012).

cial<sup>86</sup>. No final a figura do/a autor/a foi problematizada sem ser abolida. Em verdade sua morte retórica registrou o fim de uma teoria de raízes renascentistas, insuficiente para explicar a lógica subjacente às artes contemporâneas. A identificação autor-obra e a propriedade autoral são relicários dessa tradição que persiste no negócio de obras, nas exposições, nos livros de história, teoria, sociologia...

E a história em quadrinhos? Não houve protesto e sim afirmação da autoria a começar pelas publicações da vanguarda ‘underground’ e independente dos anos sessenta e setenta autodenominadas autorais para diferenciá-las do ‘mainstream’. Não tardou para a indústria acolher a novidade e substituir o culto aos personagens pelo culto aos/às autores/as. A palavra autor também é empregada sem mais por teóricos, tal como Daniele Barbieri, Thierry Groensteen, Antônio Cagnin. O mais próximo do questionamento da autoria como fonte única de significado é uma reflexão de Groensteen sobre escalonamento de sentido. Groensteen não questiona que a HQ possua autor/a, mas, semelhante a Barthes, diz que a sequência de quadros entrelaçados forma um enunciado sintético que é interpretado e re-interpretado sem limite definitivo. Discordamos dessa perspectiva teórica, seja ela aplicada à HQ ou a outras artes.

Seguindo Umberto Eco (2005), o direito dos/as intérpretes foi exagerado. Há limites para a metástase semântica que contamina a hermenêutica das obras. É insensato considerar que a obra artística-cultural seja aberta para a superinterpretação. A interpretação não ocorre à revelia da intenção da obra. A materialidade do texto ou da imagem medeia o desejo do/a autor/a e a expectativa do/a leitor/a. A HQ é uma materialidade gráfica tanto física quanto simbólica que

---

86. Fazer o novo, o original, assinala Boris Groys, só é possível não repetindo os clássicos e a fórmula pós-moderna de borrar os limites entre a obra de arte e os objetos/coisas comuns. Para isso, alfineta Affonso de Sant’Anna (2017), o/a artista deve voltar a criar, falando menos e fazendo mais.

resiste às tentativas de significação extravagante. Primeiro ela encerra as condições histórico-sociais e técnicas em que foi feita. Cada tira, charge, revista e álbum já feito é habitado pelo seu tempo, e o que chamamos de análise crítica externa é o método de interrogação mais adequado para compreender tais determinantes. Segundo, o que ela mostra/conta, o que dá a ver e ler simbolicamente impõe critérios e limites à produção de significados cuja análise crítica interna objetiva interpretar<sup>87</sup>. Se o/a leitor/a é um/a relativista dialético/a, proporá interpretações válidas, confrontadas com a obra; do contrário, será apenas desvairado/a. Em paráfrase ao historiador e teórico das imagens W. J. T. Mitchell, poderíamos, então, responder o que querem as HQs(?). A pergunta é antropológicamente capciosa, pois é uma propopeia. Diríamos que elas nada desejam porque inanimadas, mas, se acaso quisessem, desejariam respeito à materialidade gráfica que encerram. Quereriam silenciar toda tagarelice dita e escrita sobre elas e serem consideradas mais que um padrão de signos.

O/A quadrinista como autor/a goza de alguma ‘auctoritas’ sobre sua obra? Ainda com Eco, entendemos que ele/ela tem condições de explicar as eventuais discrepâncias entre o que queria mostrar e o que de fato é mostrado. Pode mesmo confessar que esta ou aquela interpretação válida lhe passou despercebida e propor correções, mesmo sabendo que não convencerá a todos/as. O/A autor/a continua fundamental quando o assunto é processo criativo. Criar não é um ato linear, ensina o psicólogo da arte, Rudolph Arnheim (1976),

---

87. A análise crítica interna é a percepção visual cuidadosa que identifica e interpreta os elementos gráficos visual-verbais da HQ. É entender como a narrativa visual-verbal funciona para construir o significado. Interpretar os elementos gráficos, os signos icônicos e escritos exige analisar o enredo, a trama, o espaço-tempo em que acontece a ação, os personagens, o estilo artístico, as cores, as linhas de contorno, o letreamento (letras), a forma como a página ou tira foi construída (quadriculação, leiaute), e o entrelaçamento entre as vinhetas (quadros). A HQ também informa a visão de mundo do/a autor/a, a forma como ele/ela vê a realidade social, política, econômica e como interpreta a história. Para análise crítica externa, é necessário conhecer a trajetória social dos/as artistas e as condições sociais de produção e do processo criativo.

em relação aos documentos de processo do Guernica de Picasso. Ao olharmos atentamente a galeria de esboços de páginas em revistas/álbuns percebemos a evolução do desenho narrativo. Ora, a página é um pentimento que mostra as camadas superpostas de soluções criativas: do esboço — do latim ‘sbozzare’ —, que significa fazer surgir provisoriamente, à finalização. A página é vir a ser, é devir criativo. Ela documenta os avanços e os recuos da decupagem, da quadriculação, da composição do leiaute. E por mais que pareça acabada, novos ‘insights’ do que se quer mostrar/contar afloram. O produto final, o conjunto das páginas, é trabalho criativo metamorfoseado no tempo do qual o/a artista detém a memória.

Todos/as querem reconhecimento pelo trabalho feito. Mas a distribuição do mérito artístico é desigual. Ser ignorado/a é tão comum que se poderia escrever uma história dos/as quadrinistas esquecidos/as. Quando feita a várias mãos e a obra é um sucesso, quem centraliza as atenções? Não estamos falando do/a trabalhador/a da sombra e sim da redução da obra a único nome, quase sempre, ao do/a roteirista. Refletindo sobre o lugar do desenhista, Walter Geovani desvela uma silenciosa tendência à secundarização da especialidade: “Quem é que é entrevistado? Ele [jornalista, leitor] olha uma obra dessa [mostrando uma HQ] e não vê o todo. Acha que é só a história”. Citamos o restante da fala.

As pessoas não veem o artista como narrador. Eles veem como ilustrador. Nem sei o que é ilustrador. Sei nem o que isso significa para eles. Eu acho isso muito errado. As pessoas vão negar, mas é assim que agem. Como é que você vai entrevistar uma banda, por exemplo, o Barão Vermelho. ‘Ah, o Cazuzu isso, o Cazuzu aquilo’. E os outros caras? E o Frejat, que conseguia fazer um milagre de criar melodias naquela letra do Cazuzu que era totalmente complexa? Foram ligar pro Frejat depois que o Cazuzu saiu. É tipo isso, sabe. Como é que você se interessa por uma banda e se importa apenas com um membro? Como



é que você se interessa pelo Guns N' Roses e só quer saber do Axl Rose e do Slash. E o cara que compôs a maioria das músicas da banda que é o Stradlin? Tão nem aí! O cara que compôs a maior parte das músicas da banda é ignorado! Não é 'Teu quadrinho é legal'. É uma equipe que fez o quadrinho. Não é o quadrinho do cara, entendeu? É um time.

O/A desenhista é um/a narrador/a. Ponto. Para melhor entender a função, é oportuno diferenciar o desenho narrativo da ilustração. O/A ilustrador/a põe o desenho a serviço do texto que conduz a narrativa. No romance ilustrado, a arte é auxiliar, podendo o/a leitor/a, se quiser, prescindir-la. Tomemos por exemplo *Sandman*, especificamente o volume Os Caçadores de Sonhos. Inserindo a prosa literária, Neil Gaiman apenas reforçou a autonomia do texto. As belíssimas ilustrações de Amano não exigem maior atenção e o/a leitor/a pode ignorá-las sem perder o sentido da história. No volume seguinte, o mesmo conto é adaptado aos quadrinhos por P. Craig Russell. Acontece, então, a magia do trabalho quadrinístico. De um volume a outro, a função do artista muda. Passa de ilustrador a narrador visual. Os painéis dão lugar à justaposição de desenhos narrativos interdependentes separados pelo espaço intericônico e o texto cumpre agora uma função verbal e não mais literária. A operação cria um híbrido visual-verbal totalmente novo, a HQ. Deste modo, se o texto literário independe da ilustração, o roteiro de quadrinhos exige a roupagem gráfico-visual para significar completa e coerentemente (Cirne, 2000)<sup>88</sup>.

Se o trabalho que transforma o texto numa sequência solidária de imagens é deliberadamente ou inadvertidamente desvalorizado, é porque a noção de autoria está aferrada à escrita. O/A autor/a é quem escreve. A não ser que o/a desenhista e o/a roteirista sejam a

---

88. Igualmente, a caricatura não é um gênero narrativo. Cf. Ramos (2014).

mesma pessoa, a ficha de catalogação bibliográfica continua a trazer na notação de autor o nome e sobrenome do/a roteirista. Comumente o/a desenhista aparece no recuo abaixo e os/as demais artistas são simplesmente ignorados/as. É um detalhe que diz alguma coisa sobre o lugar reservado aos/às artistas. Para Geraldo Borges, criou-se “uma relação desigual entre o roteirista e os artistas em geral. Aí se você coloca o colorista e o letrista, a escala fica ainda pior”. A imprensa dá a sua parcela de contribuição ao tratar o/a roteirista como autor/a e o/a desenhista como desenhista. “O desenhista também é o autor! Se você passar o mesmo roteiro para dois desenhistas diferentes, você vai ter dois resultados bem diferentes, e consequentemente uma obra diferente”. É um argumento irrefutável. Tal como o/a diretor/a de cinema, o/a desenhista imprime sua marca ao roteiro, influenciando como a história é mostrada/contada. Não custa, mais uma vez, dizer que a HQ é predominantemente um objeto cultural visual. A produção e a apreensão do sentido acontecem principalmente por meio do desenho narrativo. Isso significa que, além de mostrar a performance do/a artista, o trabalho de figuração icônica faz ver o enunciado. As imagens em sequência formam um enunciado passível de descrição e interpretação, pois, de outro modo, seria ininteligível.

Não obstante, a bem da valorização isonômica dos trabalhos criativos, as obras pelas quais nos apaixonamos são aquelas que conseguem equilibrar graficamente a arte do desenho e a arte da escrita no espaço da página.

Uma última nota. O corpo do/a autor/a é o destinatário final de toda violência simbólica e física. Quadrinistas são perseguidos/as, encarcerados/as, torturados/as e mortos/as desde o advento da prensa de caracteres móveis e dos pasquins ilustrados. A título de exemplo, as execuções do roteirista Héctor Oesterheld e de suas filhas Estela, Diana, Beatriz e Marina, e dos cartunistas Wolinski,

Charb, Jean Cabu e Tignous do jornal Charlie Hebdo, respectivamente, pela publicação de *La vida del Che* [Guevara] e por charges de sátira ao Islam e seu profeta são caso-limites da identificação autor-obra com sentenciamento à morte pelas necrófilas ditadura militar argentina e Al Qaeda. O extremismo político-religioso opera sob a égide do ódio e destrói direitos e liberdades civis formais, instituindo um nós contra eles em que não há adversários e sim inimigos a serem silenciados/eliminados. Por outro lado, é necessário dizer que uma tira, uma charge, um cartum, uma revista podem ferir enquanto fazem-ver. Ou seja, ela tem força ilocutória, valor de ato no momento em que se mostra ao leitor. As charges no Charlie Hebdo aprofundaram as feridas da comunidade religiosa islâmica. Muitos as receberam como mais um lamentável ato de xenofobia, outros como blasfêmia a ser paga com sangue. Isso exige uma nova iconoclastia e se abster de criar imagens que possam comocionar? Não. Instituir um tribunal de censura moral e política que classifique imagens em boas e más já foi tentado no mundo dos quadrinhos e fracassou. Concordamos com a filósofa das imagens Marie-José Mondzain (2009) de que é necessário construir uma cultura ou educação do olhar capaz de gerir a passionalidade que criam, as paixões construtivas e destrutivas que movimentam. Mas é fundamental que a educação do olhar esteja alicerçada na tolerância libertadora, para lembrar aqui Herbert Marcuse (1965), significando ser intolerante a qualquer forma de racismo e discurso de ódio que use a linguagem dos quadrinhos como meio de propaganda.

## Sentindo-se quadrinista

*Lembro de olhar para o público do palco  
e sentir a responsabilidade aumentando.*

Zé Wellington

O sentimento de ser profissional dos quadrinhos é o momento final da circularidade identitária. Não é fácil sob tantas camadas de experiências invocar lembranças que dessem conta da pergunta ‘Quando você se sentiu quadrinista?’. Em que situações a ‘identidade’ é subjetivada? As premiações são distinções oferecidas em cerimônias organizadas por associações de pares (HQMix, Yellow Kid, Cittá di Lucca, Grand Prix, The Reuben Awards, Japan Cartoonists), pela indústria (Eisner Award, Harvey, Tezuka Osamu Cultural Prize) ou pelo Estado (Japan Media Arts). Através delas, exerce-se periodicamente a autoridade de consagrar autores e obras. A indústria e as associações, que são espécie de sociedade de admiradores mútuos, não estão imunes ao ‘lobby’, à retórica publicitária e à estatística de vendas. Isso não significa que os prêmios oferecidos por elas não sejam igualmente desejados, bastando lembrar o peso simbólico que era receber o Eisner pelo próprio. O objetivo da premiação é o júri avaliar em categorias os/as autores/as e as obras. Em si é uma disputa amigável por recompensa simbólica e material legítima — que é o sentido particular do latim ‘praemium’ — pelo trabalho realizado

meses a fio, às vezes, por anos. Ganhá-lo marca uma divisão interna entre premiados/as e não premiados/as. Logo, ao passo em que reúne e celebra quadrinistas e obras, as cerimônias de premiação acabam simbolicamente por separá-los em prestígio.

Obviamente que tal leitura crítica não é compartilhada pelos/as ganhadores/as. Ser premiado é experiência jubilosa com efeitos emocionais e práticos relevantes. O dia em que Zé Wellington recebeu com o artista Di Amorim o troféu HQMix por *Steampunk Ladies: Vingança a Vapor* fê-lo entender que se espera do laureado cada vez mais dedicação e excelência profissional. As premiações também rendem novas oportunidades profissionais e, diz Marcelo D'Saete, “levam seu trabalho para um público muito maior de pessoas”. Elas também têm efeito extensivo à própria família que se realiza pela conquista. Com a palavra, Brendda Maria: “Quando eu fui indicada ao HQMix e ganhei, e saiu matéria sobre isso, o meu avô andava com o jornal para todos os cantos pra mostrar às pessoas. Eu tenho uma família que tem muito orgulho do que eu produzo”.

Conquistar o primeiro contrato é igualmente marcante. Pow Rodrix lembrou que o convite para desenhar dois importantes personagens da Marvel Comics “foi o momento em que caiu a ficha, que não era diversão ou ganha pão. Sou artista de quadrinhos. Foi o momento mais significativo da carreira”. Projeto após projeto, Netho Diaz se sentiu quadrinista no momento que conquistou seu lugar no mercado estadunidense. No caso de Romahs, a profissionalização na Maurício de Sousa e o lançamento de *A Última Flecha* afloraram o senso de responsabilidade. “Eu fiquei como uma espécie de líder. Passei a ser recorrente na TV e jornais locais. No Amazonas eu diria que eu tenho um certo destaque na cena cultural. [...] Eu me sinto parte do processo de ‘des-preconceito.’” Dentre as respostas, a mais diversa foi a de Mike Deodato. Mesmo com anos na indústria, impactou-lhe folhear a edição especial em preto e branco de

*Original Sin* (Pecado Original), lançada pela Marvel no festival de Angoulême: “Caramba, isso é que é quadrinho!”, e ele explicou o afeto porque lembrava “os quadrinhos publicados no Brasil em preto e branco que eu cresci lendo”. Já para Rob Lean, o momento foi numa convenção na Filadélfia onde dois senhores disseram: “O Rob Lean!” e voltaram em direção à mesa de autógrafos. “Eles falaram com tanto ânimo que fiquei feliz demais, o quanto era importante o que eu fazia. Os fãs causam isso”.

## Informalidade e intermitência

### Palavras finais

A reestruturação da economia capitalista e as políticas de flexibilização aceleram a corrosão do sistema de proteção ao trabalho. O atual regime de acumulação impõe a desestabilização dos empregos estáveis e ampliação das atividades terceirizadas, informais e intermitentes pelas quais se vive de ocupação provisória em ocupação provisória, tudo isso acompanhado do ataque aos direitos do trabalho e à seguridade social e do crescente aumento do número de inempregáveis, sobrantes ou descartáveis sem qualquer esperança de adentrar formalmente ao mercado laboral (Castel, 1998). Em seu estudo sobre as profissões artísticas, Pierre-Michel Menger (2005) sugeriu que, há dois séculos, o mundo das artes fornece um excepcional laboratório de flexibilização de direitos aos agentes neoliberais. Proposição correta, mesmo carecendo saber qual a direta influência nas políticas de desregulação do mundo do trabalho nos últimos quarenta anos. O fato é que o/a quadrinista compartilha o mesmo estado de coisas. Afora as cada vez mais raras ocupações com carteira assinada n'alguma editora e jornal, em geral o/a quadrinista é um/a proletário/a de serviços que disponibiliza a força de trabalho criativo na elaboração e execução de projetos sem vínculo empregatício e sob contratos temporários que preveem, no mais das vezes, nada além da remuneração. É um/a típico/a trabalhador/a **sem**: sem estabilidade, sem remuneração fixa, sem jornada fixa, sem 13<sup>o</sup> terceiro (no Brasil), sem descanso sema-

nal remunerado, sem férias remuneradas, sem licença-maternidade, sem FGTS (Fundo de Garantia por Tempo de Serviço), sem direito a auxílio-doença, sem direito a seguro-desemprego, sem direito à aposentadoria. A fala de Mike Deodato sobre sua condição de trabalho bem serve ao mercado laboral de lá e de cá. “Quadrinhos é isso! Você não tem direitos nenhum. Adoeceu, você se lasca. Lá não tem SUS [Sistema Único de Saúde], tem surra! Ambulância é 3.500 dólares. Se o plano não paga, você se lasca. Não tem sindicato, não tem nada. Parou de trabalhar, se lasca”.

‘Freelancer’ é o conceito ‘descolado’ desse/a trabalhador/a sem registro em carteira (informal) que vive de projeto em projeto (intermitente), que compõe a superpopulação relativa de quadrinistas, i.e., de desenhistas, roteiristas, arte-finalistas, coloristas e letristas que, ora estão ocupados/as, ora desocupados/as. Também caracteriza a profissão, por poucos conseguirem se dedicar integralmente a ela. A maioria tem de exercer atividades paralelas que lhe garantam o sustento para ter tempo de criar. Frequentemente o/a quadrinista em tempo parcial usufrui do intervalo de almoço, do deslocamento ao serviço, do turno da noite e dos finais de semana para executar um projeto. A sazonalidade da oferta força-o/a a constantes entradas e saídas do mercado por períodos curtos e longos. No ‘mainstream’ internacional, ainda que os ganhos em moeda estrangeira possam chegar a mais de 1.400 dólares por página desenhada, favorecendo uma condição econômica confortável, é alta a concorrência e a rotatividade da mão de obra. Pode-se passar tempo sem que se receba proposta, o que quase sempre leva ao desgaste da relação quadrinista-representante e à mudança de agência. A demanda por projeto pode zerar e o/a quadrinista cair no esquecimento, seja por razões estéticas, inobservância de regras contratuais ou da política corporativa. No cenário mais sombrio, cai-se em pauperização, a condição mais degradante da reserva de força de trabalho. Situação



vivida pelo roteirista William Messner-Loebs com quem Deodato trabalhou na revista *Mulher-Maravilha*. “Nós fizemos várias campanhas para ele. Perdeu casa, estava morando na rua. Você vê de vez em quando uma campanha para ajudar quadrinista que tá doente e não consegue pagar as contas”. Lamentavelmente ter momentos de sucesso é diferente de ter uma carreira de sucesso.

Como qualquer profissão, a de quadrinista tem riscos. Com frequência investe-se energia criativa, tempo e dinheiro sem retorno. Pesa sobre ter de viver por tempo indeterminado mais para os quadrinhos que dos quadrinhos. Se a meta é alcançar as melhores chances de trabalho, mais tempo e dinheiro será gasto para chegar ao topo. O custo de oportunidade é particularmente alto. O custo de oportunidade é aquilo que se está disposto a deixar de ganhar para obter um item ou alcançar determinado objetivo (Mankiw, 2008). Nosso caso exemplar, Geraldo Borges, abriu mão da tradicional carreira de engenheiro civil e apostou todas as fichas no sonho. Não é tão raro, pensando aqui nos médicos Osamu Tezuka e Jim Lee. Nem todos/as podem ou conseguem prescindir da profissão e viver de quadrinhos. As condições do trabalho no independente podem ser particularmente desestimulantes. A frustração com o que se ganha na forma de prazer estético, de reconhecimento, e o que se perde, o descanso, lazer, coloca a paixão à prova. Os vários momentos de ocupação e não-ocupação como ‘freela’ levam ao desencanto e ao total abandono da arte gráfica sequencial como expressão artística. A incerteza com o futuro preocupa os/as quadrinistas veteranos/as. Não se ganha suficiente para poupar e poucos/as gozam de propriedade intelectual que garanta uma boa aposentadoria. Rob Lean lembrou que, mesmo que seu pai visse os dois filhos ganhando bastante dinheiro, alertava a pagarem previdência social. “Vocês vão ficar velhos e não vão ter como se manter’. Ele sempre falou isso e a gente não deu muita atenção. Eu pensei muito nessa questão. Eu pago

MEI [Microempreendedor Individual] para ver se mais na frente eu consigo ter uma aposentadoria. O sossego só vem se você fizer planejamento, senão vai apanhar mais ainda”.

O mercado laboral quadrinístico ainda é hegemonicamente masculino, mesmo que as inúmeras publicações de autoras em circulação indiquem uma mudança consistente no perfil de gênero. Ser mulher quadrinista não causa mais surpresa. O termo em si já é um equívoco, pois de antemão está condicionada pela normatividade masculina. A questão agora é demolir as condições histórico-sociais que bloqueiam e invisibilizam, mesmo as mais sutis, a emergência das quadrinistas no mercado. O primeiro passo foi identificá-las, como fez Trina Robbins em duas pesquisas pioneiras — ‘Women and the Comics’, ‘A Century of Women Cartoonists’ —, e no Brasil, com a publicação de ‘Mulheres e Quadrinhos’, de Dani Marino e Lulu Machado (2019). O passo adiante é transformar as práticas. Não se trata mais de discutir o lugar da mulher e sim a obra. Débora Santos comenta que o convite para eventos é comumente para debater como é ser quadrinista e mulher. “A gente não quer falar disso, a gente quer falar do nosso trabalho! As questões de gênero elas acabam surgindo porque elas são inerentes aos problemas que a gente vive. Isso não deveria ser o foco. O foco deveria ser o trabalho das autoras, discutir o processo, o mercado, os gêneros [terror, cômico etc.]”. Nas palavras de Brendda Maria, “São poucos os eventos, mesmo hoje, que já despertaram para isso. A gente ainda tem que reclamar muito. Lembro que em 2018 o único que tinha paridade de convidados e convidadas em mesas foi o FIQ”. O deslocamento do foco para a isonomia de gênero questiona o tradicional lugar de fala reservado a elas nas mesas-temáticas e reorienta o debate para o óbvio: mulheres fazem HQs de super-heróis, de terror, eróticas, autobiográficas, ficção científica etc. e conhecem o mercado, o processo criativo, tendo muito a dizer sobre esses assuntos. Falar de isonomia

de gênero é suprimir as assimetrias em todos os espaços, e isso não impõe algum tipo de reserva de lugar. Para Renata Nolasco, é fora de questão “ficar implorando mercado”. A garantia de um lugar ao sol é o contínuo trabalho de visibilização da obra, principalmente nas mídias sociais. “A gente já percebeu que tem espaço com as pessoas que querem ler a gente na Internet. Tanto que as editoras querem publicar quem tem muitos seguidores. Você não precisa ficar moldando a sua voz a formatos que agradam editoras ou a grandes nichos. As editoras vêm a você. A Internet democratizou isso”.

Por fim, há um senso de gratidão quando perguntamos ‘O que os quadrinhos fizeram por você?’: “Mudaram a minha vida” (Dijjo Lima), “Uniram o útil ao agradável” (Pow Rodrix), “Me deram uma vida nova” (Renata Nolasco), “Salvaram a minha vida” (Brendda Maria), “Eles me ensinaram a ser uma pessoa melhor” (Zé Wellington), “Sensibilizaram-me para ser um artista. A ver o mundo como artista” (Weaver), “Aprendi a não ter preconceito” (Walter Geovani), “Eu só sou feliz quando eu estou desenhando” (Mike Deodato). Talles Rodrigues mencionou o “senso de propósito” que o faz levantar todos os dias para desenhar. Mas advertiu que já era “hora dos quadrinhos ‘verem’ o que eu fiz por eles”. Realmente se enveredar nessa profissão é mais contribuir que ter retribuição e, mesmo assim, disciplinada e apaixonadamente, seguir em frente no compromisso de investir na obra e no nome. Cada inserção no mercado precisa ser um passo na ascensão a outro estágio acima. A imagem irretocável da decisão apaixonada pela profissão foi oferecida por Maurício de Sousa (2017, p. 63) ao rememorar o tempo em que era repórter-policial e desenhava madrugada adentro as tiras do *Bidu e Franjinha*: “Pulei no abismo. Pedi demissão do meu cargo de repórter, abrindo mão de um salário que não era régio, mas pagava as contas. [...] Pela primeira vez na vida eu trilhava o caminho que sempre quisera. Agora eu era desenhista”.

## Referências bibliográficas

### Livros, Capítulos, Artigos

ADORNO, Theodor W. *Indústria cultural*. São Paulo: Editora Unesp, 2020.

ANTUNES, Ricardo. *O privilégio da servidão: o novo proletariado de serviços na era digital*. São Paulo: Boitempo, 2020.

BARBIERI, Daniele. *Los lenguajes del cómic*. Barcelona: Paidós, 1991.

BARTHES, Roland. A morte do autor. In: \_\_\_\_\_. *O Rumor da Língua*. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

BECKER, Howard S. *Mundos da Arte*. Lisboa: Livros Horizonte, 2010.

BENJAMIN, Walter. *O conceito de crítica de arte no romantismo alemão*. São Paulo: Iluminuras, 2011.

BOLTANSKI, Luc. La constitution du champ de la bande dessinée. *Actes de la recherche en sciences sociales*. Vol. 1, nº1, p. 37-59, janvier 1975. Disponível em: <[https://www.persee.fr/doc/arss\\_0335-5322\\_1975\\_num\\_1\\_1\\_2448](https://www.persee.fr/doc/arss_0335-5322_1975_num_1_1_2448)>. Acesso em: 05 abr. 2021.

BOURDIEU, Pierre; DELSAUD, Yvette. O costureiro e sua grife. Contribuição para uma teoria da magia. In: \_\_\_\_\_. *A produção da crença. Contribuição para uma economia dos bens simbólicos*. Porto Alegre: Zouka, 2006.

BOURDIEU, Pierre. *Coisas ditas*. São Paulo: Brasiliense, 2004.

BOURDIEU, Pierre. Mas quem criou os criadores? In: \_\_\_\_\_. *Questões de sociologia*. Lisboa: Fim de Século, 2003.

BOURDIEU, Pierre. O mercado de bens simbólicos. In:\_\_\_\_\_. *A economia das trocas simbólicas*. São Paulo: Editora Perspectiva, 2001.

BOURDIEU, Pierre. Modos de produção e apreciação artísticos. In:\_\_\_\_\_. *A economia das trocas simbólicas*. São Paulo: Editora Perspectiva, 2001a.

BOURDIEU, Pierre. *As regras da arte: gênese e estrutura do campo literário*. São Paulo: Companhia das Letras, 1996.

BOWNEES, Alan. *The conditions of success*. How the modern artist rises to fame. Nova York: Thames and Hudson, 1990.

BRIGGS, Asa; BURKE, Peter. *Uma história social da mídia*. De Gutenberg à Internet. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2004.

BURKE, Peter. *O Renascimento italiano*. Cultura e sociedade na Itália. São Paulo, SP: Nova Alexandria, 1999.

CASTEL, Robert. *As metamorfoses da questão social*. Petrópolis, RJ: Vozes, 1998.

CASTELLS, Manuel. *A galáxia da Internet*. Reflexões sobre a Internet, os negócios e a sociedade. Rio de Janeiro: Zahar, 2003.

CASTELNUOVO, Enrico. *Retrato e sociedade na arte italiana*. Ensaios de história social da arte. São Paulo: Companhia das Letras, 2006.

CAUQUELIN, Anne. *Arte contemporânea*. Lisboa: Publicações Europa-América, 2010.

CAUQUELIN, Anne. *Teorias da arte*. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

CHARTIER, Roger. *O que é um autor?* Revisão de uma genealogia. São Carlos: EdUFSCar, 2012.

CHINEN, Nobu. *Linguagem HQ: conceitos básicos*. São Paulo: Editora Criativo, 2011.

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

COLI, Jorge. *O que é arte?* São Paulo: Brasiliense, 1981.

DANTO, Arthur C. *O abuso da beleza*. São Paulo: WMF Editora Martins Fontes, 2015.

DUBAR, Claude. *A socialização: construção das identidades sociais e profissionais*. 2ª ed. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2020.

DUBAR, Claude. *A crise das identidades*. A interpretação de uma mutação. Porto: Edições Afrontamento, 2006.

DUCHAMP, Marcel. O ato criador. In: \_\_\_\_\_. BATTCKOCK, Gregory. *A nova arte*. São Paulo: Editora Perspectiva, 2008.

FREIDSON, Eliot. Les professions artistiques comme défi à l'analyse. In: *Revue française de sociologie*. v. XXVII, p. 431-443. 1986. Disponível em: <[https://www.persee.fr/doc/rfsoc\\_0035-2969\\_1986\\_num\\_27\\_3\\_2324](https://www.persee.fr/doc/rfsoc_0035-2969_1986_num_27_3_2324)>. Acesso em: 2 mar. 2021.

GROYS, Boris. *Arte Poder*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2015.

HALL, Stuart. *Cultura e representação*. Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio; Apicuri, 2016.

HARVEY, David. *Condição pós-moderna*. Uma pesquisa sobre as origens da mudança cultural. São Paulo: Edições Loyola, 1992.

HARVEY, Robert C. *The art of the comic book*. An aestyhetic history. Jackson, Missi.: University Press of Mississippi, 1996.

HEINICH, Nathalie. *El paradigma del arte contemporáneo*. Estructuras de uma revolución artística. Casimiro Libros: Madrid, 2017.

HEINICH, Nathalie. *Sociología del arte*. Buenos Aires: Nueva Visión. 2002.

HEINICH, Nathalie. *Être écrivain: création et identité*. Paris: La Découvert, 2000.

HOWE, Sean. *Marvel Comics: a história secreta*. São Paulo: LeYa, 2013.

JIMENEZ, Marc. *O que é estética?* São Leopoldo, RS: Ed. UNISINOS, 1999.

KESSELMAN, Donna. Trabalho precário e precarização institucional nos Estados Unidos. *Sociologias*, Porto Alegre, ano 12, nº 25, p. 66-100. set./dez. 2010.

LAHIRE, Bernard. Os limites do conceito de campo. In: SOUZA, Jessé; BITTLINGMAYER, Uwe (org.). *Dossiê: Pierre Bourdieu*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2017.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Ed. 34, 1999.

LYE, Sian. *The Real Hergé*. The Inspiration Behind Tintin. South Yorkshire, England: Pen & Sword Books Limited, 2020.

LUYTEN, Sonia B. *Mangá*. O poder dos quadrinhos japoneses. São Paulo: Hedra, 2011.

MARX, Karl. *O Capital: crítica da economia política: Livro II: o processo global de produção capitalista*. São Paulo: Boitempo, 2017.

MARX, Karl. *O Capital: crítica da economia política: o processo de produção do capital*. Livro 1, Volume 2. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2009.

MAZUR, Dan; DANNER, Alexander. *Quadrinhos*. História moderna de uma arte global. De 1968 até os dias de hoje. São Paulo: Martins Fontes, 2014.

MCALLISTER, Matthew P. Ownership concentration in the U.S. comic book industry. In: MCALLISTER, M. P.; SEWELL, JR. E. H.; GORDON, I. In: *Comics and Ideology*. New York: Peter Lang, 2006.

MCCLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo: M.Books do Brasil, 2005.

MÈREDIEU, Florence. *O desenho infantil*. São Paulo: Cultrix, 2017.

MENGER, Pierre-Michel. *Retrato do artista enquanto trabalhador*. Metamorfoses do capitalismo. Lisboa: Roma Editora, 2005.

MONDZAIN, Marie-José. *A imagem pode matar?* Lisboa: Vega Passagens, 2009.

MORRISON, Grant. *Superdeuses*. São Paulo: Seoman, 2012.

NOCHLIN, Linda. *Por que não houve grandes mulheres artistas?* São Paulo: Edições Aurora, 2016.

OLIVEIRA, Gledson Ribeiro de. *Quadrinhos no Ceará: imprensa, alternativos, censura*. Paraíba: Marca de Fantasia, 2019.

- OSTROWER, Fayga. *Criatividade e processos de criação*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2001.
- PERREN, Alisa; STEIRER, Gregório. *The American Comic Book Industry and Hollywood*. UK: Bloomsbury Publishing, 2021.
- RAMOS, Paulo Eduardo. *A leitura dos quadrinhos*. São Paulo: Contexto, 2014.
- RIESMAN, Abraham. *Invencível: a ascensão e a queda de Stan Lee*. Rio de Janeiro: Globo Livros, 2021.
- SABIN, Roger. *Adult comics. An introduction*. New York: Routledge, 1993.
- SANT'ANNA, Afonso Romano de. *Nova história da arte*. São Paulo: Editora Unesp, 2017.
- SANT'ANNA, Afonso Romano de. *Desconstruir Duchamp: arte na hora da revisão*. Rio de Janeiro: Vieira & Lent, 2003.
- SCHUMACHER, Michael. *Will Eisner: um sonhador nos quadrinhos*. São Paulo: Globo, 2013.
- SENNETT, Richard. *Respeito: a formação do caráter em um mundo desigual*. Rio de Janeiro: Record, 2004.
- SOUSA, Maurício de. *Maurício. A história que não está no gibi. Depoimento a Luís Colombini*. Rio de Janeiro: Primeira Pessoa, 2017.
- SOUZA, Manoel de; MUNIZ, Maurício. *O Império dos Gibis. A incrível história dos quadrinhos da Editora Abril*. São Paulo: Editora Heroica, 2020.
- SMOLDEREN, Thierry. *The Origins of Comics: from William Hogarth to Winsor McCay*. Jackson: The University Press of Mississippi, 2014.
- VÁZQUEZ, Adolfo Sánchez. *As ideias estéticas de Marx*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1978.
- VIGOTSKI, Lev S. *Imaginação e criatividade na infância*. São Paulo: Editora WWF Martins Fontes, 2014.
- VIGOTSKI, Lev S. *A construção do pensamento e da linguagem*. São Paulo: Editora WWF Martins Fontes, 2009.



VERGUEIRO, Waldomiro. *Pesquisa acadêmica em histórias em quadrinhos*. São Paulo: Criativo, 2017.

WOO, Benjamin. (2020). Existe uma indústria de histórias em quadrinhos?. *9ª Arte*, São Paulo, v. 9, nº 1, p. 122-144. set. 2020. Disponível em: <<https://doi.org/10.11606/issn.2316-9877.v9i1p122-144>>. Acesso em: 02 out. 2021.

WRIGHT, Erik Olin. Análise de classes. *Revista Brasileira de Ciência Política*, Brasília, nº 17, p. 121-163. maio/ago. 2015.

WU, Chin-tao. *Privatização da Cultura*. A intervenção corporativa nas artes desde os anos 80. São Paulo: Boitempo Editorial: 2006.

ŽIŽEK, Slavoj. *O mais sublime dos históricos*. Hegel com Lacan. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1991.

## Outras referências

10 YEARS of Kodansha Comics. *Akira*: Katsuhiro Otomo interview. 01 set. 2019. Disponível em: <<https://kodansha.us/2019/01/09/10-years-kodansha-comics-akir>>. Acesso em: 1 jan. 2023.

ALMEIDA, Ceci Almeida. *Mauricio de Sousa Produções*: sucesso em quadrinhos sustentado pela propriedade intelectual. Revista da OMPI (World Intellectual Property Organization). Setembro de 2021. Disponível em: <[https://www.wipo.int/wipo\\_magazine/pt/2021/03/article\\_0004.html](https://www.wipo.int/wipo_magazine/pt/2021/03/article_0004.html)>. Acesso em: 13 fev. 2023.

BAN, Toshio. *Osamu Tezuka: uma biografia mangá. 1945-1960: O surgimento do mestre*. V. 2. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2004.

BONELLI, Gianluigi. *Tex: cem anos de Galep*. São Paulo: Mythos Editora, 2018.

BRANDÃO, Daniel. *Artbook 2016*. Daniel Brandão. 20 anos de carreira. Fortaleza, [s.n.], 2016.

BYRNE, John. Era uma vez... E que vez foi aquela! [Prefácio] In: \_\_\_\_\_. *Next Men*. Edição de luxo, volume 1. São Paulo: Mythos Editora, 2013.

CAMPOS, Rogério. Prefácio da edição brasileira. In: LIBERATORE, Tani-no. *Ranxerox*. São Paulo: Conrad Editora, 2010.

CERCA de 90% dos cartunistas criam digitalmente. Mais da metade usa 3D – *Pesquisa de artistas de mangá*. Disponível em: <<https://mannavi.net/14929/>>. Acesso em: 19 set. 2022.

CONTRO, Gianmaria. Claudio Villa: o desenhista é como um diretor. In: BOSELLI, Mauro; VILLA, Claudio. *Tex*. O Implacável. São Paulo: Mythos Editora, 2020.

COPYRIGHT Law of the United States and Related Laws Contained in Title 17 of the United States Code. October 2022. Disponível em: <<https://www.copyright.gov/title17/title17.pdf>>. Acesso em: 07 jan. 2023.

CORTEZ, Jayme. *Fronteiras do além*. São Paulo: Pipoca & Nanquim, 2020.

GARDNER, David. *How Marvel Make Money*. 16 nov. 2016. Disponível em: <<https://www.fool.com/investing/high-growth/2005/01/25/how-marvel-makes-money.aspx>>. Acesso em: 9 jan. 2023.

GUSMAN, Sidney. *A diferença entre editor e editor*. 19 agosto 2009. Disponível em: <<https://universohq.com/beco-das-hqs/a-diferenca-entre-e-ditor-e-editor/>>. Acesso em 1 de jan. 2021.

KANE, Brian M. Harold Rudolf Foster (1892-1982). In: PRÍNCIPE Valente (1937-1938). Rio de Janeiro, RJ: Media Pixel, 2016.

MILLER, Frank. Introdução. In: \_\_\_\_\_. *Demolidor*. Volume 1. Barueri, SP: Panini Books, 2014.

PAULINO, Marcos. Entrevista: Marcatti. 19 jan. 2018. *Scream & Yell*. Disponível em: <<http://screamyell.com.br/site/2018/01/19/entrevista-marcatti/>>. Acesso em: 12 abr. 2022.

POLLICELLI, Giuseppe. Entrevista com Fabio Civitelli. In: *O oeste segundo Civitelli*. São Paulo: Mythos Editora; Turim: Little Nemo Editore, 2010.

PUBLISHER Market Shares: March 2020. mar. 2020. Disponível em: <<https://www.diamondcomics.com/Home/1/1/3/237?articleID=242168>>. Acesso em: 17 out. 2021.

## Entrevistados/as

BELO, Júlio César Filgueira. **(Júlio Belo)**. Entrevista concedida ao autor. Fortaleza, 14 mai. 2019.

BELO Júnior, João. **(João Belo)**. Entrevista concedida ao autor. Fortaleza, 7 nov. 2019.

BORGES Filho, Deodato Taumaturgo. **(Mike Deodato Jr.)**. Entrevista (via Google Meet) concedida ao autor. João Pessoa/Fortaleza. 25 jul. 2021.

BORGES, Geraldo Henrique Silva. **(Geraldo Borges)**. Entrevista (via Google Meet) concedida ao autor. Santiago do Chile/Fortaleza, 15 jun. 2021.

BRANCO, Hermínio Macêdo Castelo **(Mino)**. Entrevista concedida ao autor. Fortaleza, 18 nov. 2017.

DIAS Neto, Abelardo Ribeiro. **(Netho Diaz)**. Entrevista (via Zoom) concedida ao autor. Fortaleza, 12 fev. 2021.

FARIAS, Lilian Toshimi Mitsunaga. **(Lilian Mitsunaga)**. Entrevista (via Google Meet) concedida ao autor. São Paulo/Fortaleza, 7 mar. 2022.

GRANJEIRO Filho, José Wellington Alves. **(Zé Wellington)**. Entrevista (via Google Meet) concedida ao autor. Sobral/Fortaleza, 25 set. 2020.

LIMA, Brendda Costa. **(Brendda Maria)**. Entrevista (via Google Meet) concedida ao autor. Fortaleza, 28 fev. 2021.

LIMA, Diego do Nascimento. **(Dijjo Lima)**. Entrevista concedida ao autor. Maracanaú, 25 jan. 2020.

LIMA, Weaver Ferreira. **(Weaver)**. Entrevista (via Google Meet) concedida ao autor. Fortaleza, 17 dez. 2020.

MASCARENHAS, Rogério Lima. **(Romahs)**. Entrevista (via Google Meet) concedida ao autor. Manaus/Fortaleza, 29 jul. 2021.

MAURÍCIO, Walter Geovani Saraiva. **(Walter Geovani)**. Entrevista (via Google Meet) concedida ao autor. Limoeiro do Norte/ Fortaleza. 25 mar. 2021.

NOGUEIRA, Sirlanney Freire **(Sirlanney)**. Entrevista (via Google Meet) concedida ao autor. Rio de Janeiro/Fortaleza, 13 ago. 2021.

NOLASCO, Renata Izabel de Freitas. **(Renata Nolasco)**. Entrevista (via Google Meet) concedida ao autor. Fortaleza, 01 abr. 2021.

RODRIGUES, Paulo Roberto. **(Pow Rodrix)**. Entrevista (via Google Meet) concedida ao autor. Fortaleza, 3 abr. 2021.

RODRIGUES, Talles da Silva. **(Talles Rodrigues)**. Entrevista concedida ao autor. Fortaleza, 22 jan. 2020.

SANTOS, Carlos Henrique. **(Guabiras)**. Entrevista concedida ao autor. Fortaleza, 10 out. 2019.

SANTOS, Débora Cristina Lima dos **(Débora Santos)**. Entrevista concedida ao autor. Fortaleza, 16 jan. 2020.

SANTOS Filho, Márcio Moreira dos. **(Márcio Moreira)**. Entrevista concedida ao autor. Fortaleza, 29 jan. 2020.

SILVA, Robério Leandro da. **(Rob Lean)**. Entrevista (via Google Meet) concedida ao autor. Limoeiro do Norte/Fortaleza, 14 ago. 2021.

SOUZA, Cassius Vinício Medauar de. **(Cassius Medauar)**. Entrevista (via Google Meet) concedida ao autor. São Paulo/Fortaleza, 18 ago. 2022.

SOUZA, Marcelo D'Salete. **(Marcelo D'Salete)**. Entrevista (via E-mail) concedida ao autor. São Paulo/Fortaleza, 20 maio 2021.

## Entrevista semiestruturada

1. Nome completo e data de nascimento.
2. Qual a sua formação? Instituição pública ou privada?
3. Pai e mãe são escolarizados? Possuem curso de ensino superior ou técnico?
4. Como desenvolveu o gosto pelos quadrinhos?
5. Aprendeu a desenhar e roteirizar sozinho ou estudou com alguém?
6. Quais foram as primeiras obras?
7. Quando lhe perguntam o que faz na vida o que você responde?
8. Você se dedica aos quadrinhos em tempo integral ou parcial?
9. No caso de tempo parcial, que outra profissão exerce?
10. Como você acha que a sua profissão é vista pelos outros?
11. Em que momento você se sentiu reconhecido como quadrinista?
12. Sobre a receptividade da obra, como ela é percebida pelos pares e leitores/as?
13. Como é a relação com os/as editores/as?
14. Qual a jornada de trabalho?
15. Trabalha com carteira assinada?
16. Recebe direitos autorais e ‘royalties’?
17. Defina o seu estilo de desenho.
18. Quais as ferramentas de trabalho?
19. Que lugar a Internet ocupa no trabalho criativo?
20. O que os quadrinhos fizeram por você?



**Gledson Ribeiro de Oliveira** é cearense de Fortaleza, nascido em 1974. Leitor e colecionador de HQs, é professor da Licenciatura em Sociologia e do Bacharelado em Humanidades da Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira (UNILAB). Fez doutorado em Sociologia (UFC), graduação (UECE) e mestrado (UFPE) em História. Também fez pós-doutorado na Escola de Comunicações e Artes (ECA-USP). Pela Marca de Fantasia, publicou *Quadrinhos no Ceará: imprensa, alternativos, censura*.



Como a profissão de quadrinista é percebida por artistas e roteiristas e assimilada pelo senso comum? Qual sistema de reconhecimento define quem é quem no mundo dos quadrinhos? O que é divisão do trabalho quadrinístico? Quando a HQ é feita a várias mãos, como fica a autoria? A profissão é um signo contemporâneo do trabalho informal-intermitente? Esta pesquisa enfrenta questões complexas sobre viver de histórias em quadrinhos em um texto acessível para todos/as, de pesquisadores/as a amantes da Nona Arte.



<https://www.marcadefantasia.com>

# QUADRINHOS

Profissão e trabalho criativo



Gledson Ribeiro de Oliveira

