

UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM TECNOLOGIA

LIBER EUGENIO PAZ

TECNOLOGIA E CULTURA NOS QUADRINHOS INDEPENDENTES  
BRASILEIROS

TESE

CURITIBA  
2017



UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM TECNOLOGIA

LIBER EUGENIO PAZ

TECNOLOGIA E CULTURA NOS QUADRINHOS INDEPENDENTES  
BRASILEIROS

Tese de doutorado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Tecnologia (PPGTE) da Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR) como requisito para obtenção do título de Doutor em Tecnologia. Área de Concentração: Mediações e Cultura. Orientadora: Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Marilda Lopes Pinheiro Queluz.

CURITIBA  
2017

## Dados Internacionais de Catalogação na Publicação

---

P348t  
2017 Paz, Liber Eugênio  
Tecnologia e cultura nos quadrinhos independentes brasileiros / Liber Eugenio Paz.-- 2017.  
299 p. : il. ; 30 cm

Texto em português com resumo em inglês

Disponível também via World Wide Web

Tese (Doutorado) – Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Programa de Pós-graduação em Tecnologia e Sociedade, Curitiba, 2017

Bibliografia: p. 285-296

1. Histórias em quadrinhos – Teses. 2. Tecnologia – Aspectos sociais – Teses. 3. Cultura de massa – Teses. 4. Williams, Raymond, 1921-1988 – Crítica e interpretação. 5. Cultura – Brasil – Séc. XXI. 6. Imprensa alternativa. 7. Histórias em quadrinhos – Brasil – História – Séc. XXI. 8. Tecnologia – Teses. I. Queluz, Mariida Lopes Pinheiro. II. Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Programa de Pós-Graduação em Tecnologia e Sociedade. III. Título.

CDD: Ed. 23 – 600

---

Biblioteca Central da UTFPR, Câmpus Curitiba  
Bibliotecário: Adriano Lopes CRB9/1429

TERMO DE APROVAÇÃO DE TESE Nº 56

A Tese de Doutorado intitulada Tecnologia e Cultura nos Quadrinhos Independentes Brasileiros, defendida em sessão pública pelo(a) candidato(a) Liber Eugenio Paz no dia **01 de dezembro de 2017**, foi julgada para obtenção do título de Doutor em Tecnologia e Sociedade, Área de Concentração – Tecnologia e Sociedade, Linha de Pesquisa – Mediações e Culturas e aprovada em sua forma final, pelo Programa de Pós-Graduação em Tecnologia e Sociedade.

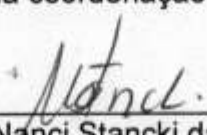
Prof. Dr. Gilson Leandro Queluz - (UTFPR)

Prof. Dr. Luciano Henrique Ferreira da Silva - (UTFPR)

Prof. Dr. Paulo Eduardo Ramos - (Unifesp)

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Marilda Lopes Pinheiro Queluz - (UTFPR) - *Orientadora*

Visto da coordenação:

  
\_\_\_\_\_  
Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Nanci Stancki da Luz  
Coordenadora do PPGTE

Para o meu pai Nestor e a minha mãe Neusa.

Com muita gratidão, amor e carinho.

Amo vocês <3

## AGRADECIMENTOS

Obrigado à minha orientadora Marilda Lopes Pinheiro Queluz, minha amiga Mary Scully, pela paciência, confiança, apoio e amizade. Sem ela, sem sua orientação, compreensão e colaboração, esse processo jamais teria acontecido.

Obrigado a meus pais e meus irmãos, por tudo, com muito amor.

Obrigado a todas as pessoas amigas, que estiveram junto comigo durante esse processo das mais diversas maneiras: Suelen Caviquiolo, Cátia Reis, Camille Bolson, Gustavo Kira, Lielson Zeni, Maria Clara MC Carneiro, Pauler Cecconi, Matias Peruyera, Lindsay Cresto, Taissa Brevilheri, Beatriz Lago, Luciana Silveira, Marcos Varasin Arantes, Marcelo de Oliveira, Rodrigo Scama, Luciano Silva, Rodrigo Graça, José Aguiar, Bianca Pinheiro, Greg Bart, Alexandre Lourenço, Yoshi Itice, Paulo Ramos, Gilson Queluz, Mitie Taketani, Guilherme Caldas, Thiago de Castro, Guilherme Kroll, Felipe 5 Horas, Aline Zouvi, Dandara Palankoff, Bruno Stock, Anna Voros, Vinicius Vina de Moraes, Fabiane Lima, Karla Babinski, Lucas Freitas, Letícia Rodrigues, Carlos Debiaisi, Marcello Quintanilha, Rafael Coutinho, Laura Vazquez, Ian Gordon, Rafael Salimena, Paulo Crumbim, Cris Eiko, Douglas e Dani Utchester, Amora. Obrigado a todas e todos vocês pela presença, pelo apoio, pelo carinho, pelas boas ideias, conversas luminosas e suporte emocional imprescindível. Obrigado pelos bate-papos sobre quadrinhos, sempre riquíssimos, sempre diferentes. Obrigado pelas dicas, pelos tutoriais, pela troca de ideias, pelo companheirismo e pelos cafés.

Obrigado a todos e todas as amigas e amigos do PGTE, dos TecSoc, das Jornadas Internacionais, Viñetas Sérias e tudo mais.

Obrigado a todos os professores do programa e toda a equipe do PPGTE pela acolhida e incentivo.

Obrigado a Rebeca Queluz, pelas salvadoras traduções de última hora.

Obrigado à galera dos pocasts *MDM*, *Anticast* (valeu, Ivan!), *HQ Sem Roteiro*, *ARGCast* e *Revolushow*.

Obrigado, Catiane Matiello.

Obrigado, Raymond Williams.

Muito bem.

Vamos lá.

*I don't know what it's like to read this book.  
I only know what it was like to live the writing of it.*

Neil Gaiman

*Mas, ao se observar a experiência conhecida de muitos tipos de escritores,  
descobre-se que ter uma ideia é uma coisa, e escrever,  
às vezes muito dolorosamente,  
é outra bem diferente.*

Raymond Williams



## RESUMO

PAZ, Liber E. Tecnologia e Cultura nos Quadrinhos Independentes Brasileiros. 320 f. Tese (Doutorado em Tecnologia) – Programa de Pós-Graduação em Tecnologia, Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2017.

Esse estudo busca realizar reflexões sobre os significados, sentidos, tensões e contradições relacionados ao termo “independente” e sua contraparte, o termo “*mainstream*”, ligados ao processo de desenvolvimento das histórias em quadrinhos enquanto formação cultural. Essas reflexões são orientadas pelo conjunto de ideias de Raymond Williams, especialmente os conceitos de tecnologia, hegemonia e culturas alternativas, opositoras, residuais e emergentes. O trabalho está estruturado em cinco momentos. Primeiro as histórias em quadrinhos são abordadas como forma cultural e observamos as relações entre cultura e tecnologia no seu processo de formação. A seguir observamos particularidades desse processo dentro do contexto brasileiro. O terceiro momento apresenta os conceitos de Williams sobre culturas alternativas e antecipa a parte voltada para as intensas manifestações culturais da década de 1960 e seus desdobramentos. Finalmente, busca-se traçar uma visão geral do cenário de mudanças que se desenvolve a partir da década de 1980, enfatizando as histórias em quadrinhos publicadas no Brasil. A partir da observação do surgimento e consolidação de eventos como o Troféu HQ Mix e as feiras e bienais de quadrinhos, relacionados a novos processos de publicação e distribuição, buscamos analisar as obras e perfis de quatro autores contemporâneos de quadrinhos e compreender melhor os significados de termos como “independente”, “autoral”, “comercial”, “*mainstream*”, “alternativo” e outros, de uso comum nas diversas práticas das histórias em quadrinhos. Entre os resultados obtidos, notamos que: muitas das produções “independentes” contemporâneas apresentam características temáticas, estilísticas e materiais praticamente indistinguíveis das produções “*mainstream*”; algumas produções “*mainstream*” incorporam temas e propostas de culturas alternativas à hegemonia; o uso termo “independente” muitas vezes encobre as condições desfavoráveis de produção e sustento de diversos profissionais; considerando rigorosamente as culturas opositoras como um conjunto de ações de dimensão revolucionária, é difícil encontrar obras que efetivamente atendam a essa condição.

**Palavras-chave:** Histórias em quadrinhos. Cultura. Tecnologia. Raymond Williams.

## ABSTRACT

PAZ, Liber E. Technology and Culture in Brazilian Independent Comics. 320 p. Thesis. (Doctorate in Technology) – Postgraduate Program in Technology, Federal Technological University of Parana, Curitiba, 2017.

This study seeks to reflect on the meanings, senses, tensions and contradictions related to the term “independent” and its counterpart, the term “mainstream”, connected to the process of development of comics as a cultural formation. These reflections are guided by Raymond Williams’s set of ideas, especially the concepts of technology, hegemony and alternative, oppositional, residual, and emerging cultures. We structured the work in five moments. First, we approach comics as a cultural form and observe the relations between culture and technology in its process of formation. Next, we observe particularities of this process within the Brazilian context. In a third moment, we present Williams’ concepts on alternative cultures and anticipate the part devoted to the intense cultural manifestations of the 1960s and their unfolding. Finally, we attempt to give an overview of the scenario of changes that develops from the 1980s, emphasizing the comics published in Brazil. From the observation of the emergence and consolidation of events such as the HQ Mix Trophy and the comics fairs and biennials related to new publication and distribution processes, we sought to analyze the works and profiles of four contemporary comic authors and to better understand the meanings of terms such as “independent”, “authorial”, “commercial”, “mainstream”, “alternative” and others, commonly used in various comic book practices. Among the results obtained, we noticed that: many contemporary “independent” productions present thematic, stylistic and material characteristics practically indistinguishable from “mainstream” productions; some “mainstream” productions incorporate themes and proposals of cultures that are alternatives to hegemony; the use of the term “independent” often covers the unfavorable conditions of production and livelihood of several professionals; rigorously considering the opposing cultures as a set of actions of a revolutionary dimension, it is difficult to find works that effectively meet this condition.

**Key words:** Comic books. Culture. Technology. Raymond Williams.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 01: Fotografia de queima pública de quadrinhos publicada na Time Magazine de 20 de dezembro de 1948.....	23
Figura 02: Syllas Roberg (esq) e Miguel Penteado diante do painel “Nós Lemos Quadrinhos”, na 1ª Exposição Mundial de Quadrihos, em 1951.....	28
Figura 03: Striking effects produced by LINES and DOTS, for the assistance of young Draftsmen, George Cruikshank, 1817. ....	51
Figura 04: Reform Advised. Reform Begun. Reform Complete. Thomas Rowlandson, 1793. ....	53
Figura 05: Histoire de Mr. Jabot, Rodolphe Töpffer, 1833 .....	55
Figura 06: Pranchas 37 e 38 de Histoire de Mr. Jabot, Rodolphe Töpffer, 1833 .....	56
Figura 07: Esquema simplificado do processo fotográfico.....	59
Figura 08: Esquema simplificado da técnica de Töpffer (transfer litográfico) .....	59
Figura 09: Exemplo de anúncio publicitário utilizando história em quadrinhos. Publicado no jornal New York American em 10 de abril de 1932.....	63
Figura 10: Bringing Up Father (1919), de George McManus, capa e prefácio. ....	65
Figura 11: Página da revista Vamos Ler!, de 16 de março de 1944. ....	72
Figura 12: Capítulo 1 de As Aventuras de Zé Caipora, Angelo Agostini, 1883. ....	75
Figura 13: Detalhe da sequência inicial do Capítulo 1 de As Aventuras de Zé Caipora, Angelo Agostini, 1883. ....	76
Figura 14: Capítulo 3 de As Aventuras de Zé Caipora, Angelo Agostini, 1883. ....	78
Figura 15: Buster Brown gets even with the postman, Charles F. Outcalt, cerca de 1902 .....	81
Figura 16: Chiquinho – uma boa partida, publicada em O Tico-Tico nº16, janeiro de 1906. ....	81
Figura 17: Mudanças do estilo de desenho do personagem Chiquinho.....	82
Figura 18: Painel de uma história de Barbarella, publicada originalmente em 1962. ....	111
Figura 19: Capa da primeira edição da Zap Comix, 1967. ....	114
Figura 20: Capas dos catecismos de Carlos Zéfiro. Década de 1960.....	120
Figura 21: Capas de alguns exemplares de Tijuana Bibles ou Dirty Comics. Década de 1940. ....	120
Figura 22: Capa da revista Linus número 1, abril de 1965.....	128
Figura 23: Capa da primeira edição da revista Grilo, publicada em outubro de 1971. ....	129
Figura 24: Pôster que acompanhava a primeira edição da revista Grilo, de 1971.....	130
Figura 25: Capa da primeira edição da revista Balão, publicada em novembro de 1972. ....	132
Figura 26: Nuestras Raices, publicada no nº 6 da Balão e, depois, em Quadrinhos em Fúria.....	134
Figura 27: Capa da última edição (número 9) da revista Balão, publicada em 1975. ....	136
Figura 28: Capa da edição número 15 de Estórias Adultas – Gibi Moderno, 1971. ....	137
Figura 29: Capa do álbum Paulette, edição especial da revista Grilo, 1973. ....	138
Tabela 1: Números de títulos nas bancas brasileiras ao longo do ano de 1985. ....	141
Figura 30: Capa da primeira edição da revista Chiclete com Banana, publicada em outubro de 1985. ....	142
Figura 31: Capa da primeira edição da revista Circo, publicada em outubro de 1986. ....	146

Figura 32: Página 14 de Uma história de amor, de Luiz Gê, de 1987. ....	149
Figura 33: Trecho da página 4 de A insustentável leveza do ser, de Laerte. 1987. ....	150
Figura 34: capa da primeira edição de Watchmen. Novembro de 1988. ....	152
Figura 35: Capa do álbum Transsubstanciação, publicado em 1991. ....	154
Figura 36: Capa de 30 de abril de 1986 do Caderno 2, o suplemento cultural do jornal O Estado de S. Paulo, sobre a releitura do personagem Batman por Frank Miller. ....	157
Figura 37: Cartaz da I Bienal Internacional de Quadrinhos, 1991. Arte de Caco. ....	165
Figura 38: Cartaz da Mostra da I Bienal Internacional de Quadrinhos em Curitiba, 1992. ....	167
Figura 39: Revista Panacea número 38, março/abril de 1995. ....	171
Figura 40: Exemplos de impressos independentes e alternativos comercializados na primeira edição da Feira Plana, em março de 2013. ....	180
Gráfico 4: Quantidade de títulos nacionais e estrangeiros que disputaram o Troféu HQ Mix desde 2006. ....	182
Gráfico 5: Relação de total de indicados e indicados independentes e mainstream de 2006 a 2017. ....	183
Figura 41: Capa de Ato 5, de José Aguiar e André Diniz, 2009. ....	187
Figura 42: Capa de Promessas de amor... vol 1 – Limbo. Pedro Franz, 2010. ....	197
Figura 43: Páginas duplas de abertura do Capítulo 1 de Limbo. ....	198
Figura 44: Páginas duplas de abertura do Capítulo 2 de Limbo. ....	199
Figura 45: Páginas duplas de abertura do Capítulo 3 de Limbo. ....	200
Figura 46: Páginas duplas de abertura do Capítulo 4 de Limbo. ....	201
Figura 47: Páginas 12-13 de Promessas de amor...: Limbo. ....	204
Figura 48: Páginas 14-15 de Promessas de amor...: Limbo. ....	204
Figura 49: Páginas 16-17 de Promessas de amor...: Limbo. ....	205
Figura 50: Páginas 64-65 de Promessas de amor...: Limbo. ....	208
Figura 51: Páginas 58- 59 de Promessas de amor...: Limbo. ....	209
Figura 52: Capa de Promessas de amor... volume 2: Underground. ....	210
Figura 53: Envelope e folhas soltas de Promessas de amor...: Underground. ....	211
Figura 54: Amostras de páginas de Promessas de amor...: Underground. ....	211
Figura 55: Exemplos de arte de duas páginas de quadrinhos de Promessas de amor...: Underground. ....	212
Figura 56: Capa de Promessas de amor a desconhecidos enquanto espero o fim do mundo volume 3: Potlatch. ....	216
Figura 57: Páginas 8 e 9 de Promessas de amor...: Potlatch. ....	217
Figura 58: Páginas 14 e 15 de Promessas de amor...: Potlatch. ....	217
Figura 59: Páginas 42-43 de Promessas de amor...: Potlatch. ....	218
Figura 60: Capa de Bukkake. ....	221
Figura 61: páginas 14-15 de Bukkake. ....	222
Figura 62: Capa de Suburbia. ....	222
Figura 63: Layout fluido das páginas 20-21 de Suburbia. ....	223
Figura 64: Layout fluido das páginas 4-5 de Suburbia. ....	224

Figura 65: Vagões de trem no Rio de Janeiro com aplicações de artes do álbum Suburbia. ....	224
Figura 66: Capa de Cavalos mortos permanecem no acostamento. ....	225
Figura 67: Páginas 4 e 5 de Cavalos mortos permanecem no acostamento. ....	226
Figura 68: Exposição realizada no Espaço Oficina do Centro Integrado de Cultura, em Florianópolis, de 18 de junho a 16 de julho de 2015.....	227
Figura 69: Capa da publicação em quadrinhos Incidente em Tunguska. ....	228
Figura 70: Páginas internas de Incidente em Tunguska. ....	228
Figura 71: Painéis da primeira história em quadrinhos publicada no site da autora Bianca Pinheiro. ....	231
Figura 72: Trecho de uma página de Bear. ....	232
Figura 73: Página inteira de Bear, mostrando a proporção da altura maior que o convencional. ....	233
Figura 74: Capa da edição impressa de Bear. ....	234
Figura 75: Página 30 de Bear: Volume 1. ....	236
Figura 76: Quadros com os valores, recompensas e número de apoiadores da campanha do livro Dora, no Catarse. ....	237
Tabela 2: áreas financiadas pelo Catarse. ....	239
Figura 77: Capa de Dora. ....	240
Figura 78: Amostras de arte de Dora – páginas 21 e 84. ....	241
Figura 79: Montagem da peça Dora, no Teatro da Caixa em Curitiba. ....	242
Figura 80: Capa de Meu pai é um homem da Montanha.....	242
Figura 81: Amostra de artes de Meu pai é um homem da montanha – p. 3 e 8.....	243
Figura 82: Capa de Mônica: Força .....	244
Figura 83: Capa do livro Noite Luz.....	246
Figura 84: Início da história Entre rosas e estrelas. ....	250
Figura 85: Final da história Entre rosas e estrelas.....	250
Figura 86: Páginas da história O Patuá de Dadá. ....	251
Figura 87: Capa da primeira edição de Encruzilhada. ....	252
Figura 88: Capa da segunda edição de Encruzilhada.....	253
Figura 89: Capa do álbum Risco. ....	256
Figura 90: Sobrecapa da edição de Risco.....	256
Figura 91: Capa de Cumbe. ....	258
Figura 92: Capa de Fealdade de Fabiano Gorila.....	261
Figura 93: Capa de Sábado dos meus amores. ....	262
Figura 94: Capa do álbum Almas públicas. ....	264
Figura 95: Layout da história Fealdade de Fabiano Gorila, versão de 1998. ....	267
Figura 96: Layout da história Fealdade de Fabiano Gorila, versão de 2011. ....	267
Figura 97: Página da história De Pinho. ....	268
Figura 98: Trecho de De Pinho. ....	269
Figura 99: Capa de Tungstênio. ....	270

<b>Figura 100: Página de Tungstênio. ....</b>	<b>271</b>
<b>Figura 101: Capa de Talco de Vidro. ....</b>	<b>272</b>
<b>Figura 102: Página de Talco de Vidro. ....</b>	<b>273</b>
<b>Figura 103: Capa de Hinário Nacional. ....</b>	<b>274</b>
<b>Figura 104: Páginas da história Pai Doce. ....</b>	<b>276</b>

# SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>13</b>
<b>1 HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: TECNOLOGIA E FORMA CULTURAL .....</b>	<b>22</b>
1.1 ABORDAGENS SOBRE OS QUADRINHOS DO SÉCULO XX .....	22
1.2 A ABORDAGEM CRÍTICA DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NO BRASIL .....	26
1.3 SOBRE “CULTURA” E “ARTE” .....	30
1.4 HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E MEIOS DE COMUNICAÇÃO DE MASSA .....	35
1.5 HISTÓRIA EM QUADRINHOS COMO MEIO DE COMUNICAÇÃO .....	40
1.6 QUESTÕES ONTOLÓGICAS DOS QUADRINHOS .....	44
1.7 CARICATURA: EXPRESSÃO E TÉCNICA .....	47
1.8 RODOLPHE TÖPFFER E A HISTÓRIA EM QUADRINHOS .....	50
1.9 HISTÓRIA EM QUADRINHOS DO SÉCULO XX: PUBLICIDADE, FORMATOS E RELAÇÕES DE PRODUÇÃO .....	61
<b>2 QUADRINHOS NO BRASIL: FORMAÇÃO E CONSOLIDAÇÃO DO MAINSTREAM .....</b>	<b>72</b>
2.1 HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NO BRASIL ANTES DA DÉCADA DE 1930 .....	74
2.2 SUPLEMENTOS, REVISTAS E A MERCANTILIZAÇÃO DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS .....	83
2.3 OS COMICS E A FORMAÇÃO DA PRÁTICA PROFISSIONAL DOS QUADRINHOS NO BRASIL .....	87
<b>3 HEGEMONIA E CULTURAS ALTERNATIVAS .....</b>	<b>95</b>
3.1 HEGEMONIA E CULTURAS ALTERNATIVAS, Opositoras, Residuais e Emergentes .....	95
3.2 O CONCEITO DE MAINSTREAM .....	101
3.3 CONTEXTUALIZAÇÃO DA CONTRACULTURA .....	103
3.4 A CONTRACULTURA .....	105
3.5 COMIX, OS QUADRINHOS UNDERGROUND .....	109
3.6 CARLOS ZÉFIRO E OS PRIMEIROS COMIX BRASILEIROS .....	119
3.7 A IMPRENSA ALTERNATIVA BRASILEIRA DAS DÉCADAS DE 1960 E 1970 .....	122
<b>4 AS DÉCADAS DE 1980 E 1990 E A FORMAÇÃO DE UM NOVO CENÁRIO DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NO BRASIL .....</b>	<b>140</b>
4.1 O TROFÉU HQ MIX .....	158
4.2 AS BIENAS DE QUADRINHOS .....	165
4.3 A INTERNET .....	169
<b>5 OS QUADRINHOS INDEPENDENTES BRASILEIROS DO SÉCULO XXI .....</b>	<b>174</b>
5.1 OS QUADRINHOS MAINSTREAM .....	174
5.2 O CIRCUITO INDEPENDENTE .....	177
5.3 CRITÉRIOS DE CLASSIFICAÇÃO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS .....	190
5.3.1 <i>Suporte</i> .....	191

5.3.2	<i>Forma</i> .....	191
5.3.3	<i>Condições de produção</i> .....	193
5.4	PEDRO FRANZ.....	195
5.5	BIANCA PINHEIRO.....	229
5.6	MARCELO D'SALETE .....	246
5.7	MARCELLO QUINTANILHA .....	260
<b>6</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	<b>278</b>
<b>7</b>	<b>REFERÊNCIAS</b> .....	<b>285</b>
	<b>ANEXO</b> .....	<b>297</b>
	ESTATUTO - TROFÉU HQ MIX.....	297



## INTRODUÇÃO

Este trabalho surgiu da curiosidade a respeito dos significados, usos e contradições de certos termos muito comuns nos atuais discursos sobre produção, distribuição e consumo de histórias em quadrinhos brasileiras: “independente”, “autoral”, “*underground*” e “alternativo”. Os termos são muito utilizados para distinguir um tipo de produção específica de outro, que é relacionado a palavras como “comercial”, “convencional”, “*mainstream*” e “hegemônico”.

Especialmente a partir de 2005, o cenário brasileiro de produção de histórias em quadrinhos apresenta características bem peculiares e agudas quando comparado com outros momentos do desenvolvimento histórico dessa atividade: a transformação de uma forma de produto (a revista de histórias em quadrinhos) em outro (o livro de histórias em quadrinhos); o aumento significativo da atuação dos produtores de histórias em quadrinhos considerados “independentes”; a apropriação de novas formas de produção, publicação e distribuição proporcionadas por tecnologias digitais e de impressão mais acessíveis; a atenuação da longa influência hegemônica estadunidense com a expressiva ocupação de espaço pelas histórias em quadrinhos japonesas (mangás); a formação de um senso de comunidades entre leitores e produtores – a partir das interações em redes sociais, eventos e feiras de histórias em quadrinhos – qualitativamente diferente do que havia até então.

Um certo senso de comunidade entre leitores e produtores de quadrinhos sempre existiu, mas, como veremos, a partir das décadas de 1980 e 1990, transformou-se significativamente, concomitante a uma série de eventos e condições que convergiram com o desenvolvimento de uma mudança de percepção social a respeito das histórias em quadrinhos e suas práticas. Por exemplo, as bienais de quadrinhos surgiram e começaram a se consolidar, respaldadas pela atenção e reconhecimento do público. Além disso, muitas publicações alternativas, como os fanzines, começaram a se valer de novas possibilidades técnicas em sua realização e distribuição, como a internet ou recursos de impressão mais acessíveis.

Como aficionado dessa forma de expressão, vivenciei (então, sem absolutamente compromisso algum com qualquer rigor metodológico) esses processos ao longo das últimas três décadas. Percebi que os usos do termo “independente”, antes voltados para se referir a um tipo de publicação constituída por temas, ideologias e técnicas efetivamente alternativas àquelas empregadas pela

produção industrial, especialmente nos últimos 10 ou 15 anos, passaram a se referir a produtos que, muitas vezes, excetuando o processo de autopublicação, em nada se distinguem daqueles produtos considerados “comerciais”.

Pude observar que os discursos sobre o termo “independente” trazem conceitos que, geralmente, são contraditórios e imprecisos. Há uma ideia, presente em muitos discursos, de que o “independente” está relacionado com uma suposta “liberdade criativa” na produção de obras que não seriam limitadas ou “censuradas” pelo controle de algum editor ou pelas demandas do mercado. Na prática, porém, muitas histórias em quadrinhos consideradas independentes reproduzem aspectos, modelos e esquemas narrativos muito utilizados pelas publicações “*mainstream*”.

Por outro lado, também é possível encontrar histórias em quadrinhos produzidas e distribuídas comercialmente por editoras estabelecidas no mercado que apresentam propostas de temas, abordagens e estruturas narrativas que destoam daquilo que se espera de uma produção “comercial”. De muitas maneiras, obras como as de Marcello Quintanilha e Marcelo D’Saete, que serão analisadas no último capítulo dessa tese, apresentam características que as aproximam muito mais de uma ideia de produção “alternativa” do que muitos títulos independentes que repetem modelos estabelecidos pelas *comic strips* e *comic books*<sup>1</sup> estadunidenses.

Quanto aos aspectos de produção relacionados à autonomia e controle do produtor sobre suas criações, lembro uma conversa divertida onde começávamos com a pergunta “*se uma pessoa escreve, desenha, publica, distribui e comercializa sua história em quadrinhos, ela é independente?*”. A resposta dos interlocutores invariavelmente era “sim”. Em seguida perguntávamos, “mas se essa pessoa só escrever, publicar e distribuir, mas deixar os desenhos para outra pessoa fazer, ela continua independente?”. “Sim”.

E assim a pergunta ia se repetindo, sempre com o produtor delegando etapas do processo a terceiros, mas mantendo o controle e a posse de personagens e conceitos de sua obra em quadrinhos. Com a delegação de todas essas etapas a outras pessoas, esse produtor continua sendo independente? Invariavelmente, chegávamos à peculiar conclusão de que Maurício de Sousa, o empresário mais bem-

---

<sup>1</sup> Dentro deste trabalho, usaremos o termo *comics* para distinguir as histórias em quadrinhos produzidas e publicadas dentro dos EUA. Essa distinção se deve às singularidades ideológicas e comerciais dos *comics* e seu papel na formação de uma cultura de histórias em quadrinhos no Brasil.

sucedido do Brasil na comercialização de suas histórias em quadrinhos, era um produtor independente.

Essa anedota ilustra o tipo de dificuldade que o termo “independente” apresenta. Condições como autopublicação ou controle sobre os temas e formas da obra mostravam-se insuficientes ou contraditórios para a distinção entre a produção “independente” e “*mainstream*”.

Portanto, refletir sobre os entendimentos, sentidos e usos desses termos (“independente”, “*mainstream*”, “*underground*”, “autoral”, “alternativo”, etc) e, principalmente, a ideia de oposição entre dois tipos de produção que esses termos evocam, foi o ponto de partida para a elaboração dessa tese.

Durante as aulas do programa de doutorado, tivemos contato com alguns conceitos e ideias de Raymond Williams sobre estudos de cultura e tecnologia, especialmente através dos textos *Base e superestrutura na teoria da cultura marxista* (WILLIAMS, 2011a), *Meios de comunicação como meios de produção* (ibid) e *Cultura e tecnologia* (WILLIAMS, 2011b). Dessas leituras e conversas com a orientadora e professores do programa, surgiu a ideia de aplicar as teorias de Williams no estudo e análise dos significados do termo “independente” e seus desdobramentos e relações com as práticas da cultura de quadrinhos brasileira<sup>2</sup>.

Essas teorias orientaram a elaboração da pesquisa a partir da atenção quanto à formação do meio de comunicação, destacando as relações entre os desenvolvimentos técnicos e as intenções e tensões de valores e significados das práticas, com o especial cuidado de evitar os determinismos tecnológicos. Foram considerados fundamentais os conceitos de culturas hegemônicas, alternativas, opositoras, emergentes e residuais (WILLIAMS 2011a) nas reflexões acerca das diferenças entre as produções “independentes” e “*mainstream*”. Esses conceitos e ideias foram empregados ao longo de todo o processo de concepção desta tese e são propriamente explicados nos capítulos 1 e 3, embora estejam presentes em todas as análises e considerações.

---

<sup>2</sup> Raymond Williams dedicou-se a construir observações e análises muito elaboradas sobre as formas culturais da literatura, teatro e meios de comunicação massiva, especialmente a televisão (WILLIAMS, 2016). Entretanto, embora tenha vivido o período quando as revistas de histórias em quadrinhos vendiam milhões de exemplares e as discussões a respeito de sua “natureza nociva” eram mais intensas e polêmicas, não dedicou muita atenção a esse meio. As referências encontradas em sua obra a respeito de histórias em quadrinhos são muito raras e breves, às vezes comparando-as ao tipo de produção vil, enganosa e rasteira que os “mascates” da publicidade faziam, o que, ao meu ver, imbui de certa ironia a decisão de usá-lo como referencial teórico fundamental em um trabalho de pesquisa sobre quadrinhos. Ver Williams (2011b, p. 177; 2011c, p. 331 e 337; 2015, p. 9 e 15).

Williams (1921-1988) foi um socialista, pesquisador e crítico literário galês, cujas proposições teóricas para análise histórico-social da cultura contribuíram muito para a formação do campo dos Estudos Culturais (CEVASCO, 2001 e 2008). Seu primeiro trabalho de destaque foi um detalhado estudo sobre as ressignificações do termo “cultura” no pensamento inglês e dos interesses e disputas por trás dessas ressignificações, que constituiu o projeto do livro *Cultura e sociedade: de Coleridge a Orwell* (WILLIAMS, 2011c).

Raymond Williams procurava traçar as trajetórias sócio-históricas de termos e seus usos e dos meios de comunicação e suas formações, levando em conta as diversas relações com dimensões sociais, culturais, tecnológicas e econômicas. A partir dessas perspectivas, estabelecemos nossa hipótese, objetivos da pesquisa, objeto de estudo e metodologias.

O uso comum dos termos “independente” e “*mainstream*”, e suas variantes, propõe distinguir duas formas de produção. A primeira estaria relacionada ao produtor que se autopublica e a segunda às produções realizadas sob demanda de uma empresa editorial inserida no mercado dominante<sup>3</sup>. Essa distinção também alude a um processo de criação no qual se supõe que o produtor teria maior autonomia quanto às decisões formais e temáticas, portanto, um processo “autoral” (autoeditorial) que difere de um processo “comercial”, no qual o produtor estaria subordinado às orientações e demandas de uma editora ou da lógica de um mercado.

Dentro dos discursos sobre histórias em quadrinhos, é muito forte a noção de produção “independente” relacionada a conceitos de valor evocados em palavras como “arte” ou “autoral”, que a distingue da produção “comercial”, considerada como algo “inferior”, menos “artística” e “não autoral”, como se os produtores desse tipo de histórias em quadrinhos não pudessem desfrutar do *status* de “autores”.

Com base em observações empíricas, na revisão dos discursos de uma seleção bibliográfica sobre as práticas das histórias em quadrinhos e na leitura das ideias e teorias de Raymond Williams sobre cultura e tecnologia, propomos a hipótese de que as produções “independentes” e “comerciais” não possuem distinções tão claras, muitas vezes se interpenetrando e se confundindo. A análise cuidadosa de

---

<sup>3</sup> Por mercado dominante consideramos o circuito comercial composto pela distribuição massiva de publicações de histórias em quadrinhos em pontos de venda como bancas de revistas, livrarias, lojas especializadas de histórias em quadrinhos (*comic shops*) e comércios *online* (vendas pela internet através de sites de livrarias e grandes sites especializados como a *Amazon*).

processos, procurando verificar especificidades, distinções e contradições, pode corroborar essa hipótese.

A partir da hipótese, nossos objetivos são:

- Aplicar as teorias e métodos de análise cultural de Raymond Williams em uma revisão do processo de formação e desenvolvimento das histórias em quadrinhos enquanto meio de comunicação. Acreditamos que, com o uso desse aparato teórico, especialmente os conceitos de hegemonia e culturas alternativas, opositoras, emergentes e residuais, é possível elaborar uma melhor compreensão dos significados, valores, especificidades, contradições, tensões e disputas constituintes e constituídas pela produção de histórias em quadrinhos independentes brasileiras.
- Reconhecer os desenvolvimentos técnicos de produção e distribuição como recursos relacionados ao desenvolvimento das práticas dos produtores de histórias em quadrinhos, buscando desconstruir diversos discursos correntes que colocam as novidades tecnológicas como fatores determinantes do aumento dessa produção independente.
- Contribuir para os debates e discursos sobre o meio dos quadrinhos apresentando uma perspectiva pela qual as práticas das histórias em quadrinhos são abordadas como forma cultural, constituídas e constituintes de outras dimensões sociais, culturais, tecnológicas e ideológicas.
- Debater a dicotomia “autoral” e “comercial”, que ora opera em cima da ideia abstrata de valor “artístico”, ora converge com conceitos de expropriação e alienação do trabalho. Especialmente, pretendemos enfatizar que a reivindicação de valor “artístico”, presente em tantos discursos sobre as histórias em quadrinhos, ampara-se no mesmo centro de valores e lógicas utilizados para desmerecer o meio.
- Finalmente, a partir de uma perspectiva socialista, pretendemos refletir sobre os desdobramentos da oposição entre “independentes” e “comerciais” e suas variações para a percepção das tensões entre

valores, sentidos e significados hegemônicos e alternativos, sendo estes entendidos como efetivas propostas de transformação social.

A princípio, nosso estudo visava se concentrar no desenvolvimento das categorias do Troféu HQ Mix<sup>4</sup>, a maior premiação do mercado brasileiro de histórias em quadrinhos. A intenção era observar a trajetória do Troféu HQ Mix, especialmente o modo como as categorias se alteravam, mesclavam, surgiam e se extinguíam em relação às mudanças do cenário brasileiro de quadrinhos. Em um primeiro momento, os desdobramentos das categorias e indicações de publicações consideradas independentes levaram a delimitar o estudo das produções realizadas no período de 2006 a 2015. Entretanto, a leitura de Raymond Williams levou à compreensão de que limitar o estudo aos sentidos e usos do termo “independente” dentro das lógicas de elaboração das categorias da premiação seria insuficiente por desconsiderar toda uma série de desdobramentos de significados do termo que só poderiam ser mais bem apreendidos se tomássemos as histórias em quadrinhos como uma forma cultural e observássemos em seu desenvolvimento histórico as relações sociais, culturais, políticas e tecnológicas no processo de formação das categorias de quadrinhos alternativos e comerciais (*mainstream*). Essa perspectiva sócio-histórica revela as complexidades, tensões, contradições e interpenetrações dos processos de formação dessas duas categorias.

Nosso objeto de estudo acabou se definindo a partir de um entendimento dos processos de formação e desenvolvimento dos significados dos termos “independente” e “*mainstream*” e suas variações dentro das práticas das histórias em quadrinhos em suas dimensões culturais e tecnológicas.

Entendemos **tecnologia** a partir da perspectiva de Raymond Williams, pela qual o termo relaciona-se às aplicações práticas do conhecimento científico.

Usou-se **tecnologia** desde o S17 [século 17] para descrever um estudo sistemático das artes ou a terminologia de uma arte específica. O termo *technology* vem da [palavra precursora imediata] *tekhnologia*, do grego, e *tecnologia*, do latim moderno (tratamento sistemático). A raiz é do grego *tekhne* (arte ou ofício). Em princípio do S18, uma definição característica de **tecnologia** era “uma descrição das artes, especialmente as mecânicas” (1706). Foi sobretudo em meados do S19, que **tecnologia** especializou-se totalmente como “artes práticas”; **tecnólogo** também corresponde a essa época. O sentido recém-especializado de CIÊNCIA e *cientista* abriu caminho para uma conhecida distinção moderna entre conhecimento (*ciência*) e sua

---

<sup>4</sup> O Troféu HQ Mix é uma premiação anual que é realizada desde 1989. No capítulo 5, contextualizamos o evento mais detalhadamente.

aplicação prática (**tecnologia**) dentro do campo selecionado. Isso leva a certa dificuldade na distinção entre **técnico** – assuntos de construção prática – e **tecnológico**, amiúde utilizados no mesmo sentido, porém com o sentido residual (em *logia*) de tratamento sistemático. Na realidade, ainda há lugar para uma distinção entre as duas palavras, na qual **técnica** é uma construção ou método específico e **tecnologia** um sistema desse meios e métodos; **tecnológico** indicaria, portanto, os *sistemas* cruciais em toda produção, distintos das “aplicações” específicas (WILLIAMS, 2007, p. 392).

As abordagens de histórias em quadrinhos costumam priorizar certos aspectos ontológicos voltados às relações de significação estabelecidas por um conjunto de imagens, como se verá em Groensteen (2014) e Kunzle (1973). O presente trabalho toma as histórias em quadrinhos como uma forma cultural moderna relacionada indissociavelmente à **técnica**, especialmente os métodos e experimentações do desenho, e à **tecnologia** enquanto sistemas de produção e aplicações práticas de desenvolvimentos, como nos modos impressos e digitais de publicação.

A pesquisa bibliográfica priorizou artigos, teses, dissertações e pesquisas sobre o processo de formação e desenvolvimento do mercado editorial brasileiro de histórias em quadrinhos e suas relações com outras formas e formações de produção de quadrinhos, especialmente a estadunidense. Esse levantamento permitiu compreender as mudanças das práticas de criação, produção, divulgação, circulação e consumo das histórias em quadrinhos.

O enfoque original dos registros de indicados e vencedores do Troféu HQ Mix e do acompanhamento das mudanças de categorias ao longo da trajetória da premiação forneceu uma base material para ilustrar o crescimento da produção independente de quadrinhos. A essa base incluímos a observação de eventos como as Bienais de Quadrinhos e as feiras de quadrinhos impressos.

A fim de verificar nossa hipótese, tomamos a produção de quatro produtores contemporâneos de histórias em quadrinhos, Pedro Franz, Bianca Pinheiro, Marcello Quintanilha e Marcelo D’Salet. Franz e Pinheiro são produtores de quadrinhos considerados independentes. Quintanilha e D’Salet publicaram seus trabalhos através de editoras comercialmente estabelecidas. Comparando suas obras, pretendemos demonstrar que características relacionadas a uma proposta ideológica alternativa ou mesmo opositora aos modelos comerciais vigentes podem ser encontradas tanto em produções independentes quanto comerciais.

O Capítulo 1 procura abordar o processo de desenvolvimento das histórias em quadrinhos enquanto formação cultural. Com base em Williams (1992; 2007; 2011a; 2011b; 2011c; 2015 e 2016), desenvolvemos os conceitos de “cultura”, “arte”, “meios de comunicação” e “massas”.

Nosso estudo sobre a formação das histórias em quadrinhos as considera como um meio de comunicação, ou melhor, uma linguagem<sup>5</sup> desenvolvida a partir das práticas da caricatura, do humor gráfico e das narrativas com imagens ligadas à imprensa a partir do século XVI, que passa por um processo de transformação técnica ao final do século XIX e início do século XX.

O Capítulo 2 concentra-se na formação da cultura de histórias em quadrinhos no Brasil, considerando a década de 1930 como o marco do estabelecimento de um mercado editorial pautado por modelos de produção estadunidenses. Observamos a formação e consolidação da profissão de quadrinista, ainda que em condições de trabalho desfavoráveis. A disputa por espaço para uma produção nacional de quadrinhos se dá pela apropriação de modelos de produção estrangeiros, pelas tentativas de reivindicar uma legislação protecionista e por práticas que algumas vezes se desenrolaram em paralelo ao circuito *mainstream*, como a formação de cooperativas, como a CETPA, ou publicações clandestinas, como as revistinhas de Carlos Zéfiro.

Os conceitos de hegemonia e culturas alternativas, opositoras, residuais e emergentes de Raymond Williams são apresentados e desenvolvidos no Capítulo 3, voltado para as formações relacionadas aos termos “*underground*” e “alternativo” e às transformações culturais do final da década de 1960. Procuramos compreender as definições e especificidades acerca das publicações alternativas, principalmente no Brasil, que antecipam muitos dos conceitos que hoje constituem a ideia de quadrinhos independentes.

O Capítulo 4 explana sobre as mudanças do cenário brasileiro de quadrinhos que se desenvolvem a partir das décadas de 1980 e 1990, chegando à produção de quadrinhos independentes e *mainstream* do início do século XXI. Pretendemos ilustrar como os conceitos de publicações “alternativas” e “comerciais” acabam se

---

<sup>5</sup> “Os quadrinhos, portanto, são uma combinação original de uma (ou duas, junto com a escrita) matéria(s) da expressão e de um conjunto de códigos. É a razão pela qual podem ser descritos apenas em termos de *sistema*” (GROENSTEEN, 2015, p. 14). “Essa plasticidade das histórias em quadrinhos, que lhes permite veicular mensagens de todo tipo e narrações outras que não a ficção, demonstra que, antes de ser uma arte, os quadrinhos são perfeitamente uma linguagem” (ibid, p. 29).



sobrepondo em casos como a trajetória da editora Circo e de produtores como Lourenço Mutarelli e Francisco Marcatti.

A observação da trajetória do Troféu HQ Mix e suas categorias, da apropriação dos recursos para publicação *online* e da formação de um circuito de feiras e eventos de histórias em quadrinhos revela uma mudança qualitativa substancial nas práticas de produção do meio.

Finalmente, no Capítulo 5, pretendemos fazer um retrato geral do cenário das histórias em quadrinhos no Brasil do século XXI. Esboçamos um quadro geral do circuito *mainstream*, da produção independente e estabelecemos os parâmetros pelos quais selecionamos as obras de quatro autores brasileiros para refletir sobre as questões de tensões entre valores e significados. A análise das obras de Franz, Quintanilha, D'Saete e Pinheiro encerra o trabalho e pretende demonstrar como os limites entre publicações alternativas e comerciais podem ser imprecisos.

Muitas das informações e dados apresentados no Capítulo 5 provêm de levantamentos realizados pelo pesquisador a partir de diversas fontes, como matérias de jornais, publicações de histórias em quadrinhos, entrevistas de sites especializados, tabulação dos registros de vencedores e indicados do Troféu HQ Mix, palestras, entrevistas e conversas pessoais com produtores e editores.

# 1 HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: TECNOLOGIA E FORMA CULTURAL

## 1.1 ABORDAGENS SOBRE OS QUADRINHOS DO SÉCULO XX

A partir da década de 1890, em decorrência da Revolução Industrial, os processos técnicos de impressão e reprodução de imagens se desenvolveram expressivamente. Já se iniciava uma consolidação da história em quadrinhos como uma forma relativamente diferente daquela que, até então (finais do século XIX), era considerada como uma variedade da caricatura e do humor gráfico.

Em meados do século XX, certas áreas de conhecimento (comunicação, sociologia, linguística, psicologia, etc), interessadas nas relações entre as formas de comunicação de grande alcance (televisão, rádio, imprensa) e a sociedade, começaram a considerar a história em quadrinhos como um objeto de estudo. Havia intenção de definir, compreender e pensar criticamente esse produto como integrante/resultado de uma série de processos de desenvolvimento relativos a diversas dimensões – culturais, sociais, econômicas, tecnológicas – das relações de produção e circulação deste meio de comunicação.

Durante a década de 1950, cerca de trezentos títulos de revistas de histórias em quadrinhos – os *comic books* – eram publicados mensalmente nos EUA, vendendo em torno de 60 milhões de exemplares. Pelo menos 49% da população do país era identificada como consumidora de quadrinhos (VAZQUEZ, 2010, p. 26). Esse número assombroso de leitores chamou a atenção de diversos grupos, entre os quais intelectuais e educadores, que, entendendo que esse tipo de produto era consumido prioritariamente por um público infanto-juvenil, mostraram-se preocupados com as possíveis consequências da leitura dessas revistas.

Publicado em 1954<sup>6</sup>, o livro *Seduction of the Innocent*, de Frederic Wertham, defendia a ideia de que as revistas de histórias em quadrinhos eram nocivas para a formação mental e moral de crianças e adolescentes, podendo arrastá-las para a

---

<sup>6</sup> É preciso deixar claro que os “livros americanos sobre quadrinhos existem pelo menos desde os anos 1940, quando o desenhista Coulton Waugh escreveu *The Comics* (1947), marcando assim uma linha de investigação definida por estudiosos dos quadrinhos e por revisões históricas escoradas até o anedótico, o nostálgico ou as memórias profissionais. É o caso de *History of Comics*, de Jim Steranko (1970-1972), de *The Comics* (1974), de Jerry Robinson, ou de *From Aargh! To Zap!* (1991), a “história visual dos comics” de Harvey Kurtzman, três desenhistas com inquietações, como Waugh”. (GARCÍA, 2012, p.42). Portanto, o interesse em compreender o fenômeno dos *comics* não era apenas dos educadores e psicólogos, mas também dos profissionais que se dedicavam às práticas de sua produção.

criminalidade. Wertham procurava comprovar, com sua experiência como psicólogo e educador junto a jovens delinquentes, argumentos presentes em inúmeros artigos e editoriais publicados nos mais diversos veículos desde a primeira década do século<sup>7</sup>. Esse tipo de reação contra os quadrinhos por receio de um suposto prejuízo à formação da juventude encobria uma série de tensões e interesses que iam de disputas de mercado entre as editoras a reações conservadoras baseadas em moralismo e religião<sup>8</sup>. Na Figura 01, vemos uma queima pública de histórias em quadrinhos organizada pela escola paroquial de St. Patrick, da cidade de Binghamton, NY. A fotografia foi publicada na edição de 20 de dezembro de 1948 da revista *Time*, na matéria intitulada “*Manners and Morals*” (“Maneiras e Costumes”).



**Figura 01: Fotografia de queima pública de quadrinhos publicada na *Time Magazine* de 20 de dezembro de 1948.**

**Fonte: <<http://cblbf.org/2012/06/1948-the-year-comics-met-their-match/>>. Acesso em 12 de janeiro de 2017.**

---

<sup>7</sup> Nos EUA, entre 1906 e 1912, foram publicados diversos artigos em jornais e revistas argumentando que as tiras cômicas (*comic strips*), que faziam grande sucesso nos jornais, “erodiam a fibra moral da juventude pela superestimulação de seus sentidos” (GORDON, 1998, p.41).

<sup>8</sup> O movimento norte-americano contra os quadrinhos atingiria seu clímax durante a década de 1950, com queimas públicas de revistas e uma subcomissão do congresso especialmente voltada para a investigação dos efeitos das histórias em quadrinhos sobre as crianças. O resultado desse processo se revelaria desastroso para o mercado norte-americano de quadrinhos, com a criação de um código de autocensura elaborado pelas próprias editoras, o *Comics Code Authority* – CCA (GONÇALO JÚNIOR, 2004, p. 242), que causou imenso prejuízo econômico a várias editoras da época.

Em 1964, na Itália, situando-se nos campos de estudos da semiótica, cultura e comunicação, Umberto Eco lançou o livro *Apocalittici e integrati*. Traduzido e publicado no Brasil pela editora Perspectiva, em 1970, *Apocalípticos e Integrados* é presença relativamente constante nas referências bibliográficas dos estudos e pesquisas brasileiros sobre quadrinhos.

“Apocalípticos” é um termo que se refere às pessoas que se referem criticamente aos produtos dos meios de comunicação tecnologicamente aptos à reprodução e difusão em grande escala. Para os “apocalípticos”, a cultura é um “fato aristocrático, o cioso cultivado, assíduo e solitário, de uma interioridade que se apura e se opõe à vulgaridade da multidão” (ECO, 2006, p. 8), e, portanto, as características industriais e massivas dos produtos da “cultura de massa”, elaborados para que se adaptem e satisfaçam à maioria das pessoas, constituem uma “anticultura”. Em contrapartida, os “integrados” seriam aqueles que consideram esses meios de comunicação e suas tecnologias como potencialmente benéficos para a sociedade, por proporcionarem uma suposta maior acessibilidade e pluralidade das produções e fruições culturais, permitindo a geração e a circulação de uma arte e de uma cultura “popular” (Ibid, p.9). As duas categorias encobrem questões mais complexas que pretendemos desenvolver ao longo deste capítulo.

Questionando os conceitos de “cultura de massa” – um “conceito genérico, ambíguo e impróprio” (ECO, 2006, p. 8) – e de alta e baixa cultura, Eco propunha uma reflexão sobre os meios de comunicação como uma intrincada rede de produções e reproduções de significados e valores, dentro da qual a dicotomia “apocalíptico versus integrado” não seria uma oposição verdadeira, mas dois tipos de discurso contidos dentro da mesma realidade cultural. “Não representarão esses textos apocalípticos o mais sofisticado produto oferecido ao consumo de massa?” (ibid, p. 9).

Entre os onze ensaios de *Apocalittici e integrati*, três (*Lettura di “Steve Canyon”, Il mito di Superman e Il mondo di Charlie Brown*) tratavam das histórias em quadrinhos, procurando compreendê-las como linguagem, cultura e ideologia.

*Lettura di “Steve Canyon”* apresenta uma detalhada descrição e análise de uma página de história em quadrinhos, procurando distinguir elementos constituintes de um sistema de significados próprio. A partir disso, desenvolve considerações críticas a respeito da condição do “produto de cultura de massa” e questões ideológicas e culturais.

*Il mito di Superman* apresenta reflexões sobre dimensões simbólicas e estruturas narrativas específicas da produção cultural industrial. São destacadas as singularidades dos personagens de quadrinhos vinculadas às lógicas da publicidade na produção e percepção de ficções que reforçam perpetuamente uma ideologia de submissão e conformidade às autoridades, instituições e estruturas sociais dominantes.

O ensaio sobre *Superman* tem seu contraponto em *Il mondo di Charlie Brown*, no qual Eco destaca a poesia que nasce dos problemas e angústias do mundo adulto projetados nas situações e condições vividas pelas crianças da obra de Charles Schulz. Mas a descoberta dessa poesia só é acessível depois de se entrar “a fundo nos caracteres e situações, visto que a graça, a ternura ou o riso nascem somente da repetição, infinitamente cambiante, dos esquemas, nascem da fidelidade à inspiração básica, e requerem do leitor um ato contínuo e fiel de simpatia” (ECO, 2006, p. 286).

Na França, Groensteen (2015, p. 9) destacou quatro estágios sucessivos no discurso crítico sobre histórias em quadrinhos: i) a “era arqueológica” da década de 1960, produzida com um sentimento de nostalgia a partir das leituras de infância; ii) a “era sócio-histórica e filológica”, que busca estabelecer uma proposição de variantes e filiações dos quadrinhos; iii) a “era estruturalista” e iv) a “era semiótica e psicanalista”, que surge a partir da década de 1970. Segundo Groensteen (Ibid, p.10), que se considera um representante da crítica neosemiótica (um “quinto estágio”, cujo foco estaria na dimensão “poética” dos *comics*), todas essas propostas de abordagem das histórias em quadrinhos seguem coexistindo, em caminhos divergentes ou paralelos, porém sem se excluir e, ocasionalmente, entremeando-se.

Na Argentina, Vazquez (2010, p.13) considera que, a partir dos estudos de cultura de massas desenvolvidos na década de 1960 e 1970, há três tendências nas reflexões sobre historietas<sup>9</sup>: a “primeira semiologia”, o “jornalismo cultural” e a “crítica ideológica”. A “primeira semiologia” refere-se a artigos<sup>10</sup> publicados em revistas de comunicação que tratavam das condições de produção, circulação e recepção das mensagens, concentrando-se nos modos de significação social. A segunda tendência, o “jornalismo cultural”, examinava as conexões entre a cultura popular e a cultura de

---

<sup>9</sup> “Historietas” é como são chamadas as histórias em quadrinhos na Argentina. Há uma distinção socialmente consolidada entre “historieta” (o quadrinho argentino) e os “comics” (as histórias em quadrinhos norte-americanas) (VAZQUEZ, 2010, p. 17) que ilustra uma forte identidade nacional.

<sup>10</sup> Especificamente, os artigos de Oscar Steimberg publicados na revista *Lenguajes*, a partir de 1969 (VAZQUEZ, 2010, p.13).

massas em função de questões políticas mais amplas, entendendo o “popular” em íntima relação com as ideias de “consciência nacional” e de “consciência de classe”, em sintonia com um projeto ideológico preciso, dentro do contexto da época. Finalmente, a tendência da “crítica ideológica”, que toma os quadrinhos, especificamente os *comics*, como veículo de um projeto de colonização cultural transnacional<sup>11</sup> da América Latina.

## 1.2 A ABORDAGEM CRÍTICA DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NO BRASIL

No Brasil, a discussão se inicia no final da década de 1930, quando surgem as primeiras manifestações acusando as histórias em quadrinhos de provocar uma suposta degeneração intelectual, cultural e moral na sociedade. Artigos, editoriais e declarações<sup>12</sup> se intensificaram em um grande debate produzido e explorado pela mídia impressa durante as décadas de 1940 e 50, entremeado de diversas intenções e interesses de empresários, políticos e movimentos conservadores e religiosos. Embora importasse diretamente parte do discurso contra os quadrinhos de países como os Estados Unidos e a Itália, as discussões brasileiras encobriam um conjunto diverso e muito específico de questões políticas, ideológicas e culturais.

A Igreja Católica seguia o exemplo da reação italiana contra as histórias em quadrinhos norte-americanas, os *comic books*, que eram acusados de corromper a cultura, a moral e a identidade nacional. As matérias dos jornais usavam os quadrinhos para vilipendiar declaradamente seus rivais e faziam parte das acirradas disputas entre os donos dos grandes veículos de comunicação da época: Roberto Marinho, Orlando Dantas, Samuel Wainer e Assis Chateaubriand. Intelectuais, educadores, escritores e editores preocupavam-se com uma ameaça à integridade da “Literatura e da Cultura Brasileiras” conservadores temiam pela preservação das tradições sociais (GONÇALO JUNIOR, 2004).

Alguns exemplos de manchetes do período mais intenso de debates (GONÇALO JÚNIOR, 2004, p. 133, 215, 238): “Certas publicações infantis, pior que imorais, são criminosas”, em 20 de julho de 1948, no jornal *Diário de Notícias*, de

---

<sup>11</sup> A “crítica ideológica” tem como um dos exemplos mais conhecidos o livro *Para ler al Pato Donald*, escrito por Ariel Dorfman e Armand Mattelart em 1972, no Chile (VAZQUEZ, 2010, p. 15).

<sup>12</sup> Padre Arlindo Vieira, a escritora Dinah Silveira de Queiroz, o empresário Orlando Dantas, o jornalista Carlos Lacerda, o escritor e pedagogo Álvaro Negromonte e o editor Samuel Weiner são alguns nomes entre diversos outros que produziram textos profundamente engajados na cruzada contra as histórias em quadrinhos. Para mais detalhes, ver Gonçalo Junior (2004).

Orlando Dantas em matéria citando quadrinhos publicados por Roberto Marinho. “Ganham rios de dinheiro para fornecer veneno às crianças”, em 7 de novembro de 1953 no jornal *Última Hora*, de Samuel Weiner, também dirigida contra Marinho. “Histórias em Quadrinhos – roteiro para a delinquência”, artigo de Frederic Wertham publicado na edição brasileira do *Reader’s Digest* em outubro de 1954.

As acusações contra as histórias em quadrinhos baseavam-se principalmente nas ideias de que a presença recorrente de elementos como crimes, terror e violência determinavam a delinquência dos leitores; que os quadrinhos eram um veículo de disseminação da cultura e ideologia norte-americanas e que o predomínio das imagens representava a degeneração moral e mental da sociedade, uma vez que a escrita era (e ainda é) vista como a prática que melhor expressa o pensamento humano.

É que a imagem está matando a imaginação, e o homem que cada vez mais está apenas *vendo* deixa atrofiarem-se lentamente as suas faculdades de *pensar*. [...]. As histórias em quadrinhos, contra as quais tanto se tem deblaterado, são apenas uma das consequências desse estado de coisas. Elas são a literatura de um mundo em que a palavra escrita perdeu a sua dignidade, em que o homem, deixando cada vez mais de pensar, se infantiliza vertiginosamente (MARTINS, 2001, p.421).

Uma parte significativa das primeiras abordagens brasileiras favoráveis aos quadrinhos surgiu como resposta a essas críticas. Desde publicações realizadas pelos próprios editores de quadrinhos a posicionamentos como o de Gilberto Freyre, que além de artigos defendendo o meio publicados em revistas e jornais, enquanto deputado federal, durante os anos 1940, empenhou-se em evitar que se criasse uma lei de censura às histórias em quadrinhos, argumentando que constituíam “elementos de ajuda na alfabetização” e contribuía para o “ajuste da personalidade às lutas da agitada época por que passa o mundo” (GONÇALO JÚNIOR, 2004, p. 157).

Em junho de 1951, Álvaro de Moya, Jayme Cortez, Syllas Roberg, Reinaldo de Oliveira e Miguel Penteado, desenhistas e profissionais do mercado editorial, realizaram a 1ª Exposição Mundial de Histórias em Quadrinhos, que reunia artes originais de diversos autores estrangeiros e propunha “valorizar os quadrinhos como arte” (MOYA, 2012, p. 52). O painel “Nós Lemos Histórias em Quadrinhos” (Figura 02) pretendia legitimar a leitura a partir do endosso de uma relação de figuras públicas, predominantemente norte-americanas, reconhecidas por atividades artísticas e

intelectuais, como Orson Wells, John Steinbeck, William Faulkner, Dorothy Parker e Thornton Wilder.



**Figura 02: Syllas Roberg (esq) e Miguel Penteado diante do painel “Nós Lemos Quadrinhos”, na 1ª Exposição Mundial de Quadrinhos, em 1951.  
Fonte: Moya, 2012, p. 20.**

A pesquisa brasileira sobre histórias em quadrinhos tem um marco significativo com a publicação de três livros no ano de 1970. Marques de Melo (1970) apresenta a primeira pesquisa acadêmica sobre histórias em quadrinhos, produzida em 1967, dentro do curso de Jornalismo da Faculdade Cásper Líbero, em São Paulo (VERGUEIRO, RAMOS, CHINEN, 2013, p.8). Moya (1970) reuniu colaboradores que produziram ensaios sobre diversos aspectos das histórias em quadrinhos: técnicos, culturais, históricos, psicológicos, sociais, formais. Cirne (1970), considerado o “livro teórico inaugural do gênero escrito por um autor no Brasil” (SOUZA, p. 7), constrói um ensaio sobre as propriedades formais dos quadrinhos – balão, onomatopeia, ritmo da sequência de imagens – entremeado de comentários ideológicos e sociais, além de conceitos como valor artístico, alta e baixa culturas.

Encontramos em Cirne (1970) e nos ensaios de Moya (1970) um discurso de valorização e legitimação dos quadrinhos que exalta suas características específicas,



comparando-as a outras formas de cultura e expressão consideradas “sérias” e “de valor”, como a literatura, o cinema e as artes plásticas. Por exemplo:

[...] além da importância ideológica e social, os quadrinhos registram uma problematidade expressional de profundo significado estético, tornando-se a literatura por excelência do século XX. Ou um novo tipo de literatura (popular) – a literatura gráfico-visual, que substituiu a outra, já gasta e corrompida pelo uso, e que teve em Joyce e Oswald de Andrade (no caso brasileiro) os últimos expoentes. (CIRNE, 1970, p.23)

Com suas hipérboles, esse trecho converge com o discurso de valorização das histórias em quadrinhos visto na 1ª Exposição Mundial de Histórias em Quadrinhos, caracterizado pela reivindicação do *status* de “arte autêntica” e pela evocação da chancela de autores e artistas reconhecidos.

A partir de sua dissertação de mestrado em Letras, realizada na Universidade de São Paulo, Cagnin (1975) empregou conceitos e teorias da linguística e da semiótica, especialmente da semiologia da imagem, para compreender os elementos integrantes do sistema narrativo dos quadrinhos. Delimitando sua abordagem aos aspectos formais do meio e destacando a predominância do código icônico sobre o código linguístico<sup>13</sup>, o autor entende que a história em quadrinhos enquanto

nova forma de comunicação de massa firmou-se há mais de 70 anos. Passou por vicissitudes diversas: desinteresse, perseguição, censura e, hoje, louvores e um lugar entre os estudos semiológicos, de informação e de comunicação. (CAGNIN, 1975, p. 22).

A necessidade de reivindicação de valor e legitimidade para os quadrinhos não é exclusiva dos brasileiros. Por exemplo, García (2012), espanhol, apresenta diversos exemplos de aprovação de autores consagrados e prêmios que, de alguma forma, “comprovam” o “valor” das histórias em quadrinhos. Desde os elogios de Goethe às *histoires en estampes* de Rodolphe Töpffer (ibid, p.51), passando pelo “fascínio de James Joyce pela série *Gasoline Alley*, de Frank King” (ibid, p. 19), até o prêmio Pulitzer conquistado pelo conjunto de histórias de *Maus*, de Art Spiegelman (ibid, p. 17), há uma busca de reconhecimento artístico e o repúdio à classificação dos quadrinhos como uma produção inferior e degradante.

Parece-nos que esta relação entre os discursos de demanda pelo reconhecimento dos quadrinhos enquanto “arte legítima” e os discursos agressivos da

---

<sup>13</sup> Cagnin (1975, p.25) propõe que a história em quadrinhos como um sistema narrativo formado por dois códigos de signos gráficos: a imagem, obtida pelo desenho (código icônico) e a linguagem escrita (código linguístico).

primeira metade do século XX – que entendiam os quadrinhos como “nocivos” à sociedade – constitui um debate construído em torno de um centro comum de ideias subsumidas a respeito de “cultura” e “comunicação de massa”, que pedem uma observação mais cuidadosa. Ainda que autores como Eco (2006), entre outros, já desenvolvessem essas questões na década de 1960, a discussão a respeito de um “valor” ou “legitimação” dos quadrinhos parece persistir até os dias de hoje.

As proposições a respeito das histórias em quadrinhos serem ou não uma forma de “arte”; ou serem ou não prejudiciais à formação de um jovem público leitor; ou servirem ou não como meios de um processo de colonização e dominação cultural absolutamente irresistível; encobriram interesses financeiros e relações de poder forjadas nas práticas e produtos culturais do sistema capitalista.

As argumentações dentro desse debate – seja a favor de que as histórias em quadrinhos são “lixo” nocivo produzido por uma indústria cultural ou a favor de que as histórias em quadrinhos são legítimas formas de cultura ou “arte” – têm em comum a ideia de que haja um “valor” que distingue obras superiores de inferiores, de que há uma “alta” e uma “baixa” cultura.

### 1.3 SOBRE “CULTURA” E “ARTE”

“Cultura” é um termo de grande complexidade, que apresenta uma rede de diversos significados e usos, muitos em constante processo de desenvolvimento. Raymond Williams (2007, p. 117-124) apresenta uma trajetória simplificada das transformações dos usos e significados da palavra “cultura”, especialmente dentro dos idiomas inglês e alemão. No século XV, “cultura” relacionava-se às práticas agrícolas, ao cultivo da lavoura. A partir de uma série de processos de resignificação, o uso da “cultura” foi se consolidando, durante o século XIX, na descrição das atividades e dos processos mentais e sociais como: (i) o desenvolvimento intelectual, estético e espiritual de um indivíduo; (ii) o modo de vida particular de um povo, um período, um grupo ou da humanidade em geral; (iii) o conjunto de certas obras e práticas da atividade intelectual, em especial a artística.

Entre os significados da palavra, em seu uso mais cotidiano, entende-se “cultura” como um processo de “cultivo” da mente, no sentido de aprimoramento mental. Daí podemos distinguir “cultura” como a formação de uma pessoa, como o conjunto de experiências (práticas, intelectuais, simbólicas) que constituem certas

faculdades mentais dessa pessoa, como nas expressões “pessoa de cultura” ou “pessoa culta”. Esse entendimento se desdobra nos processos desse desenvolvimento mental – como “as atividades culturais”, os “interesses culturais” – e, finalmente, encontra seu sentido geral mais comum em “cultura” definida como as manifestações desses processos feitas nas formas das “artes” e do “trabalho intelectual do homem”. Esse conjunto de sentidos da palavra coexiste, “muitas vezes desconfortavelmente” (WILLIAMS, 1992, p. 11), com os usos do termo “cultura” em outras disciplinas e áreas de estudos. Por exemplo, a arqueologia e a antropologia usam “cultura” ou “uma cultura” para se referir à **produção material**, enquanto a história e os estudos culturais tomam a palavra “cultura” como os sistemas de **significação** ou **simbólicos** (WILLIAMS, 2007, p. 122).

Durante a primeira metade do século XX, no âmbito das discussões das ciências humanas, os usos da palavra cultura costumavam seguir duas tendências. A primeira tendência, que pode ser chamada de **idealista**, é uma ênfase em um suposto “espírito formador”, que origina e mantém a totalidade do modo de viver de um povo. O “espírito formador” ou “essência” do modo de vida de um povo é um termo abstrato que se relaciona à ideia de “cultura” como “uma situação geral de desenvolvimento intelectual em uma sociedade como um todo” (WILLIAMS, 2011c, p. 18). Esse “espírito” manifesta-se por todas as práticas e atividades sociais, especialmente nas atividades “culturais” – artes, folclore – nas quais constitui um estilo ou linguagem específicas daquele povo.

A segunda tendência enfatiza uma **ordem social global** “no seio da qual uma cultura específica, quanto a estilos de arte e tipos de trabalho intelectual, é considerada produto direto ou indireto de uma ordem primordialmente constituída por outras atividades sociais” (WILLIAMS, 1992, p.11). Isto é, a cultura seria determinada por outros processos, atividades e relações sociais, em especial de certas ordens econômicas ou políticas. Essa segunda tendência pode ser classificada como **materialista**, embora relegue a “cultura” a um segundo plano, associando-a a conceitos não muito diferentes da ideia de um “espírito formador”.

Williams (1992) considera essas tendências como convergências de uma variedade de ênfases relacionais do termo “cultura” presente em diversos estudos específicos – em comunicação, sociologia, antropologia, artes – durante a primeira metade do século XX. A partir daí, começa a se estabelecer uma nova forma de convergência, que possui certos elementos em comum com as tendências **idealista**

e, principalmente, com a **materialista**, mas apresenta também características próprias.

Essa nova forma de convergência enfatiza a relação da cultura com a ordem social global, entendendo que a cultura (enquanto “prática cultural” e “produção cultural”) é constituída por essa ordem ao mesmo tempo em que é elemento fundamental da constituição dessa ordem. Assim, a cultura é um **sistema de significações** através do qual uma ordem social é comunicada, reproduzida, vivenciada e estudada.

Entendemos a história em quadrinhos a partir dessa perspectiva de cultura, isto é, inserida dentro de um sistema de significados comuns que constituem e são constituídos pela totalidade de nossos modos de vida e de nossa ordem social; e como integrante do amplo conjunto de práticas relacionadas às artes, linguagem, comunicação, aprendizado e demais produções intelectuais e simbólicas. Portanto, não pretendemos discutir ou reivindicar algum status de “arte legítima” para os quadrinhos, mas compreender como eles, enquanto conjunto de atividades e práticas sociais, relacionam-se com o sistema de significados central de nossa sociedade.

Considerando a recorrência de abordagens da relação entre quadrinhos e arte centradas em uma reivindicação de valor, “arte” também é um termo que merece atenção.

Nada existe realmente a que se possa dar o nome Arte. Existem somente artistas. Outrora, eram homens que apanhavam um punhado de terra colorida e com ela modelavam toscamente as formas de um bisão na parede de uma caverna; hoje, alguns compram suas tintas e desenham cartazes para tapumes; eles faziam e fazem muitas outras coisas. Não prejudica ninguém dar o nome de arte a todas essas atividades, desde que se conserve em mente que tal palavra pode significar coisas muito diversas, em tempos e lugares diferentes, e que Arte com A maiúsculo não existe. Na verdade, Arte com A maiúsculo passou a ser algo como um bicho-papão, como um fetiche. Podemos esmagar um artista dizendo-lhe que o que ele acaba de fazer pode ser excelente a seu modo, só que não é “Arte”. E podemos desconcertar qualquer pessoa que esteja contemplando com deleite uma tela, declarando que aquilo que ela tanto aprecia não é Arte mas uma coisa muito diferente. (GOMBRICH, 1999, p. 15)

Esta citação de Gombrich dá uma ideia das dificuldades do termo “arte” e enfatiza a relevância da historicidade e das práticas sociais no rastrear de seus significados.

Arte vem do grego *tekhnē* (WILLIAMS, 2007, p. 392) ou *techné* (FEENBERG, 2010, p.292), que também significa ofício e é raiz do termo *tecnologia*. No princípio do século XVII, “arte” referia-se a qualquer tipo de habilidade humana, em assuntos

diversos como ciência, técnica, gramática, astronomia, música, entre outras (WILLIAMS, 2007, p. 60). Então, inicia-se um processo pelo qual a “arte” começa por se aplicar a um conjunto mais especializado de habilidades – pintura, desenho, gravura e escultura – e, aos poucos, passa a lhe ser atribuída uma dimensão relacionada a certas faculdades humanas como a “imaginação” e “a criatividade”. No século XIX, uma nova palavra se consolida para definir, descrever e compreender as dimensões da arte: a *estética*.

No original grego, *aisthesis* (percepção sensorial) distinguia as coisas materiais, isto é, as coisas concretas que podiam ser apreendidas pelos sentidos, das coisas imateriais, existentes como conceitos ou ideias no pensamento e imaginação. A palavra permanece em relativo desuso até o século XIX, quando aparece pela primeira vez em sua forma latina no título de dois volumes, *Aesthetica* (1750-1758), do filósofo alemão Alexander Gottlieb Baumgarten (1714-1762), que “definia a beleza como perfeição fenomênica, e a importância disso, na reflexão sobre a arte, residia no fato de se dar ênfase predominante à apreensão por meio dos *sentidos*” (WILLIAMS, 2007, p. 155).

É pela estética que se descrevem e avaliam propriedades relacionadas com o conceito de “belo”, através das quais se distinguem literatura, música, pintura, teatro e escultura como habilidades humanas que apresentam algo essencial em comum, que as caracteriza como *as artes* (WILLIAMS, 2011c, p.18). Esse “algo essencial em comum” é fundamental para distinguir o “artesão”, um trabalhador manual habilidoso e especializado, daquele que é “artista”, um tipo de pessoa especial que se distingue por suas sensibilidades *criativas* e *imaginativas* na produção do *belo*. Operando em termos de uma definição e de uma organização específica de trabalho, a lógica proporcionada pela estética para a distinção entre “artista” e “artesão” também isola a atividade sensorial subjetiva como base exclusiva para a significação e dimensionamento da arte, separando-a, por exemplo, de interpretações *sociais* ou *culturais* (WILLIAMS, 2007, p. 156).

Nesse momento (ainda o século XIX), a estética permite uma ênfase na arte como um valor em si mesma, fundamentado em aspectos daquilo que é “belo”, sendo que, muitas vezes, esse valor era claramente isolado das dimensões da realidade social. Para Williams, este é:

um elemento da cindida consciência moderna de *arte* e *sociedade*: uma referência para além do uso e da valoração sociais que, como significado

especial de *cultura*, tenciona expressar uma dimensão humana que a versão dominante da *sociedade* parece excluir. A ênfase é compreensível, mas o isolamento pode ser prejudicial, pois há algo irresistivelmente deslocado e marginal na expressão hoje comum e restritiva “considerações estéticas”, em especial quando contrastada com as considerações *práticas* ou *utilitárias*, que são elementos da mesma divisão básica. (WILLIAMS, 2007, p. 157).

A estética, assim, pode justificar, dentro de certas práticas, uma estrutura de hierarquização e segregação a partir de critérios que valorizam um conceito abstrato e fundamentalmente subjetivo de “belo”.

A partir dessas considerações sobre “cultura” e “arte”, destacamos o caráter hierarquizante que certos usos desses termos demonstram. Esses usos estabelecem que a discussão sobre determinados produtos intelectuais e artísticos pertence a uma dimensão abstrata e isolada das dimensões sociais, econômicas, políticas e de produção. Esse tipo de compreensão de arte e cultura permeou (e, às vezes, ainda permeia) muitos dos discursos hostis aos quadrinhos e também muitos dos discursos de “legitimação”.

Pelo século XX, vários cânones tradicionais são questionados e novos meios de comunicação, como o cinema e o rádio, possibilitam novas formas de expressão, linguagem, significados e práticas relacionadas à produção e fruição de obras. Esses novos meios surgem junto a uma série de mudanças nos modos de existir da coletividade humana e nos conjuntos de significados e valores centrais à percepção e definição de arte e cultura.

Walter Benjamin (2012, p. 183) escreve: “No interior de grandes períodos históricos, a forma de percepção das coletividades humanas se transforma ao mesmo tempo que seu modo de existência”. Williams (2011c, p. 321) propõe que a história das transformações de significados “da ideia de cultura é um registro de nossas reações, em pensamento e em sentimento, às mudanças nas condições de nossa vida em comum”. Nesse momento, percebe-se o surgimento de novas perspectivas que buscam deliberadamente reintegrar a arte à vida em comum da sociedade, em uma série de movimentos que tem como centro a palavra “comunicação”.

“Comunicação” tem suas origens no latim “*communis*” (comum), daí “comunicar” primordialmente refere-se à ação de “tornar comum a muitos, partilhar”. Desde o século XVII, era uma palavra frequentemente utilizada para se referir aos transportes e suas instalações: estradas, canais e ferrovias ainda são entendidos como “linhas de comunicação”. Foi no século XX, com o desenvolvimento de outros

meios de contato social e transmissão de informação, que “comunicações” passou a se referir, especialmente, a um variado conjunto de práticas e tecnologias, como a imprensa e a radiodifusão (WILLIAMS, 2007, p. 102).

#### 1.4 HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E MEIOS DE COMUNICAÇÃO DE MASSA

Na busca por uma definição das histórias em quadrinhos, a ênfase mais recorrente é sobre suas características formais, como os recursos específicos de representação gráfica e a questão da criação de uma rede de significados a partir da associação dos elementos de um conjunto de imagens. Embora essa percepção primordial da história em quadrinhos como forma – justaposição de imagens, balões, estilos de desenho, personagens – seja fundamental, às vezes ela deixa em segundo plano ou encobre totalmente certos aspectos fundamentais para a compreensão do *fenômeno*.

A história em quadrinhos que chama a atenção na primeira metade do século XX é integrante de outro fenômeno, maior e muito mais complexo. Nesse momento, novos métodos de estudos sociais começam a propor conceitos como “cultura de massas”, “meios de comunicação de massas” e “indústria cultural” para descrever e compreender as novidades do século: cinema, rádio, televisão e imprensa (jornais e revistas). “Novidades do século” talvez seja uma expressão inadequada para se referir a um conjunto bastante heterogêneo, no qual encontramos a televisão, que surge na década de 1940, e a revista, que já circulava no século XVIII; mas esses meios de comunicação apresentam em comum certos aspectos relacionados a mudanças técnicas, tecnológicas, econômicas, culturais e sociais nas condições de produção, distribuição e fruição que lhes conferem a condição de “meios de comunicação de massa” (WILLIAMS, 2016).

Convém uma atenção para os termos “massa” e “massas”, que apresentam certas nuances de significado relevantes. No contexto industrial do século XX, “massa” tem sido usada, em seu singular, para se referir a grandes quantidades. Quando se fala em “produção em massa”, além de um processo de produção, também procura-se aludir a um processo de consumo em enormes quantidades. Dentro dessa perspectiva, a ideia de consumo está relacionada ao aspecto descartável intrínseco à produção em larga escala. O consumo faz parte do sistema de produção industrial e

os consumidores são “os canais pelos quais o produto é escoado e desaparece” (WILLIAMS, 2011a, p.255).

A expressão “as massas” possui os mesmos significados das palavras “turba” ou “multidão” e pode ser entendido como “aglomeração física de pessoas”. Seu uso faz referência a três tendências sociais: (i) concentração da população urbana, (ii) concentração de operários dentro das linhas de produção nas fábricas e (iii) aglomeração social em virtude das relações de trabalho necessárias para o desenvolvimento da produção coletiva em grande escala (WILLIAMS, 2011c, p. 323). Williams destaca o aspecto de menosprezo do termo:

[...] massas era uma palavra nova para turba, e as características tradicionais da turba foram mantidas em sua significância: ingenuidade, volubilidade, preconceito de rebanho, vulgaridade de gosto e de hábitos. As massas, por essa evidência, formaram a ameaça perpétua à cultura. (WILLIAMS, 2011c, p. 324)

Assim, o termo “massas” implica um tipo de sentido que converge com a mesma lógica baseada em hierarquias de valores e pessoas que orienta as discussões a respeito da “legitimidade dos quadrinhos como arte”. A boa cultura, entendida como uma dimensão isolada das esferas mundanas (sociais, políticas e materiais), materializada em obras imbuídas de valores como beleza e autenticidade, era ameaçada pelo avanço dos produtos de mau gosto da cultura de massas. O termo “massas”, associado à cultura ou à comunicação, muitas vezes apresenta um sentido implícito de desprezo pelos gostos vulgares, hábitos grosseiros e baixa inteligência de um público. As massas são “os outros, o desconhecido, os sujeitos, a multidão que não me inclui” (WILLIAMS, 2015, p. 17).

Outro aspecto problemático do uso termo “massas” em estudos de cultura é que, sob uma abstração homogênea, manipulável e passiva, ele encobre as questões de classe e a percepção de um grupo extremamente complexo, formado por várias pessoas diferentes e reais. Esse tipo de simplificação repete-se em vários esquemas de comunicação, compostos por “transmissores” e “receptores” abstratos, não problemáticos e, evidentemente, “neutros” – despossuídos de interesses e intenções.

“Massificação” refere-se não só à produção em massa, mas igualmente a processos de “alienação e controle, que pretendem impedir o desenvolvimento de uma consciência popular autêntica” (WILLIAMS, 2007, p.265). A massificação é uma das principais características atribuídas por Adorno (2002) às produções da indústria cultural. Histórias em quadrinhos, músicas, filmes e outros produtos não possuiriam



identidade, não possuiriam autenticidade, não possuiriam “aquilo pelo qual a lógica da obra se distinguia da lógica do sistema social” (ADORNO, 2002, p.9). Devido a suas condições intrínsecas como resultados de uma produção em série, padronizada, uniforme e contínua, não poderiam ser mais que clichês, constantes repetições de piadas, de estruturas, de narrativas. Promoveriam, com suas histórias, tramas e versos, a formatação das individualidades em uma homogeneidade controlada e submissa, moldada pela lógica da produção industrial. Portanto, além do caráter completamente descartável, os produtos da indústria cultural seriam frutos de uma racionalidade técnica que Adorno considerava “a racionalidade da própria dominação, o caráter repressivo da sociedade que se auto-aliena” (ibid, p.9).

Benjamin (2013) enxergou outras relações entre a técnica e a cultura, percebendo que as novas formas de registro e reprodução de imagem e som – junto a uma série de outros processos de desenvolvimento em outras esferas como transporte, organização urbana, comunicações – faziam parte de uma mudança na totalidade do modo de viver comum e isso também incluía uma mudança na forma de percepção da própria sociedade. Havia um conjunto de aspectos na percepção da obra de arte tradicional: sua autenticidade e unicidade, sua historicidade materializada em si, seu momento vivo de experiência, sua intenção de eternidade, enfim, tudo o que integra aquilo que Benjamin chama de “aura”. Todas essas características se perdem com a indistinguibilidade das cópias, das reproduções mecanicamente idênticas de imagens e sons. A unicidade e a durabilidade da obra se perdem diante da repetibilidade e transitoriedade da reprodução técnica, mas, ao mesmo tempo, essa reprodutibilidade técnica possibilita uma maior exposição de suas produções e condições para o estabelecimento de novas formas culturais e de novas relações de produção e apreciação.

Benjamin sugere que a reprodutibilidade técnica proporciona uma mudança de fundamento da totalidade da função social da arte, da práxis do ritual para a práxis da política.

*A maneira original de imersão na obra de arte no contexto da tradição encontrou sua expressão no culto. As obras de arte mais antigas surgiram, como sabemos, a serviço de um ritual – primeiramente mágico, depois religioso. É, portanto, decisivamente significativo que esse modo de ser aurático da obra de arte jamais se liberte totalmente de sua função ritual. Em outras palavras: o valor singular da obra de arte “autêntica” fundamenta-se sempre no ritual. [...]. No momento, porém, em que o critério da autenticidade fracassa na produção artística, a totalidade da função social da arte é*

*transformada. No lugar de sua fundação sobre o ritual, esta deve fundar-se em uma outra práxis, a saber: a política* (BENJAMIN, 2013, p.58-59).

É importante observar cuidadosamente as relações entre os novos meios de comunicação e o desenvolvimento tecnológico – entre a cultura e a tecnologia – para compreender as mudanças de percepções, significados e valores centrais em nossa sociedade. Entretanto, há certos tipos de raciocínio relativamente comuns que, baseados em simplificações e identificações apressadas de causa e efeito, dão dimensões completamente equivocadas ao papel da tecnologia em sua relação com a cultura. Segundo Williams, um desses tipos de raciocínio é o pessimismo cultural.

O temor pelos efeitos das novas tecnologias sobre a sociedade é uma característica do pessimismo cultural, que, muitas vezes, associa esses efeitos diretamente à tecnologia, sem maiores reflexões. “Jornais, revistas baratas, cinema, rádio, televisão, livros em edições econômicas, cabos e satélites: cada fase foi anunciada como um desastre cultural iminente” (WILLIAMS, 2011b, p.133). A grande escala de exposição que esses meios oferecem é associada diretamente com as condições técnicas e tecnológicas. Essa grande exposição e o tipo de conteúdo que veicula em alguns momentos levou o raciocínio crítico a enveredar pela velha lógica de valores do século XIX. A comparação com a “boa cultura”, tradicional e erudita, composta por obras de “arte autênticas”, imbuídas dos mais sublimes e etéreos valores humanos, claramente evidencia que os conteúdos propagados por esses novos meios de comunicação de massa, com sua alta tecnologia, são indiscutivelmente “baixa cultura”, inferior e degradante.

O cinema e o rádio não têm mais necessidade de serem empacotados como arte. A verdade de que nada são além de negócios lhes serve de ideologia. Esta deverá legitimar o lixo que produzem de propósito. O cinema e o rádio se autodefinem como indústrias, e as cifras publicadas dos rendimentos de seus diretores-gerais tiram qualquer dúvida sobre a necessidade social de seus produtos. (ADORNO, 2002, p. 8)

O pessimismo cultural une conservadores e radicais<sup>14</sup>. Aqueles, sentem sua cultura, sua posição social e seus privilégios ameaçados; estes, enxergam um processo de alienação e opressão inescapável, em que a lógica capitalista reifica a cultura, o lazer e o tempo livre. Ambos consideram que o avanço da cultura de massas

---

<sup>14</sup> Williams usa o termo “radicais” para se referir àqueles que possuem posições socialistas convictas e se opõe crítica e enfaticamente às práticas e ideologias capitalistas. Adorno é um exemplo de radical.

e a conseqüente massificação do pensamento humano são absolutamente inevitáveis e que tudo isso é proporcionado pela tecnologia. O entendimento da tecnologia como um fenômeno determinante, inescapável e irrefreável é um ponto comum entre o pessimismo cultural e o determinismo tecnológico. Então, conservadores, que defendem o espaço das noções tradicionais de arte e cultura, e radicais, preocupados com a alienação da classe trabalhadora e a mercadorização da arte, reagem contra o avanço dos novos produtos massificados da industrial cultural.

Determinismo tecnológico é outro tipo de raciocínio que dificulta a percepção da relação entre cultura e tecnologia. Fundamenta-se na ideia de que a tecnologia é “inventada” ou “descoberta” e então é inserida na sociedade, provocando uma série de transformações no mundo e nas pessoas. E todos e todas devem se adaptar às novas condições (sempre melhores) trazidas pela nova tecnologia, porque esse é o caminho do progresso e do futuro da humanidade. O determinismo tecnológico desconsidera ou encobre o fato de que

praticamente toda pesquisa técnica e todo experimento são realizados dentro de relações sociais e formas culturais já existentes, tipicamente para objetivos que já são, em geral, previstos. Além disso, uma invenção técnica como tal tem relevância social relativamente pequena. Apenas quando ela é selecionada para um investimento visando à produção, e quando ela é desenvolvida conscientemente para usos sociais específicos – ou seja, quando deixa de ser uma invenção técnica para ser o que pode ser propriamente chamado de uma tecnologia *disponível* –, é que a invenção ganha relevância. Esses processos de seleção, investimento e desenvolvimento são, obviamente, de um tipo social e econômico geral, dentro de relações sociais e econômicas existentes e, em uma ordem social específica, são concebidos para usos e vantagens particulares. (WILLIAMS, 2011b, p. 129)

As coisas não são simplesmente inventadas. A imprensa, a televisão, a radiodifusão e a internet surgiram em contextos específicos e possuem trajetórias singulares, compostas por uma intrincada rede de relações sociais, desenvolvimentos técnicos, disputas de poder, interesses e investimentos.

A singularidade e a complexidade dessas trajetórias frequentemente são apagadas por certos conceitos, termos e abordagens. Por exemplo, o sociólogo e teórico da comunicação estadunidense Harold D. Lasswell propõe como fundamento metodológico dos estudos de comunicação a questão “quem diz o quê, como, para quem, com que efeito?”. Williams (2016, p.130) propõe uma reformulação dessa pergunta como “quem diz o quê, como, para quem, com qual efeito e com que propósito?”.

Para Williams, a **intenção**, isto é, os interesses e propósitos dos grupos envolvidos nos processos constituintes dos meios de comunicação e seus conteúdos propagados é fundamental para uma melhor compreensão das relações sociais e culturais reais. A exclusão da noção de intenção, segundo Williams, é consciente e faz parte de um modelo social geral de abstração de processos sociais e culturais reais na elaboração de conceitos, como acontece com “massa”:

O que está de fato envolvido nesta palavra descritiva, “massa”, é todo o problema controverso das relações sociais reais em que operam os sistemas modernos de comunicação. Esse uso meramente descritivo e presumido é um modo de evitar a verdadeira sociologia da comunicação, mas é ortodoxo em muitos pontos e em teorias e estudos que, tirante esse aspecto, são sofisticados. (WILLIAMS, 2016, p. 130).

Feitas as ressalvas, o termo “meios de comunicação de massa” é de uso comum nos estudos referentes ao conjunto de aspectos e especificidades relacionados à produção industrial, seriada e massificada de diversas criações audiovisuais e impressas, constituintes da cultura de nossa sociedade.

É preciso atenção para que o uso do termo ou de raciocínios como o pessimismo cultural e o determinismo tecnológico não impliquem, por exemplo, noções abstratas de homogeneidade ou elaborações apressadas de relações de causa e efeito, que encubram ou desconsiderem certas singularidades fundamentais de meios tão diferentes quanto o impresso e o audiovisual. Os meios de comunicação se diferenciam não apenas quanto às suas especificidades formais e técnicas imediatas, mas principalmente em referência às relações específicas com suas próprias trajetórias, instituições, formações, meios de produção, reprodução, etc (WILLIAMS, 1992).

Nesse sentido, procuramos enfatizar a história em quadrinhos como meio de comunicação, sem desconsiderar seus aspectos de “cultura de massas”, mas procurando abordar esses aspectos de outra perspectiva.

## 1.5 HISTÓRIA EM QUADRINHOS COMO MEIO DE COMUNICAÇÃO

“Meio de comunicação” é um termo que se aplica a modos tão distintos quanto a fala e a internet, em todas as suas variedades de formas. Para começar, propomos uma distinção básica entre “os modos de comunicação que dependem dos recursos físicos humanos imediatos daqueles que dependem da transformação, pelo trabalho,

de material não humano” (WILLIAMS, 2011a, p. 75). As histórias em quadrinhos fazem parte do segundo grupo.

As línguas faladas e as diversas possibilidades de comunicação a partir de gestos e expressões físicas são meios de comunicação diretos, independentes da operação de instrumentos ou aparelhos. Entretanto, Williams (2011a, p.75) enfatiza que não podem ser considerados “naturais”, porque tanto fala quanto gestos se constituem comunicação a partir de processos de produção e reprodução social. É preciso aprender a falar e a fala, os modos de dizer, mudam constantemente com as práticas sociais. Assim, “os meios de comunicação, das formas físicas mais simples da linguagem às formas mais avançadas da tecnologia da comunicação, são sempre social e materialmente produzidos e, obviamente, reproduzidos” (ibid, p. 69).

A tendência de “naturalizar” meios de comunicação, isto é, tomá-los como processos diretos e acessíveis a qualquer pessoa, acontece também com os modos de comunicação que necessitam do trabalho sobre recursos não-humanos para se realizar. Por exemplo, nas “sociedades industriais modernas, a escrita foi naturalizada. É fácil supor, então, que o processo é direto, uma vez que as habilidades básicas tenham sido dominadas na infância” (WILLIAMS, 2014, p.1). Entretanto, ressaltamos:

A escrita, como técnica cultural, é inteiramente dependente de formas de treinamento especializado, não apenas (como se tornou comum em outras técnicas) para produtores, mas também, e basicamente, para receptores. Em vez de ser um desenvolvimento de uma faculdade inata ou acessível de modo geral, ela é uma técnica especializada, inteiramente dependente de treinamento específico. Não é, pois, de surpreender que, por um período muito prolongado, os problemas mais difíceis nas relações sociais da prática cultural tenham girado em torno do problema da alfabetização (WILLIAMS, 1992, p. 93).

Muitos recursos gráficos de representação das histórias em quadrinhos foram profundamente naturalizados pela sociedade moderna durante a primeira metade do século XX e passaram a ser considerados elementos integrantes de um sistema de linguagem específico. Há uma relação entre a grande exposição e circulação social proporcionadas pelas tecnologias e esse processo de naturalização, mas é preciso pensá-la de forma não determinista, considerando outras dimensões culturais, econômicas e sociais que permeiam as condições de produção.

A consolidação dos elementos significantes da linguagem das histórias em quadrinhos faz parte de um longo processo de desenvolvimento que envolveu diversas relações sociais de produção e reprodução.

Segundo García (2012, p.39), há uma tendência em buscar definir os aspectos ontológicos dos quadrinhos enfatizando especialmente o conceito de “arte sequencial”: a possibilidade de criar uma narrativa a partir da relação entre imagens separadas e justapostas sobre uma superfície comum. Para García, estabelecer uma definição precisa de histórias em quadrinhos é imprescindível para traçar<sup>15</sup> uma trajetória histórica desse meio de comunicação.

Entretanto, Smolderen (2014) ressalta que a profunda naturalização de muitos códigos e elementos específicos da linguagem dos quadrinhos constitui uma armadilha para o historiador.

Para o leitor contemporâneo, o ato de ler uma história em quadrinhos é uma ação simples e direta. Isso não significa que a linguagem dos quadrinhos é natural ou simples. O que nossa facilidade para leitura de quadrinhos sugere é que nós somos capazes de ler fluentemente. Essa familiaridade constitui uma armadilha traiçoeira para o historiador e a historiadora, que podem se sentir tentados a acreditar que certas soluções foram adotadas apenas porque sua simplicidade e funcionalidade faziam delas soluções *óbvias*. (SMOLDEREN, 2014, p.137)<sup>16</sup>.

Ao considerar as histórias em quadrinhos como meio de comunicação e traçarmos sua trajetória sócio-histórica, podemos observar as relações entre a consolidação de certos elementos de linguagem e suas condições de produção e reprodução. Estamos utilizando aqui “reprodução” para nos referir ao ato de reproduzir (repetir, imitar) uma prática socialmente. Por exemplo, o balão constitui um recurso gráfico de representação do discurso (fala, pensamento). Seu uso se difundiu a partir do início do século XX devido principalmente à circulação das *comic strips* estadunidenses em diversos países.

O balão de fala, dentro do quadrinho moderno, situa o discurso no espaço-tempo do pastelão, sem qualquer referência a uma autoridade externa. Ao contrário da função tradicional do diálogo no teatro, o recurso não pretende sugerir a estrutura de um texto autoral, mas integrar a “imagem-som” produzida pelo personagem nas relações e forças que definem os objetos e corpos visíveis. Essa forma de uso (a qual Hergé explorou brilhantemente ao criar Haddock, Calculus e Dupond e Dupont – cada um com uma marcante “assinatura verbal/comportamental”) providenciou um nível de sincronização com a pantomima humorística que ancorou todas as outras possibilidades de fala à ação sequencial. Foi assim que, trinta anos antes do cinema falado, a

---

<sup>15</sup> Ou “reescrever”, como se propõe o autor (GARCIA, 2012, p. 39).

<sup>16</sup> Tradução nossa do original: “For the contemporary reader, the act of reading comics is a perfectly transparent task. This does not mean, however, that the language of comics is natural or simple; what its transparency suggests is that we are able to read it fluently. This familiarity constitutes a pernicious trap for the historian, who may be tempted to believe that some solutions were adopted only because their simplicity and effectiveness made them obvious solutions”.

tira em quadrinhos criou um **palco audiovisual** no papel (SMOLDEREN, 2014, p. 147)<sup>17</sup>.

De muitas maneiras, a produção estadunidense foi relevante para a consolidação das histórias em quadrinhos dentro da cultura ocidental do século XX, porém, ao contrário do que se poderia pensar, o balão não foi adotado imediatamente como uma solução “óbvia”.

Durante as primeiras décadas do século XX, muitos países, como a Itália e o Brasil, ao comprarem material estadunidense, como *Felix the Cat*, *The Katzenjammer Kids* ou *Mickey Mouse*, faziam “adaptações”, apagando os balões e substituindo-os pelos tradicionais textos abaixo dos painéis, às vezes em rima. Na Alemanha, país com uma tradição de livros ilustrados marcada principalmente pela obra de Wilhelm Busch, *Max und Moritz*<sup>18</sup>, houve uma resistência à utilização de balões que prevaleceu até meados da década de 1930 (GRAVETT, 2013, p. 26). Em 1950, época em que a percepção social do balão como recurso gráfico de representação da fala estava disseminada globalmente, era possível encontrar publicações de quadrinhos na Grã-Bretanha que persistiam em utilizar blocos de texto abaixo de cada painel para explicar o que estava muito claro nas imagens (ibid, p. 26).

A consolidação de certas formas de representações gráficas como características de linguagem do meio se desenvolve a partir da produção e reprodução de histórias em quadrinhos na primeira metade do século XX, mas, apesar da importância do modelo de indústria estadunidense nesse processo, não se pode dizer, de maneira alguma, que o balão tenha sido “inventado” por algum autor, ou que tenha sido adotado por apresentar uma “óbvia” funcionalidade e eficácia, ou que tenha sido “imposto” por uma indústria cultural dominadora e inescapável. O que ocorreu foi

---

<sup>17</sup> Tradução nossa e grifo nosso sobre o original: “The word balloon in the modern comic strip situates speech in the space-time of slapstick without any reference to an extraneous authority. Contrary to the traditional function of dialogue in a theater production, the device is not meant to suggest the hidden substructure of an authored text but to entangle the sound image produced by the character in the kinds of spatial relationships and mechanical forces that define visible objects and bodies. This usage (which Hergé exploited with sheer brilliance in the creation of Haddock, Calculus, and the Thompsons—each of whom had a particularly striking “verbal/behavioral signature”) provided a sufficient level of synchronization with comic pantomime to anchor all other possible speech modes in sequential action. That is how, thirty years before talking cinema, the comic strip created an audiovisual stage on paper.

<sup>18</sup> *Max und Moritz* é uma história ilustrada publicada em 1865 na Alemanha que se tornou muito popular e serviu de modelo para criação de outros personagens, como *Os Sobrinhos do Capitão* (*Katzenjammer Kids*), *comic strip* feita por Rudolf Dirks em 1897. Foi traduzida no Brasil por Olavo Bilac como *Juca e Chico - História de Dois Meninos em Sete Travessuras*.

um longo processo de desenvolvimento que implicou a ressignificação de diversos elementos que já estavam estabelecidos há muito tempo nas práticas da ilustração e do humor gráfico.

Durante o processo de naturalização dos elementos gráficos que constituem as histórias em quadrinhos modernas, o balão ganha uma dimensão de destaque. Eco (2006, p. 145) o considera um “elemento fundamental” da “semântica” dos quadrinhos. Para Gravett (2013, p.26), trata-se de um elemento “emblemático, se não definidor dos quadrinhos”. Entretanto, o balão não é um elemento indispensável para o funcionamento da linguagem das histórias em quadrinhos modernas. Durante o século XX, encontramos inúmeros exemplos de histórias em quadrinhos produzidas sem o uso de qualquer tipo de texto escrito, criando narrativas apenas a partir da relação estabelecida entre um conjunto de imagens em sequência.

## 1.6 QUESTÕES ONTOLÓGICAS DOS QUADRINHOS

Groensteen (2015, p. 27) propõe “reconhecer como único fundamento ontológico dos quadrinhos a conexão de uma pluralidade de imagens solidárias”. A intenção do autor é elaborar um conceito que permita incluir as totalidades das manifestações históricas do meio, independente de questões tecnológicas como reprodutibilidade técnica. A “solidariedade icônica” proposta por Groensteen pretende antecipar e incluir possibilidades de histórias em quadrinhos ainda não exploradas ou realizadas, mas “concebíveis teoricamente”.

Assim, as imagens solidárias

[...] participam de uma sequência, apresentando a dupla característica de estarem apartadas (faz-se essa precisão para descartar quadros individuais que encerram em si uma riqueza de padrões ou anedotas) e serem plástica e semanticamente sobredeterminadas pelo simples fato da sua coexistência in *praesentia* (GROENSTEEN, 2015, p.28).

A partir disso, poderíamos definir uma história em quadrinhos como o conjunto de imagens separadas (ilustrações, desenhos, pinturas, relevos, murais, fotografias, etc.) distribuídas sobre uma mesma superfície, plano (página) ou suporte (revista) que possibilita a criação de relações de significados entre os elementos do conjunto. A relação criadora de significados e sentidos dentro de uma lógica estabelecida entre as imagens deste conjunto é o que as caracteriza como imagens solidárias.



Groensteen (2015, p. 10) pretende tratar as histórias em quadrinhos como “linguagem, ou seja, não como o fenômeno histórico, sociológico e econômico que são, mas como um conjunto de mecanismos produtores de sinal”. Seu conceito de linguagem propõe um sistema que pode ser tomado como completamente isolado e independente de outras dimensões, desconsiderando ou encobrindo significativos e indissociáveis aspectos sociais, culturais, técnicos e tecnológicos.

Uma definição de histórias em quadrinhos fundamentada nesses princípios permite incluir uma ampla gama de obras, produtos e artefatos que, muitas vezes, apresentam características materiais, condições de produção, valores e significados bem diferentes.

Podemos encontrar “imagens solidárias” em diversas circunstâncias e períodos, não apenas no humor gráfico (imprensa), mas também em outras formas de representação, como pinturas e relevos. Monumentos históricos como a Coluna de Trajano (construída em 113 d.C.), as predelas<sup>19</sup> medievais, os códices pré-colombianos e objetos contemporâneos como o *storyboard*<sup>20</sup> e manuais de instruções ilustrados seriam histórias em quadrinhos. O próprio Groensteen (2015, p. 28) considera que “dar um significado tão amplo ao termo ‘história em quadrinhos’ tem suas desvantagens”.

O princípio das “imagens solidárias” e as diversas considerações e conceitos idealizados por Groensteen são, talvez, indispensáveis para uma abordagem sistemática dos sistemas de significação das histórias em quadrinhos modernas, mas desconsideram diversas dimensões e relações importantes para uma compreensão efetiva da história em quadrinhos enquanto meio de comunicação.

Kunzle (1973, p. 1) refere-se às histórias em quadrinhos como “um fenômeno artístico constituído parte de imagens, parte de escrita” e considera as tiras em quadrinhos (*comic strips*) como a forma fundamental das histórias em quadrinhos<sup>21</sup>.

---

<sup>19</sup> A predela é um conjunto de imagens, pinturas ou esculturas, que, dispostas lado a lado, formam a parte inferior de um quadro ou altar.

<sup>20</sup> O *storyboard* é um recurso utilizado no processo de produção cinematográfica para planejar as filmagens. Trata-se de um conjunto de ilustrações e anotações, uma sequência de imagens e textos que definem enquadramentos, ações e, ocasionalmente, diálogos. Há controvérsia se constituem uma “história em quadrinhos”. Pelo princípio das “imagens solidárias” de Groensteen, constituem sim.

<sup>21</sup> Segundo Kunzle (1973, p. 1), uma revista em quadrinhos é uma revista feita com tiras em quadrinhos (“a comic book is a book of comic strips”). Nesse ponto, há concordância com Groensteen que sugere a tira como um “espaço intermediário” dentro de uma página (prancha) de histórias em quadrinhos, na qual os quadros são dispostos em fileiras horizontais separadas por intervalos. “Essas fileiras – as quais deram origem à expressão francesa *bande dessinée*, ou banda desenhada –

Em sua abordagem, especifica quatro condições para definir uma tira em quadrinhos (ou história em quadrinhos):

1) deve haver uma sequência de imagens separadas; 2) deve haver uma predominância de imagens em relação a textos; 3) o meio no qual a história em quadrinhos aparece e para o qual é planejada precisa ser reproduzível, o que implica na forma impressa; 4) a sequência precisa contar uma história com significado simultaneamente moral e atual (KUNZLE, 1973, p. 2)<sup>22</sup>.

As duas primeiras condições de Kunzle convergem com critérios de Groensteen em relação à questão da sequência de imagens solidárias e do predomínio da imagem sobre a escrita, ou melhor, dos “códigos visuais” sobre os “códigos linguísticos” (GROENSTEEN, 2015, p. 10-11).

A terceira condição caracteriza as histórias em quadrinhos como *mass medium*<sup>23</sup>, enfatizando especialmente o aspecto de exposição, alcance e distribuição dos jornais e das revistas em quadrinhos proporcionado pela reprodutibilidade técnica característica dos modos de impressão. Portanto, para Kunzle, a história em quadrinhos, ou melhor, a “tira em quadrinhos é, exclusivamente, produto da tecnologia da imprensa” (KUNZLE, 1973, p. 3).

Tomar a imprensa como um dos elementos fundamentais para a definição das histórias em quadrinhos exclui toda a variedade de obras e artefatos que, apesar de apresentarem “solidariedades icônicas”, foram realizados antes do desenvolvimento das tecnologias de impressão.

A reprodutibilidade técnica situa a história em quadrinhos como um produto resultante de diversos processos de desenvolvimento sociais, culturais e tecnológicos dentro do contexto que, como já dissemos, de acordo com Benjamin (2013), estabelece uma mudança de práxis da função social da arte. Enquanto que as “imagens solidárias” encontradas em pinturas, relevos, monumentos e outras formas de registro anteriores à imprensa, integravam formas de arte com funções sociais

---

costumam ser designadas no jargão profissional como tira, faixa ou conforme seu equivalente norteamericano, *strip*” (GROENSTEEN, 2015, p. 66).

<sup>22</sup> Tradução nossa do original: “1) *There must be a sequence of separate images*; 2) *There must be a preponderance of image over text*; 3) *The medium in which the strip appears and for which is originally intended must be reproductive, that is, in printed form, a mass médium*; 4) *The sequence must tell a story which is both moral na topical*”.

<sup>23</sup> Kunzle (1973) utiliza o termo *mass medium* enfatizando principalmente a questão da reprodução massiva de exemplares impresso, mas ele também considera que essa característica torna a imprensa e os quadrinho uma “poderosa força na modelagem da opinião pública” (KUNZLE, 1973, p.1), o que denuncia um certo determinismo e a ideia de “massa” como uma audiência passiva e manipulável.

baseadas em uma práxis de culto, as histórias em quadrinhos se consolidam com a práxis política relacionada à exposição proporcionada pela reprodutibilidade técnica.

A quarta condição de Kunzle relaciona-se com essa práxis política: a necessidade de um “significado simultaneamente moral e atual”. Por “moral”, Kunzle refere-se a questões ideológicas ligadas a aspectos culturais de valores e significados sociais reforçados, questionados ou criticados pela narrativa apresentada. Nesse sentido, certas formas de narrativa visual relacionadas à arte cristã, como a via-crúcis<sup>24</sup> por exemplo, poderiam ser consideradas narrativas morais, mas Kunzle diferencia a moralidade religiosa de uma moralidade social pelo aspecto da “atualidade”:

Existem diversos incunábulo com sequências de imagens recontando a vida de Cristo, da Virgem ou de santos [...], as quais são evidentes imitações das artes medievais de altares e pedrelas. Essas sequências não são consideradas produções originais da imprensa e seus conteúdos morais *imediatos* não podem ser comparados com aqueles das sequências narrativas independentes dos textos cristãos. A moral social é mais influenciada pela referência a eventos atuais; propaganda efetiva está sempre ligada à possibilidade de rápidas mudanças sociais e políticas (KUNZLE, 1973, p. 3)<sup>25</sup>.

Isto é, para Kunzle, os aspectos “morais” e “atuais” de uma história em quadrinhos a vinculam necessariamente a um posicionamento diante de uma realidade ou acontecimento social imediato. Com base em suas quatro condições, Kunzle pretende situar a origem das histórias em quadrinhos dentro daquilo que ele considera uma “revolução estilística nas artes gráficas populares”, isto é, a caricatura.

## 1.7 CARICATURA: EXPRESSÃO E TÉCNICA

O termo “caricatura”, derivado do verbo italiano *caricare* (carregar, exagerar, acentuar), foi supostamente utilizado pela primeira vez em 1646 para se referir aos desenhos dos irmãos Agostino (1557-1602) e Annibale Carracci (1560-1609), que distorciam e deformavam um retrato sem perder a identificação com a pessoa

<sup>24</sup> Série de 14 quadros que apresentam, em sequência, momentos da trajetória realizada por Jesus Cristo do Pretório de Pôncio Pilatos até o Calvário. É facilmente encontrável em qualquer igreja católica e pretende possibilitar que os fiéis meditem sobre a Paixão de Cristo.

<sup>25</sup> Tradução nossa. Texto original: “*Several incunabula strips exist recounting the life of Christ, the Virgin, or the saints [...], which are evidently imitated from the late medieval subdivided altarpiece. These are not considered original productions of the printing press, and their immediate moral content cannot be compared with that of the strips not dependent upon Christian texts. Social morality is best influenced by reference to current events; effective propaganda is always tied to the possibility of rapid social and political change*”.

retratada. Essa deformação exagerava alguma ou algumas características da pessoa retratada visando provocar o riso ou ridicularizá-la (FONSECA, 1999, p. 17).

Segundo Gombrich (1986, p. 300), os retratos “deformados” dos irmãos Carracci presumem a “descoberta teórica da diferença entre semelhança e equivalência”. A ideia de “semelhança” era predominante na produção e interpretação de representações pictóricas e gráficas, que deveriam, através de técnica apurada e precisa, reproduzir uma detalhada, cuidadosa e fiel observação da natureza. A “equivalência” provinha da prática que elaborava, a partir da técnica, recursos gráficos e efeitos pictóricos que simplificavam a imagem, tornavam o processo menos laborioso, mantinham uma identificação de elementos reais e abriam possibilidades para novas formas de expressão e interpretação.

Em outras palavras, lançando mão de comparações inesperadas, uma das estratégias preferidas do cômico, a caricatura acaba por se tornar mais parecida com a pessoa do que com ela mesma. A ideia de observação e imitação do natural é contestada e mesmo ultrapassada, para captar-se outros olhares, explorando as inúmeras possibilidades por trás da aparência (QUELUZ, 2002, p. 9).

Silva (2012, p. 53) destaca o vínculo entre a busca pela “semelhança” na representação detalhada e exata do real com o pensamento científico que se fixava profundamente na sociedade como estruturação do pensamento, tomando a busca e definição do real como uma questão de metodologias de medição e registro precisos de uma realidade objetiva.

O processo de percepção e significação das imagens é interesse principal de Gombrich (1986), que se preocupa principalmente com os aspectos cognitivos e psicológicos. A respeito da dicotomia entre a observação “objetiva e científica” da realidade e as “ilusões” de desenhos e pinturas, o autor acha prudente não esquecer que “o sistema de classificação de nossas mentes funciona de maneira completamente diversa do sistema de medição da ciência” (GOMBRICH, 1986, p. 289).

A emancipação das representações gráficas e pictóricas do compromisso com um estudo fiel da natureza perpassa longos processos de desenvolvimento e tensão entre as percepções social e simbólica da arte e os conceitos dogmáticos de representação exata e “verdadeira” do real.

Queluz (2002, p. 6 a 9) ainda acrescenta o traço e o tempo como aspectos importantes da caricatura. O tempo, ou melhor, a relação da peça (caricatura, charge

ou cartum) com o tempo (o tema retratado e seu contexto específico), é o parâmetro para a distinção entre as várias formas de caricatura. Ao longo das décadas, o termo caricatura passa a se referir, de modo geral, aos desenhos de humor, mas também mantém o sentido original de retrato com características exageradas visando zombar de uma pessoa, com seu tempo focado no indivíduo. A palavra *charge* (carga, ataque) surge para nomear a representação de pessoas e situações bem específicas dentro de um contexto preciso no tempo. “Pensar a charge é dar ênfase ao tempo, às temporalidades dadas num contexto” (ibid, p. 7). O cartum apresenta significados e sentidos mais independentes de um contexto ou momento específico.

O traço é o elemento que distingue a caricatura das demais manifestações gráficas, relacionando-a em sua origem com o grotesco, “tradicionalmente presente nos estudos sobre o humor e o riso” (QUELUZ, 2002, p. 8). Enquanto, na pintura, a pincelada relaciona-se com a distribuição de tintas e pigmentos sobre uma superfície, evocando a ideia de modelar áreas de cor e luz; o traço – o risco, a linha, as hachuras, enfim tudo aquilo que caracteriza o desenho – é tecnicamente mais adequado para as técnicas de impressão, como a xilogravura e a calcogravura<sup>26</sup>, e nesse sentido está mais relacionado com a ideia de marcar ou esculpir a superfície da madeira ou metal.

Pelos séculos XVII e XVIII, a caricatura desenvolve-se junto à imprensa, distinguindo-se da pintura pelo modo de se relacionar com o real, através da criação de sentidos e significados referentes a contextos e situações muito específicas no tempo, materializado por recursos gráficos/técnicos que valorizam mais a expressão e o humor do que a representação tecnicamente detalhada e exata da natureza observada. Começa, principalmente, a se firmar como um espaço onde o humor veicula ideias e posições críticas diante da política e sociedade<sup>27</sup>.

Ao final do século XVIII, diante de um cenário político marcado por diversas e profundas reformas na Europa, a caricatura está consolidada como um instrumento político pelo qual artistas elaboram poderosas críticas, desconstruindo e ridicularizando não apenas figuras e posturas políticas, como também comportamentos, estruturas e classes sociais. Por zombar de situações e pessoas reais e por não se submeter às regras da arte acadêmica, a caricatura caracteriza-se

---

<sup>26</sup> Xilogravura: matriz de madeira. Calcogravura: matriz de metal.

<sup>27</sup> Porém, Queluz (2002, p. 16) alerta que a caricatura não necessariamente “traz um questionamento e uma provocação que levaria à mudança e, quem sabe, à revolução”. Ainda que o humor e a irreverência desmascarem aparências e revelem novos olhares sobre o real, também podem reforçar ideias moralistas e conservadoras.

como polêmica e não é bem-vista por boa parte da sociedade, principalmente por seus alvos.

Este é o contexto geral da “revolução estilística” na qual Kunzle enxerga as origens primordiais da história em quadrinhos moderna. Dentro desse contexto e valendo-se de suas quatro condições, Kunzle defende que o suíço Rodolphe Töpffer é o primeiro a produzir obras com as características de uma *comic strip* moderna.

## 1.8 RODOLPHE TÖPFFER E A HISTÓRIA EM QUADRINHOS

E não é por acaso que remontamos de Walt Disney, Al Capp e Brunhoff até esse artista e pensador quase esquecido, porque cumpre dar a Töpffer o crédito – se é que se pode falar em crédito – da invenção e difusão da história figurada, isto é, em quadrinhos. (GOMBRICH, 1986, p. 294).

Rodolphe Töpffer (1779-1843) foi um artista e intelectual que nasceu e viveu na cidade de Genebra, Suíça. Atuou como escritor, educador, poeta, caricaturista e ensaísta. Em 1848, publicou *Réflexions et menus-propos d'un peintre genevois* (*Reflexões e palpites de um pintor genebrês*), uma coletânea de ensaios que discutia questões de estética e arte (KUNZLE, 2007, p.113). Muitos dos conceitos que o livro trazia eram novidades para a época e discordavam de noções então predominantes, como a ideia de que a função da arte era imitar e idealizar o real. Töpffer enfatizava que as técnicas de representação pictóricas e gráficas se sustentavam mais nas convenções e recursos gráficos do que na observação cuidadosa da natureza. Segundo Smolderen (2014, p. 30), toda a obra de Töpffer, seja sua produção teórica ou seus desenhos e *histoires en estampes*, baseia-se na oposição entre a “arte acadêmica”, considerada por ele um sistema de métodos inflexível e controlador, e a “arte genuína”, que acreditava estar presente nas garatujas desprezíveis.

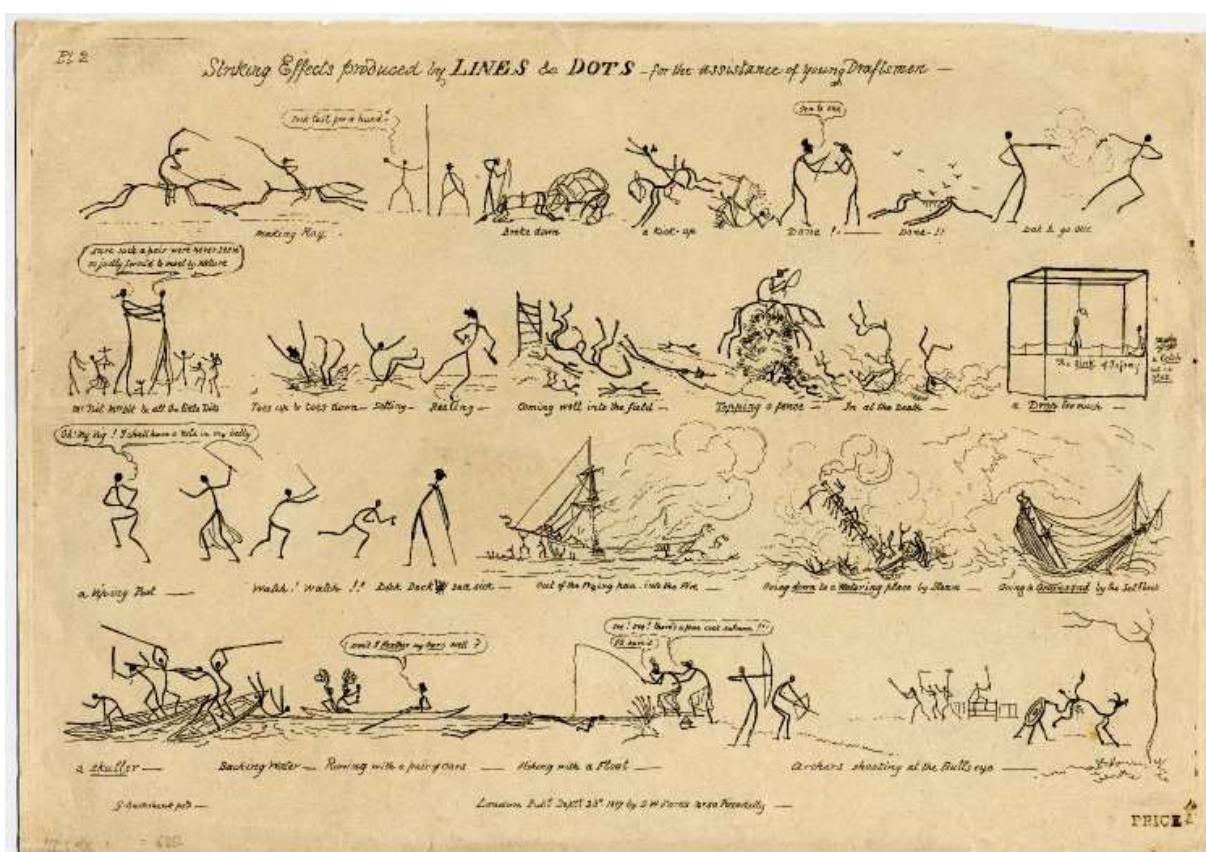
Seu estilo de desenho, que poderia ser considerado algo entre o amadorismo e a incompetência, é uma escolha deliberada. Coerente com suas próprias teorias sobre arte e com as tendências da caricatura inglesa, [o desenho de Töpffer] proporcionou um suporte que era perfeitamente adequado para as satíricas histórias ilustradas que ele começou a publicar na década de 1830. (SMOLDEREN, 2014, p.25)<sup>28</sup>.

---

<sup>28</sup> Tradução nossa a partir do original: “His style, which could be said to fall somewhere between amateurishness and clumsiness, is by deliberate choice. In accord with both his theories of art and the general trend in English caricature, it provided a canvas that was perfectly adequate for the satirical picture stories he began publishing in the 1830s”.

Töpffer não inventou nenhum novo modo de desenhar. Ao longo do desenvolvimento da caricatura, desde o século XVI, outros artistas pensavam e praticavam as possibilidades do traço distorcido, exagerado e livre de regras acadêmicas e compromisso com representação exata do real. No início do século XIX, surgiram os primeiros livros sobre a história da caricatura, divulgando muitos exemplos de desenhos que se desprendiam das convenções de representação<sup>29</sup>.

Muitos contemporâneos de Töpffer o inspiraram, como o inglês George Cruikshank, que “contribuiu consideravelmente para estabelecer esse novo tom, o qual abriu caminho para o tipo de desenho das histórias em quadrinhos” (SMOLDEREN, 2014, p. 26). Na Figura 03, temos uma gravura atribuída a Cruikshank, datada de 1817, cujo título pode ser traduzido como “Impressionantes efeitos de LINHAS e PONTOS para o auxílio de jovens desenhistas”. Nela vemos não só a simplificação do uso de recursos gráficos na representação de ações humanas como também a utilização de balões.



**Figura 03: Striking effects produced by LINES and DOTS, for the assistance of young Draftsmen, George Cruikshank, 1817.**  
**Fonte: Smolderen, 2014, p. 30.**

<sup>29</sup> Entre eles, Smolderen (2014, p. 28) destaca James Peller Malcolm e seu *An Historical Sketch of the Art of Caricaturing*, publicado em 1813.

Outra questão é o uso do princípio das “imagens solidárias”. Smolderen (2014), Kunzle (1973) e Campos (2015), entre diversos outros autores, concordam que muitos trabalhos de William Hogarth (1697-1764), especialmente a série de seis gravuras *A Harlot's Progress* (Progresso de uma prostituta), impressa em 1732, constituíam uma narrativa em imagens. Além de Hogarth, Daniel Chodowiecki (1726-1801), James Gillray (1756-1815) e diversos outros artistas se valeram da relação entre um conjunto de imagens para sugerir uma sucessão de eventos, uma narrativa.

Destacamos uma gravura (Figura 04), produzida pelo ilustrador britânico Thomas Rowlandson (1756-1827), que chama a atenção por apresentar vários aspectos formais de uma história em quadrinhos moderna. Datada de 8 de janeiro de 1793, a imagem apresenta três painéis, cada um representando um recorte de tempo e espaço e sugerindo uma conexão de eventos. Há inclusive a presença de balões.

Os textos dos balões são os seguintes:

**Painel 1:**

John Bull: “Os abençoados efeitos de uma boa constituição”.

Pessoa 1: “Eu sou seu amigo, John Bull. Você quer uma reforma”.

Pessoa 2: “Meu honrado amigo fala meus sentimentos”.

Pessoa 3: “Você está muito gordo, John Bull”.

**Painel 2:**

John Bull: “Uma bela reforma essa. Vocês me privaram da minha perna e não me deixaram nada a não ser sapos para comer. Ficarei com fome. Eu não sou um francês”.

Pessoa 1: “Coma isso, seu cão, e segure a sua língua. Você está muito feliz”.

Pessoa 2: “Está certo, meu amigo. Vamos fazê-lo mais feliz ainda”.

Pessoa 3: “Ele está um pouco mais magro, agora”.

**Painel 3:**

Pessoa 1: “Agora ele está um bocado feliz. Vamos dar um pulo”.

Pessoa 2: “Ô, delícia. Você pode me agradecer, Cão, por poupar sua vida. Me agradeça, estou mandando”.

John Bull: “Ohhh fraternidade francesa”

No primeiro painel, John Bull<sup>30</sup>, um personagem fictício que personifica o Reino da Grã-Bretanha, está sentado a uma mesa farta quando é abordado por três pessoas. No segundo painel, John Bull aparece mutilado, sem uma perna e o desenho sugere que suas roupas estão rotas. Finalmente, o terceiro painel o mostra caído e pisoteado por duas pessoas segurando tochas.

---

<sup>30</sup> John Bull foi criado por John Arbuthnot (1667-1735) no início do século XVIII e passou a ser muito utilizado por artistas gráficos, principalmente em trabalhos políticos. Seu conceito é muito semelhante ao personagem Tio Sam, que personifica os Estados Unidos.





Figura 04: Reform Advised. Reform Begun. Reform Complete. Thomas Rowlandson, 1793.

Disponível em: < <https://www.royalcollection.org.uk/collection/810449/reform-advised-reform-begun-reform-compleat> >. Acesso: 18/02/2017.

O tempo e os acontecimentos entre os painéis são indeterminados. Não conseguimos saber se passam dias ou meses entre um painel e outro e isso é completamente irrelevante para o entendimento da peça. Assim como a noção de tempo diegético, a noção de um diálogo “real” também é irrelevante. As “falas” aqui têm uma função bem diferente daquelas de um diálogo da produção teatral<sup>31</sup>. Os textos nos balões têm função complementar aos textos nos rótulos acima de cada painel (*Reform Advised / Reform Begun / Reform Complete* – Reforma Aconselhada / Reforma Começada / Reforma Completa) e servem para a construção de sentido da peça, vinculando-a ao contexto da Revolução Francesa, recém acontecida. Trata-se de um alerta à Grã-Bretanha sobre os perigos das reformas políticas.

A peça produzida por Rowlandson sugere uma sucessão de acontecimentos no tempo, mas ela possui uma natureza mais alegórica do que propriamente narrativa. Mais importante do que criar uma “história” é utilizar os recursos gráficos e de discurso para reforçar o repúdio conservador. Podemos considerá-la uma charge, por ser uma peça indissociável do contexto e com intenções muito bem definidas. Ela também pode ser considerada uma história em quadrinhos, mas com uma lógica narrativa orientada pelo aspecto alegórico a que Smolderen (2014, p.138) se refere quando diferencia as percepções sobre os quadrinhos nos séculos XIX e XX.

Feitas essas considerações, a peça de Rowlandson é apenas um exemplo – entre muitos outros, produzidos por diversos artistas anteriores a Töpffer – que apresenta os elementos que constituem hoje, ressignificados, as histórias em quadrinhos modernas. Realmente, Töpffer parece não ter “inventado” nada realmente novo, nem quanto ao uso da “solidariedade icônica”, nem quanto ao estilo de desenho simplificado, gestual, espontâneo e construído sem grandes preocupações com o “real”.

Rodolphe Töpffer pretendia ser um artista como seu pai e atuar na pintura e gravura, mas um problema de visão o desencorajou. Acabou conquistando razoável reputação como escritor e professor, sendo autor de alguns romances e diversos ensaios sobre arte e educação. Entretanto, não abandonou completamente suas

---

<sup>31</sup> Histórias em quadrinhos são “peças de teatro exibidas sobre um palco gigante que os leitores seguram em suas mãos”, Carl Barks definiu. E foi além: “É uma encenação. Você tem que atuar como se estivesse dirigindo uma peça. Você convoca todos os atores e diz a eles exatamente o que têm que fazer. Tudo tem que estar sincronizado em fração de segundo” (AULT, 2016, p. iii). Carl Barks (1901-2000) foi um quadrinista que produziu histórias do Pato Donald para Walt Disney entre 1942 e 1966, tendo criado personagens como Tio Patinhas, Gastão, Professor Pardal e os Metralhas.

aspirações ao desenho e obteve certa repercussão com a “invenção” de suas *histoires en estampes* (histórias em figuras, imagens).

As *histoires en estampes* surgiram de atividades lúdicas que desenvolvia junto com seus alunos. *Les Amours de Monsieur Vieux Bois*, o primeiro livro que desenhou, foi “rabiscado” diante dos alunos em uma mistura de contação de histórias e performance gráfica (GARCÍA, 2012, p. 51). Por diversas razões, Töpffer relutou em publicar e divulgar essas histórias. *Les Amours de Monsieur Vieux Bois* foi desenhado em 1827, mas só seria publicado em 1837. Sua primeira publicação foi o livro *Histoire de Mr. Jabot* (Figura 05), impresso em 1833.



**Figura 05: *Histoire de Mr. Jabot*, Rodolphe Töpffer, 1833**  
Disponível em: <[https://archive.org/details/gri\\_33125008487627](https://archive.org/details/gri_33125008487627)>  
Acesso em 19/02/2017

As páginas pares são deixadas em branco e as ímpares trazem as impressões das tiras. O formato horizontal do livro e das tiras constrói uma semelhança formal com as conhecidas tiras dos jornais do século XX. Ao todo, são 52 tiras contando a história de Monsieur Jabot, uma pessoa que aspira ascender socialmente e procura conquistar a simpatia de quem quer que possa ajudar nesse processo. Na trama,

Jabot é convidado a uma festa, que se desenrola ao longo de 23 tiras. Logo em seguida passa uma noite cheia de confusões em seu hotel, enfrenta 5 duelos no dia seguinte (sem nenhuma vítima fatal), faz amizade com seus adversários e finalmente encontra o amor e a possibilidade de tornar-se um marquês ao desposar sua vizinha de quarto.

Jabot satiriza as festas, os duelos e outras afetações da elite social de sua época. O humor se caracteriza principalmente pelas piadas físicas, tombos e trapalhadas. Diferente das tiras modernas, pensadas para a leitura episódica diária nos jornais, as “tiras” de Töpffer funcionam de maneira mais semelhante às páginas de quadrinhos de uma revista, cada uma constituinte de um fluxo contínuo de leitura imediata que segue pela virada de páginas (Figura 06).



Figura 06: Pranchas 37 e 38 de *Histoire de Mr. Jabot*, Rodolphe Töpffer, 1833  
 Fonte: Campos, 2015, p.111



**Tradução dos textos da Figura 06:**

**Prancha 37:** *O que o tranquiliza são suas pernas. / E também uma certa suavidade em seus contornos, uma certa graça em suas articulações. Enquanto isso, sua camisa pega fogo./ Um certo calor!... Uma certa chama amorosa!... e simpática!*

**Prancha 38:** *Ouvindo falar de chama amorosa, a Marquesa Mirriflor acha que isso bem que poderia ter a ver com ela. / Tendo sentido calor nas costas, o sr. Jabot dá nove voltas pelo quarto gritando: Estou queimando! Estou queimando!!! / A Marquesa não tem mais nenhuma dúvida: ela inspirou uma paixão de violência extraordinária.*

(CAMPOS, 2015, p. 111)

Se tomamos *Reform Advised / Reform Begun / Reform Complete* (Figura 04) de Rowlandson e *Histoire de Mr. Jabot*, podemos considerar ambas histórias em quadrinhos. Procurando diferenças, a mais evidente é que a tira de Rowlandson se limita a três painéis em uma página, enquanto Töpffer conta a história de Jabot em 154 quadrinhos distribuídos por 52 páginas. Mas o trabalho de Töpffer também se diferencia pelo modo como a narrativa se desenvolve nas relações entre imagens e palavras.

Na “história” de Rowlandson, a imagem e o texto – travestido de “fala” – servem prioritariamente para comunicar e reforçar ideia e posicionamento em relação a um contexto externo muito específico. Em Töpffer, a relação entre texto e imagem está voltada para a narrativa das peripécias de um protagonista dentro de uma mimese de realidade. A prioridade é a contação de histórias. O riso vem do deboche das vaidades e da ridicularização das formalidades. Apesar das referências a um contexto real, as críticas de Töpffer são percebidas de modo bem menos contundente que as de Rowlandson. Se as tomamos enquanto caricaturas, podemos dizer que a peça de Rowlandson converge para a charge e a de Töpffer para o cartum.

Ao considerar mais atentamente outras “histórias figuradas” anteriores (Hogarth, Chodowiecki, Gillray, Cruikshank...), a interação entre as imagens também diferencia Töpffer. Os painéis de *Monsieur Jabot* apresentam recortes de espaço e tempo que se inter-relacionam de maneira mais imediata. As relações entre os painéis suscitam a percepção de uma sucessão de eventos e ações muito próximos, o que confere um tipo de continuidade qualitativamente diferente da que se vê em *Harlot's Progress* ou *A Vida de Strunk, o novo-rico*<sup>32</sup>, nas quais as imagens funcionam como

---

<sup>32</sup> Essa história, produzida pelo alemão Joahnn Heinrich Ramberg (1763-1840) entre 1822 e 1825, está presente em Campos (2015, p. 77-89). Composta de 25 ilustrações, ela nunca foi publicada porque, segundo Campos (ibid, p. 76), apresentava “críticas ao Exército, à Lei e à Igreja que eram muito ousadas para a Alemanha da época”.

ilustrações que pontuam momentos-chave de um texto mais longo, indispensável para a construção de um sentido mais preciso da narrativa. Em Töpffer, a relação entre a imagens e o texto é de interdependência: a criação de sentido ente os dois elementos é recíproca<sup>33</sup>.

O modo como Töpffer orquestrava a articulação de imagens e textos na construção da narrativa o aproximava do conceito de “palco audiovisual no papel” de Smolderen (2014), mas o método “autográfico” de Töpffer também o aproximava da escrita.

Era **absolutamente essencial** para Töpffer que o **traço** de suas letras e dos contornos bem peculiares de seus painéis tivessem exatamente a mesma **qualidade caligráfica** dos desenhos que acompanhavam. Isso conferia uma singular unidade ao **design da página**, que as cópias piratas jamais conseguiram imitar (KUNZLE, 2007, p. 77)<sup>34</sup>.

Em seu *Essai d'Autographie*, publicado em 1842, Töpffer revelou o “segredo técnico” por trás dos aspectos de reprodutibilidade de suas histórias (KUNZLE, 2007, p. 77). Muitos dos outros artistas gráficos empregavam técnicas de gravura nas quais o “desenho” era feito diretamente na matriz e isso implicava esculpir ou escavar superfícies de madeira ou metal, o que comprometia a reprodução de certas qualidades do traço, como a organicidade. Havia recursos como a gravuras em metal estilo água-forte e água-tinta, mas apesar de oferecerem possibilidades expressivas interessantes, ainda não permitiam uma flexibilidade do traço que desse suporte ao método “autográfico” de Töpffer, para o qual a preservação das sutilezas da caligrafia na qualidade do traço era imprescindível.

A litografia (Figura 07) era um processo recém descoberto<sup>35</sup> que empregava como matriz um tipo de pedra com propriedades hidrófilas, isto é, com capacidade de absorver água. O princípio da técnica baseia-se na relação de repulsão entre água e

---

<sup>33</sup> Após publicar *Histoire de Mr. Jabot*, Töpffer redigiu uma resenha do livro, assinada só com suas iniciais, e a publicou em sua própria revista de crítica, a *Bibliothèque Universelle* (KUNZLE, 2007, p. 60). Nessa resenha, escreveu sobre *Jabot*: “Este pequeno livro, *Histoire de Mr. Jabot*, é de natureza mista. Compõe-se de uma série de desenhos impressos manualmente por autografia. Cada um desses desenhos é acompanhado de uma ou duas linhas de texto. Os desenhos, sem esse texto, não teriam mais que um significado obscuro. O texto, sem os desenhos, não significaria nada. O conjunto forma uma espécie de novela, tão original que não se parece uma novela” (TÖPFFER in CAMPOS, 2015, p. 90).

<sup>34</sup> Tradução nossa e grifos nossos a partir do original: “It was absolutely essential to Töpffer that his captions, and indeed the often quirky frames, be in the same handwriting as the sketches above and within. This gives a singular unity to the page design, which the copies (except those precisely traced in the later authorized editions of 1846 and 1860) can never emulate”.

<sup>35</sup> Em 1796, pelo dramaturgo tcheco Alois Senefelder, que procurava um “meio econômico para imprimir partituras musicais” (FAJARDO, SUSSEKIND, DO VALE, 1999, p. 23).

gordura. Para produzir a imagem desenha-se diretamente sobre a superfície lisa da pedra, usando lápis dermatográfico ou lápis, crayon ou giz litográfico. Esses instrumentos recobrem a pedra com gordura. Quando a tinta é aplicada sobre a pedra molhada, as áreas cobertas com gordura a retém, enquanto as áreas limpas, hidrófilas, repelem a tinta. A grande vantagem desse método é a flexibilidade para desenhar livremente sobre a pedra. A organicidade do gesto do desenho é preservada e fica evidente, mesmo nos detalhes das letras caligráficas. O problema é que a imagem e o texto precisam ser invertidos, espelhados, como em um carimbo, uma vez que o processo de impressão é direto. Aqui entrava em ação a “técnica secreta”<sup>36</sup> (Figura 08) de Töpffer.



Figura 07: Esquema simplificado do processo fotográfico.  
Fonte: o autor.



Figura 08: Esquema simplificado da técnica de Töpffer (transfer litográfico)  
Fonte: o autor.

<sup>36</sup> Comentário de Kunzle sobre a “técnica secreta” de Töpffer: “Isso até podia ser novidade em Genebra [...], mas na Inglaterra, [...] o método de Töpffer era conhecido como transfer litográfico e “*agora seu uso é bem comum e sua utilidade é plenamente reconhecida*” para todos os tipos de propósito, entre eles a escrita de música, a produção de fac-símiles de manuscritos e livros infantis barados, com destaque para o primeiro *Book of Nonsense* (1846) de Edward Lear, que reproduziu fielmente a caligrafia do autor. Cito aqui a edição de 1832 do *A Manual of Lithography*, que, assim como Töpffer, insiste no uso de uma pena de aço flexível, feita de mola de relógio” (KUNZLE, 2007, p. 78). Tradução nossa.

O litógrafo lhe dá tinta e um pedaço de papel revestido com uma goma. Você dilui a tinta, mergulha sua pena nela e daí rabisca o papel... e envia o papel para o litógrafo. Ele umedece o verso do papel e então repousa o lado desenhado sobre a pedra e pressiona... e aqui está o seu design transferido do papel para a pedra. Ele precisa então apenas ser fixado conforme os procedimentos de praxe, entintado e impresso em tantas cópias quantas você quiser (TÖPFFER apud KUNZLE, 2007, p. 78)<sup>37</sup>.

O trecho citado é do *Essai d'Autographie* e, no original em francês, Töpffer utiliza a palavra *circulaire*, que Kunzle traduz como *design*. *Circulaire* significa “circular”, “boletim”, “comunicação”, “página escrita com informações”. Entretanto, queremos chamar a atenção para o uso que Kunzle faz da palavra *design*, para se referir a certa propriedade da página de quadrinhos. Primeiro ele enfatiza a importância da “qualidade caligráfica” do “traço” de Töpffer na concepção do “design” de suas páginas (KUNZLE, 2007, p. 77). Depois utiliza “design” como tradução de “circulaire” para se referir ao conteúdo da página, seja texto ou imagem (ibid, p. 78).

Dentro do projeto intelectual de Töpffer, a qualidade caligráfica do traço é fundamental. Esse aspecto confere um aspecto singular à obra, estreitamente ligado à individualidade do traço, ou melhor, da caligrafia de Töpffer, o que acaba aproximando sua produção da prática da escrita<sup>38</sup>. Segundo Kunzle (2007, p. 49-56), o estilo “autográfico” e a narrativa humorística de Töpffer constituíam uma “nova caricatura”. Essas características teriam conquistado a simpatia e elogios de Goethe<sup>39</sup>, que mais tarde seriam usados por Töpffer na divulgação de suas *histoires en estampes*.

Töpffer relutou em publicar seus livros, pois temia que sua reputação intelectual se prejudicasse de alguma forma por causa da associação com a caricatura, que era malvista pela frequente associação com posicionamentos radicais e polêmicas em relação às delicadas tensões sociais e políticas da época (KUNZLE, 2007, p. 49). Quando fez as impressões, a princípio, vendeu diretamente a seus amigos e pessoas próximas, sem o intermédio de livrarias. Entretanto, essa atitude

---

<sup>37</sup> Tradução nossa a partir do original: “The lithographer gives you a stick of ink, and a piece of paper spread with a layer of glue starch. You dilute the ink, dip your pen in it, you scribble on the paper . . . [and] send the page to the lithographer. He wets it on the reverse side, lays it on the stone and subjects it to pressure, and here is your design transferred from paper to stone. It has then only to be fixed by means of the usual preparation, inked and printed it in as many copies as you want”.

<sup>38</sup> É importante frisar que, na época, a caligrafia era a forma acessível e predominante de escrita. As máquinas de escrever começaram a se difundir na segunda metade do século XIX e a técnica tipográfica era acessível aos profissionais específicos.

<sup>39</sup> Johann Wolfgang von Goethe (1749-1832) foi um escritor e intelectual alemão, autor de *Os sofrimentos do jovem Werther* (1774) e *Fausto* (1808), obras de destaque na literatura ocidental moderna, além de estudos sobre ciências, como ótica e biologia.



não era exclusivamente por causa de cautela. Em carta para um amigo, Töpffer confessou que imaginava ser uma boa estratégia para valorizar mais os preços do livro quando ele finalmente chegasse ao mercado (ibid, p. 58).

Pode-se dizer que a principal contribuição de Töpffer para o desenvolvimento dos quadrinhos talvez esteja na articulação de recursos gráficos e teorias já conhecidas para estabelecer narrativas qualitativamente diferentes do que era feito até então. A publicação das *histoires en estampes* no formato de livro antecipa duas características específicas de um dos formatos característicos de história em quadrinhos do século XX, o *comic book*: i) o fluxo narrativo que segue pela virada de páginas e ii) a mercantilização da história em quadrinhos como um produto autônomo.

Ao longo do século XIX, diversos outros artistas gráficos produziram obras que poderiam ser consideradas histórias em quadrinhos e é ao seu final que essas práticas de narrativas gráficas, junto a uma série de desenvolvimentos tecnológicos, sociais e culturais, ganham uma nova dimensão.

## 1.9 HISTÓRIA EM QUADRINHOS DO SÉCULO XX: PUBLICIDADE, FORMATOS E RELAÇÕES DE PRODUÇÃO

Uma proposta interessante de David Kunzle é tratar *comic strips* e *comic books* como histórias em quadrinhos, desconsiderando diferenças entre um formato e outro (KUNZLE, 1973, p.1). Isso chama a atenção, porque, na prática, encontramos significativas diferenças entre os dois formatos que vão desde considerações teóricas (linguísticas e semióticas) até relações de produção, traspassando dimensões sociais, culturais, tecnológicas e econômicas.

Nos primeiros anos do século XX, muito da linguagem dos quadrinhos modernos se estabeleceu dentro de jornais e revistas, a partir da ressignificação de elementos do humor gráfico e da caricatura, junto a novas possibilidades tecnológicas de produção e reprodução, novas condições de distribuição e comercialização e um processo de mudança geral de percepção que acompanhavam a formação de uma cultura audiovisual.

Na virada entre os séculos XIX e XX, dentro do mercado editorial estadunidense, as tiras em quadrinhos haviam se tornado uma popular atração extra, que incrementava a venda de jornais. Gordon (1998) destaca que o sucesso de

personagens, como *Buster Brown*, estendia-se também para a utilização de sua imagem em peças publicitárias e produtos como brinquedos e roupas:

Concomitante ao desenvolvimento de um mercado nacional [estadunidense] de *comic strips*, Richard Outcault licenciou uma nova tira, *Buster Brown*, criada em 1902 nas páginas do *New York Herald*, tornando-a disponível para a produção e a publicidade de uma enorme variedade de produtos. Com *Buster Brown*, os personagens de tiras em quadrinhos atingem seu pleno potencial como ferramentas de marketing. [...] Os publicitários usaram *Buster Brown* como uma imagem fascinante e como um símbolo das qualidades que deveriam ser associadas aos produtos. *Buster Brown* foi um protótipo da forma que a publicidade assumiu dentro do consumo da cultura de massa estadunidense do século XX. Ele transcendeu os quadrinhos para se tornar um ícone cultural. Mas seu sucesso estava enraizado na distribuição das tiras em quadrinhos pelos jornais locais (GORDON, 1998, p. 38).

É preciso lembrar que a exploração comercial da imagem de personagens não era exatamente uma novidade.

*Ally Sloper*, um personagem muito popular na Grã-Bretanha, foi publicado pela primeira vez na revista *Judy*, em 1867. Era um tipo ladino e preguiçoso, membro da classe popular e desprivilegiada, que inventava mil peripécias para se “esquivar” (*slope*) de seus credores. Suas primeiras aparições foram assinadas por Charles Henry Ross, mas posteriormente estabeleceu-se uma dúvida se Marie Duval (pseudônimo de Émilie de Tessier, esposa de Ross), não seria também a criadora da série. Duval era ilustradora e é creditada pela maioria das histórias de *Ally Sloper* (CAMPOS, 2015, p. 218).

Segundo Gravett e Dunning (2014, p. 48), *Ally Sloper* foi o primeiro personagem britânico dos quadrinhos a se tornar um sucesso comercial e ter sua imagem aplicada na publicidade e outros produtos. A exploração comercial da imagem de personagens é uma característica vinculada às histórias em quadrinhos na sua condição de produto de uma indústria cultural. Com o sucesso de público, o personagem tornou-se o primeiro a ter sua própria publicação semanal, *Ally Sloper's Half Holiday*, publicada a partir de 1884, além de aparecer em peças musicais e nos primeiros filmes britânicos.

Ainda que não tivessem as dimensões da exploração de *Buster Brown*, *Ally Sloper* e a personagem *Alice*, dos livros escritos por Lewis Carroll e ilustrados por John Tenniel, também tiveram suas imagens utilizadas para a promoção de venda de diversos produtos, como brinquedos, filmes e até alimentos. A ênfase de Gordon (1998) sobre a comercialização da imagem de personagens como produto em si revela uma relação muito interessante entre os quadrinhos e a publicidade.

Segundo Williams (2011a), a publicidade passa por transformações significativas na passagem do século XIX para o XX, intrinsecamente relacionadas às características de um novo capitalismo “monopolista”, isto é, corporativo.

A grande depressão que dominou, em geral, o período de 1875 até meados da década de 1890 (embora interrompido por recuperações ocasionais e energias locais) marcou o momento de mudança entre os dois modos de organização industrial e duas abordagens basicamente diversas para a distribuição. Após a depressão e as fortes baixas nos preços, houve um medo mais geral e crescente com relação à capacidade produtiva, uma nítida tendência para organizar a propriedade industrial em grandes unidades e conglomerados, e um desejo crescente, através de diferentes métodos, para organizar e, quando possível, controlar o mercado. Entre os meios para atingir esses objetivos, a publicidade em uma nova escala aplicada a uma gama crescente de produtos assumiu um lugar importante. (WILLIAMS, 2011a, p. 242.)

Gordon (1998, p.80) relata que os publicitários estadunidenses começaram a utilizar as histórias em quadrinhos como um novo recurso na elaboração de anúncios na década de 1920, sendo que em 1930 a prática já era comum (Figura 09).

**She Learned About Washday From Him** — by C.A. Voight

**Panel 1:** I DROPPED IN TO SEE YOU ABOUT THE WASHER YOU SOLD ME. I CAN'T SEEM TO GET MY CLOTHES WHITE ENOUGH. IT'S PROBABLY THE SOAP YOU USE, MRS. GREEN. WHAT KIND ARE YOU USING?

**Panel 2:** DOES THE SOAP ACTUALLY MAKE SO MUCH DIFFERENCE? I'LL SAY IT DOES. TRY RINSO NEXT TIME. THE SUDS ARE RICHER, MORE LASTING, AND THE WASH COMES OUT WHITE AS SNOW.

**Panel 3 (LATER):** I WAS TOLD TO USE RINSO IN MY WASHER. I HOPE I GET THICK SUDS WITH IT. I'M SURE YOU WILL. I'VE USED RINSO FOR YEARS — IT'S WONDERFUL!

**Panel 4 (NEXT WASHDAY):** YOU WERE RIGHT MR. WALLACE. RINSO IS WONDERFUL! IT MAKES THE THICKEST SUDS I EVER SAW AND GETS THE CLOTHES SNOWY.

**Panel 5:** WHAT'S THIS — A NEW SHIRT? IT'S SO WHITE IT LOOKS NEW. THAT'S AN OLD SHIRT, DAN. THE REASON IT LOOKS SO WHITE IS BECAUSE I WASHED IT IN RINSO, TODAY.

**Panel 6:** "Use Rinso!" say makers of these 40 famous washers

A B C	Coslow	Laundryme	Speed Queen
American Beauty	Decker	Laundry Queen	Sentrysuds
Apex	Dezer	Lincoln	Three
Automatic	Edonite	Magnatic	Triplets
Burton	Fairfax	Meadows	Universal
Dee-Vac	Faithless	One Minute	Voss
Blackstone	Faithful	Prima	Whisper
Boss	Gainstar	Princess	100% Whitefoot
Cinderella	Hark	Rotorex	Woodrow
Goldfield	Hatton	Savage	Zenith

Great for tub washing, too  
Rinso needs one diet — saves scrubbing, boiling. Clothes come whiter, Cr. for cup, Rinso gives twice as much suds as pulled up soap — even in harder water. Get the tin box.

Millions use Rinso in tub, washer and dishpan

Figura 09: Exemplo de anúncio publicitário utilizando história em quadrinhos. Publicado no jornal *New York American* em 10 de abril de 1932. Fonte: Gordon, 1998, p. 91.

Segundo Gordon (1998, p. 129), o sucesso do uso de histórias em quadrinhos na elaboração de anúncios publicitários foi fundamental para o surgimento dos *comic books*, mas consideramos que a relação entre a publicidade e as histórias em quadrinhos não é de causa e efeito diretos. O próprio Gordon (1998, p. 81) cita uma pesquisa de 1930 realizada por George Gallup, professor de jornalismo e publicidade da Northwestern University, na qual se concluía que as seções mais populares e mais lidas dos jornais eram as páginas de história em quadrinhos. Assim, faz mais sentido pensar que a publicidade passou a se valer, em suas peças, do alcance e da popularidade da forma dos quadrinhos, confirmadas e chanceladas pela metodologia “científica” da pesquisa de Gallup (GORDON, 1998, p. 86).

No início do século XX, as tiras em quadrinhos dentro dos jornais eram vistas como um elemento atrativo e diversas experiências de formatos eram feitas, desde as páginas da série *Little Nemo*, produzidas de 1905 a 1926 por Winsor McCay, até *Mutt*, série criada por Bud Fisher em 1907, que teria consagrado o formato da tira diária: uma fileira horizontal de três ou quatro painéis. A escolha desses formatos dentro do jornal atendia a demandas comerciais e técnicas (GARCÍA, 2012, p. 80).

Dentro dos Estados Unidos, a comercialização de histórias em quadrinhos em si, na forma pequenos livros ou revistas, encontra seus primeiros exemplares nas coletâneas das tiras dos jornais. Em 1897, as tiras de *Yellow Kid* eram encadernadas e vendidas em lojas de brinquedos e livrarias (GORDON, 1998, p. 129). Entre outros exemplos<sup>40</sup>, encontramos coletâneas de tiras em quadrinhos, em formato de livro, durante as décadas de 1910 e 1920, como a popular *Bring Up Father* (no Brasil, *Pafúncio e Marocas*), de George McManus.

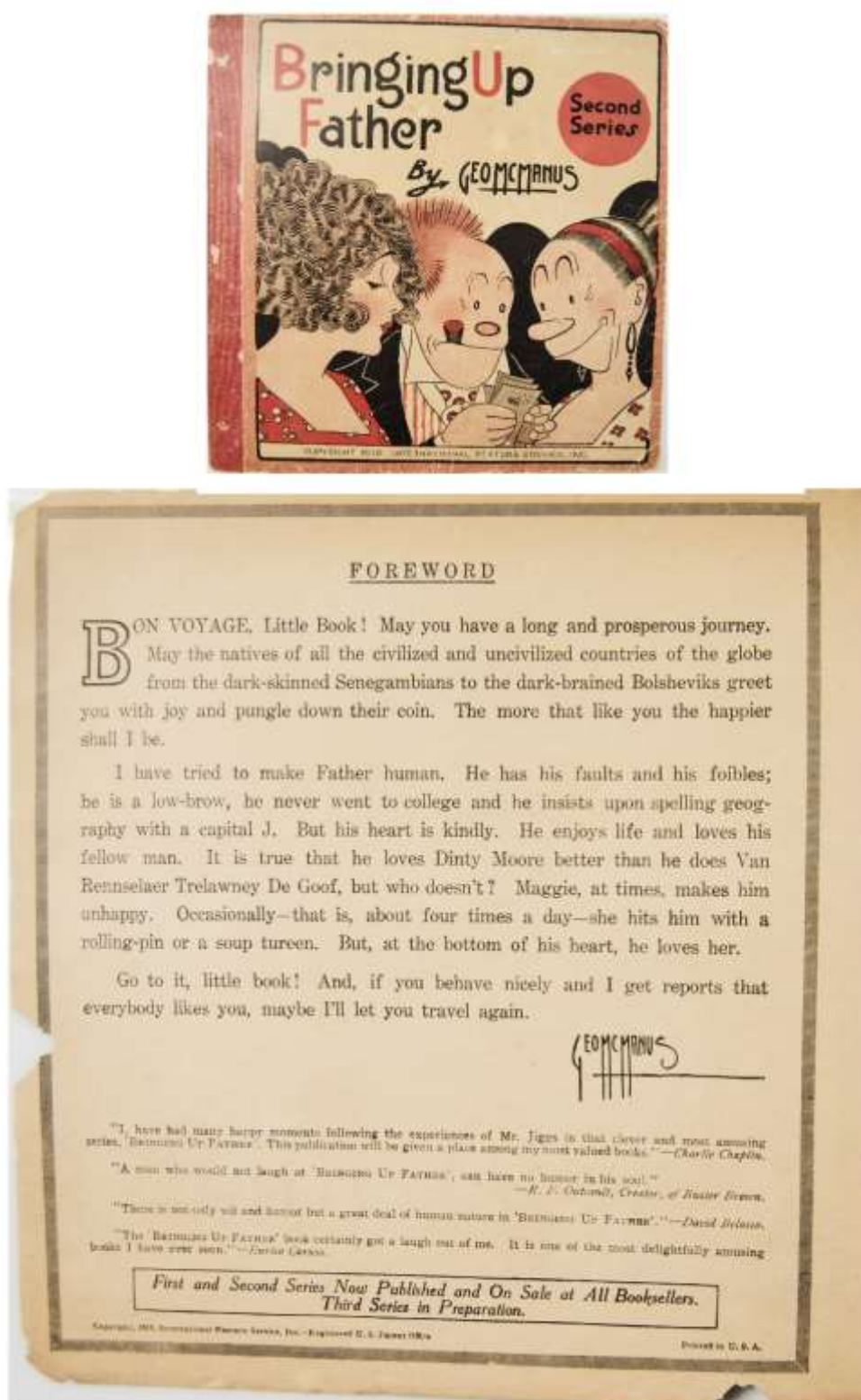
A Figura 10 apresenta, junto à capa de uma dessas coletâneas, um prefácio que evidencia o aspecto de promoção e comercialização da história em quadrinhos em si: nele, McManus deseja “boa viagem”<sup>41</sup> a seu livro, sugerindo que a publicação deverá chegar a outros países<sup>42</sup>.

---

<sup>40</sup> Com um formato bem diferente das tiras em quadrinhos, os livros feitos por artistas como Frans Masereel e Lynn Ward apresentavam sequências de xilogravuras que estabeleciam uma narrativa de imagens sem a utilização de nenhum texto escrito. Esses livros foram publicados principalmente durante a década de 1920 e relacionavam-se com os movimentos expressionistas alemães, o cinema mudo e as críticas políticas e sociais de certas narrativas gráficas das revistas e jornais (GARCÍA, 2012, p. 86).

<sup>41</sup> “*Bon voyage, Little Book!*”, escreve McManus em seu prefácio de 1919, enquanto Töpffer escreveu “*Va, petit livre*” no prefácio de *Histoire de M. Jabot*, em 1833.

<sup>42</sup> De fato, segundo García (2012, p.81) “*Bring Up Father* é uma das séries que terão uma influência decisiva na expansão internacional dos quadrinhos americanos, tanto na Europa quanto no Japão”, servindo de referência para muitos outros trabalhos em diversos, como, por exemplo, para a



**Figura 10: *Bringing Up Father* (1919), de George McManus, capa e prefácio. Capa e prefácio possuem o mesmo tamanho, mas para facilitar a leitura o prefácio é apresentado aqui de maneira ampliada.**  
**Disponível em: <<https://digitalcomicmuseum.com/index.php?dclid=26082>>**  
**Acesso em 26/02/2017**

formação do traço e composição da imagem que levariam autores como o belga Hergé, criador de *Tintim* a formular o “paradigma hegemônico dos quadrinhos europeus: a linha clara” (ibid).

Na base do prefácio, são lidas citações de Charles Chaplin, Richard Outcault, Enrico Caruso e David Belasco elogiando a obra de McManus. Entretanto, a “invenção” ou surgimento do formato *comic book* propriamente dito aconteceria durante a década de 1930, relacionada a soluções técnicas de impressão e a projetos publicitários.

Em 1933, Harry Wildenberg, um empregado da Eastern Color Printing Company, que imprimia os cadernos dominicais de quadrinhos dos jornais da costa leste estadunidense, convenceu a empresa Gulf Oil a publicar uma revista de quadrinhos formato tablóide para ser distribuída em seus postos de gasolina. Após alguns experimentos, Wildenberg desenvolveu um formato reduzido que permitia encaixar duas páginas de quadrinhos no formato tablóide padrão da folha de jornal. Com a ajuda de outro empregado da Eastern, Maxwell (M. C.) Gaines, Wildenberg persuadiu a empresa Procter & Gamble a investir em *Funnies on Parade*, uma revista de 36 páginas que apresentava reimpressões de tiras já publicadas nos jornais, medindo sete polegadas e meia por 10 polegadas e meia [19 cm x 26,5 cm] e capa de papel, para ser distribuída como um brinde publicitário. Esta foi a primeira publicação com os atributos físicos de um *comic book*. Eastern também produziu *comic books* como brindes publicitários para a Kinney Shoe Stores, Milk-O-Malt, Wanamaker stores, Wheatena e Canada Dry. Todas as revistas em quadrinhos produzidas pela Eastern apresentavam reimpressão das tiras dos jornais (GORDON, 1998, p. 129).

A princípio vinculados à reimpressão das tiras de jornais e a brindes publicitários, supõe-se que a demanda pelos *comic books* levou M. C. Gaines a acreditar que eles poderiam ser vendidos diretamente ao público como um produto autônomo. As vendas bem-sucedidas demandaram um aumento da produção, busca de mão-de-obra e conteúdos próprios.

Sobre as novas formas e produtos que iam se tornando viáveis com o desenvolvimento tecnológico, Williams (2016, p. 30) pondera que, enquanto não encontravam uma posição dentro da estrutura econômica e social, não conseguiam se estabelecer como instituições reconhecidas. Por exemplo, “quando as imagens em movimento foram desenvolvidas, a aplicação se deu, caracteristicamente, à margem das formas sociais estabelecidas – as atrações de feira –, até que o sucesso foi capitalizado em uma versão de maneira estabelecida, o cinema” (WILLIAMS, 2016, p.31).

Entre 1933 e 1940, o formato *comic book* estabelece as histórias em quadrinhos como um produto em si, emancipado da condição de brinde publicitário e das reimpressões de tiras de jornal. Silva (2012, p. 67) destaca que o novo formato



apresentou muitas convergências com as características das *pulp magazines*<sup>43</sup>, em relação a segmentação temática, modos de publicação e estratégias de circulação, tanto que há casos de editores de *pulp magazines* que também começaram a produzir *comics*.

Muitos dos jovens produtores de quadrinhos que trabalhavam com os *comic books* apreciavam e faziam referências às produções das *pulp magazines*, que versavam sobre histórias de detetives, fantasia e ficção científica. Um exemplo é Jerry Shuster, um dos criadores do marcante conceito de super-herói, com seu *Superman*, publicado na revista *Action Comics*, em 1938 (JONES, 2006, p.50).

As *comic strips* e os *comic books* passam a constituir, a partir da década de 1940, duas esferas distintas de quadrinhos. Certos autores, como Wolk (2007) e Jones (2006), delimitam sua abordagem das histórias em quadrinhos exclusivamente às produções realizadas para o formato *comic book*. Algumas das diferenças mais efetivas entre *comic strips* e *comic books* estavam em suas condições materiais de produção. Nesse sentido, é preciso destacar o papel dos *syndicates*, fundamentais para o grande alcance de distribuição das *comic strips*.

Os *syndicates* são agências que medeiam a produção, negociação e distribuição de conteúdo para jornais, revistas e demais mídias norte-americanas. Começaram a surgir nos EUA ao final do século XIX (GORDON, 1998, p. 38). Aos poucos, ao final do século XIX, as histórias em quadrinhos começaram a se consolidar como um produto economicamente significativo para os *syndicates*. Através deles, a publicação de *comic strips* em jornais pequenos era facilitada. Ao invés de investir na produção de suas próprias tiras, esses jornais podiam adquirir por custo bem menor as tiras produzidas pelos *syndicates*, as mesmas que também circulavam nos grandes jornais.

Os *syndicates* são instituições extremamente relevantes para a compreensão das relações sociais de produção das histórias em quadrinhos. Para começar, os *syndicates* são agências de distribuição e se estabelecem como *empregadores* em relação aos produtores de quadrinhos. Há vários relatos de disputas entre autores e

---

<sup>43</sup> “O termo *pulp magazine* é comumente atribuído às revistas para consumo de literatura com temas frequentes de ficção e suspense policial que proliferavam entre as décadas de 20 e 30. O termo *pulp* é originário da parte menos nobre da madeira, da polpa da qual era fabricado o papel característico para a impressão dessas revistas” (SILVA, 2012, p. 66).

empregadores (sejam *syndicates*, jornais ou editoras) sobre os direitos das criações. Frequentemente os autores perdem.

Com o sistema de distribuição dos *syndicates*, um autor de tira em quadrinhos poderia criar um personagem, elaborar uma série de tiras e, a partir do sucesso dela e das condições de seu contrato com o *syndicate*, ter um retorno financeiro maior pela quantidade de tempo e trabalho despendida em sua produção. A trajetória das tiras nos jornais estava mais próxima da continuação de uma tradição profissional de artistas gráficos e, durante seu desenvolvimento nas primeiras décadas do século XX, consolidou diversas formas de expressão gráfica e composição da página, assim como estilos de narrativa. Além das tiras cômicas, surgiam novos gêneros como as séries de aventura, fantasia e “familiares”<sup>44</sup>. Desde o início de seu processo de desenvolvimento, ocupavam espaço dentro dos jornais, uma publicação voltada primeiramente para adultos, mas que poderia ser lida por pessoas de qualquer idade, e essa intenção permeava a produção das *comic strips*.

Os *syndicates* não comercializavam histórias em quadrinhos apenas dentro dos Estados Unidos, mas exportavam suas produções para muitos países, como o Brasil e a Itália. O modelo de indústria cultural estadunidense, caracterizado por uma distribuição expansiva, proporcionou aos *comics* uma exposição global expressiva o suficiente para que eles se tornassem uma frequente referência de histórias em quadrinhos, tanto para o senso comum quanto para os estudos de comunicação e sociologia.

A produção dos *comic books* apresentava um processo diferente das *comic strips*. Desde as primeiras publicações produzidas com reimpressões das tiras de jornais para serem brindes publicitários, o entendimento dos editores e empreendedores era de que aquele tipo de publicação era voltado para o público infantil (GORDON, 1998, p. 128-129). Sem o sistema de distribuição dos *syndicates*, que permitia que uma mesma história (tira) fosse vendida para diversos jornais, otimizando o rendimento financeiro do trabalho em sua produção, o formato *comic book* dependia diretamente da venda das revistas em quadrinhos. O eventual sucesso de um personagem como *Superman* permitia uma capitalização maior através da

---

<sup>44</sup> García (2012, p. 84) cita como exemplo de série “familiar” a *Gasoline Alley*, de Frank King, na qual “não há grandes aventuras nem emoções extraordinárias, não há intrigas nem mistérios, e o humor é aquele que deriva de uma visão astuta, porém digna, da vida cotidiana”.



comercialização da imagem do personagem em outros produtos e meios de comunicação, mas casos de sucesso com as dimensões de *Superman* eram raros.

Intermediados pelos *syndicates*, os artistas de tiras tinham melhores condições de trabalho, possibilidades de negociar contratos mais favoráveis sobre os direitos de suas obras e retorno financeiro melhor. Para suprir a demanda de vendas dos *comic books*, era necessária uma linha de produção em série, com divisão do trabalho, impondo que artistas se especializassem em uma parte específica do processo para serem pagos pela quantidade produzida. Roteiristas, desenhistas, letristas e coloristas de revistas em quadrinhos tinham condições de trabalho e remuneração muito menos favoráveis. A demanda por mais produção e a ânsia por lucro fazia com que os editores contratassem jovens sem qualquer experiência profissional para a produção das histórias, o que barateava muito a mão-de-obra.

Enquanto as tiras de jornais possibilitavam que autores como Al Capp (*Ferdinando*), Charles Shulz (*Charlie Brown*), Milton Caniff (*Steve Canyon*) e Walt Kelly (*Pogo*) fossem reconhecidos por suas criações, os autores de *comic books* frequentemente tinham seus créditos e direitos omitidos. Jerry Siegel e Joe Shuster, os criadores do *Superman*, não receberam nada perto dos milhões que a editora DC faturou com o personagem e seus licenciamentos (JONES, 2006). A história se repete com Jack Kirby, co-criador de vários personagens da editora Marvel, como *Quarteto Fantástico*, *Hulk* e *X-Men* (HOWE, 2013), e Carl Barks, que criou personagens como *Tio Patinhas*, *Professor Pardal* e *Os Metralhas* para a Disney e sequer era creditado nas histórias, entre outros (AULT, 2016).

Além dos super-heróis, que enfrentaram um sério declínio de vendas após a Segunda Guerra, ao final dos anos 1940, os *comic books* estadunidenses também foram marcados por gêneros como fantasia, histórias policiais, histórias românticas, terror, ficção científica e “animais falantes”.

A boa recepção dos *comic books*, especialmente de suas personagens e irrealidades fantásticas, revela aspectos de uma sociedade muito próximos das considerações que Williams (2011a) fez sobre a publicidade.

É impossível olharmos para a publicidade sem percebermos que o objeto material à venda nunca se basta: essa é, de fato, a qualidade cultural central de sua forma moderna. Se fôssemos materialistas sensatos, na parte de nossas vidas em que usamos objetos deveríamos ver a maioria dos anúncios como de uma irrelevância insana. A cerveja nos bastaria, sem a promessa adicional de que, tomando-a, pareceríamos mais viris, mais jovens ou sociáveis. Uma lavadora de roupas seria um eletrodoméstico útil para lavar

roupas, e não uma indicação de que “estamos na frente” ou que somos objetos de inveja de nossos vizinhos (WILLIAMS, 2011a, p. 252).

Em *Il mito di Superman*, Eco apresenta convergências com a perspectiva de Williams:

[...] atingir um *status* quer dizer possuir certo tipo de carro, certo tipo de televisor, certo tipo de casa com certo tipo de piscina; mas, ao mesmo tempo, cada um dos elementos possuídos – carro, geladeira, casa, televisor –, torna-se símbolo tangível da situação no seu conjunto. O objeto é a situação social e, ao mesmo tempo, o seu signo: conseqüentemente, não constitui apenas um fim concreto perseguível, mas o símbolo ritual, a imagem mítica em que se condensam aspirações e desejos. É a projeção do que gostaríamos de ser. Em outros termos: no objeto, visto inicialmente como manifestação da própria personalidade, anula-se a personalidade (ECO, 2006, p. 242).

O que se vende efetivamente nos *comic books*, por exemplo, de super-heróis é a “fantasia”, um processo de associações com significados sociais e pessoais que caracteriza um padrão cultural. O elemento da “identidade secreta”, originalmente marcado pela relação entre Clark Kent e Superman e reproduzido incessantemente em inúmeros super-heróis desde então, catalisa a frustração e impotência da pessoa comum que secretamente extravasa suas fantasias de poder em uma figura fantástica, impossivelmente livre e poderosa. Jones (2006) vê nessa relação similaridades com as condições reais de vida do autor Jerry Siegel, representante de uma classe empobrecida e cheia de anseios que projetava em suas criações.

Por outro lado, Eco (2006, p.276) destaca que o mesmo *Superman* reitera diversos valores como a obediência às autoridades e o respeito e a proteção da propriedade privada, reforçando em muitas situações uma ideia de bondade associada à caridade e a uma consciência civil completamente apolítica. As histórias do personagem reforçam os valores hegemônicos e tem um caráter pedagógico que se estende à estrutura repetitiva, na qual o final é um restabelecimento das condições inicial e uma perpetuação de um *status quo*. Nesse sentido, *Superman* seria um “instrumento pedagógico” integrante de um projeto de sociedade que não convida o leitor a um projeto, mas sugere que deseje algo que outros já projetaram, abrindo mão de um projeto de auto-responsabilidade (ECO, 2006, p. 262-263).

Até agora, procuramos trabalhar o processo de ressignificação dos elementos da caricatura e do humor gráfico que ganharam novas dimensões entre 1890 e 1950. Desse processo surgiram as histórias em quadrinhos enquanto “produtos da indústria cultural” e “meios de comunicação de massa”: as *comic strips* e os *comic books*. A

compreensão destes processos e produtos é importante na formação dos padrões de produção e reprodução que constituirão o chamado *mainstream* dentro da cultura brasileira de histórias em quadrinhos.

## 2 QUADRINHOS NO BRASIL: FORMAÇÃO E CONSOLIDAÇÃO DO MAINSTREAM

O departamento de educadores, pedagogos e psicólogos vêia assim, a grande influência que a literatura juvenil especializada exercera na formação do espírito da juventude brasileira contemporânea. Traçando-se a paralela entre o caráter do menino de há 20 anos (a nossa infância e juventude) e o caráter dos garotos de hoje (os nossos filhos) pode-se bem notar as diferenças profundas, hábeas que se separam.

O menino de ontem, com sua vida de horizontes limitados, sem diletas e sem um lugar definido dentro dos problemas humanos — uma criatura que tinha de tirar de si mesmo as alegrias e as esperanças, humilhada pela pouca importância que davam às suas ansias e às suas tendências — era um ser triste, sem vontade e sufocado.

A escola antiga, risonha e franca, é um mito. Os mestres não reconheciam no aluno nenhum direito de livre inteligência. Uma boa escola do passado era a que possuía melhor regime fascista, tendo pequenos ditadores dentro das salas, atrozando sua tirania sobre uma humanidade mísera e indefesa. A lei chamavam — disciplina.

O ministro Gustavo Capanema, em visita ao "Suplemento Juvenil", curte de Sr. Adolfo Aizen, seu diretor, uma explanação sobre as histórias em quadrinhos.

Cezar Costa Netto, atual superintendente do "Suplemento Juvenil", quando pela primeira vez visitou esse jornal, cercado por um grupo de secretários.

O jornal que revolucionou a mentalidade juvenil brasileira — O menino de antes do "Suplemento Juvenil" e o menino de hoje — Traçando a juventude para dentro dos problemas universais — O Personalzinho Miúdo contra o fascismo — "Enquêtes" que revelaram ao Brasil a sua juventude — 10 anos de dedicação à causa do nacionalismo — O livro que marcou um "record" na indústria editorial do Brasil — Os jornais e revistas juvenis que nasceram sob o prestígio do "Suplemento Juvenil"

# O ANIVERSÁRIO DA IMPRENSA JUVENIL BRASILEIRA

Reportagem de PEDRO ANÍSIO

VAMOS LER! — Rio, 16 - 3 - 1944 — PAG. 42

Figura 11: Página da revista *Vamos Ler!*, de 16 de março de 1944. A seta indica a utilização do termo "história em quadrinhos" no texto. Fonte: Gonçalves Júnior, 2004, p. 113.

Segundo Gonçalo Júnior (2004, p. 11), o uso do termo “histórias em quadrinhos” consolida-se no Brasil a partir de meados da década de 1960. Entretanto, o mesmo autor apresenta diversos usos anteriores do termo, como na reprodução de uma página da revista *Vamos Ler!*<sup>45</sup> (Figura 11), de 16 de março de 1944, parte de uma reportagem sobre o décimo aniversário da publicação do tabloide *Suplemento Juvenil*. Integrante de um projeto para o jornal *A Nação* idealizado pelo jornalista e editor Adolfo Aizen, a primeira edição do *Suplemento Juvenil* foi lançada em 14 de março de 1934 e apresentava histórias em quadrinhos dos personagens estadunidenses *Buck Rogers*, *Agente Secreto X-9*, *Flash Gordon* e *Jim das Selvas*.

“Histórias em quadrinhos”, “historietas em quadrinhos”, “historietas”, “cineminha de papel” e “gibi” são termos que se tornaram necessários, a partir da década de 1930, para se referir a essa variedade do humor gráfico, da caricatura e da charge, que, a partir de diversos processos culturais, sociais, tecnológicos e econômicos, desenvolveu novas dimensões e aspectos, tornando-se um produto específico e autônomo dentro do mercado editorial brasileiro. Para Gonçalo Júnior (2004), Adolfo Aizen e suas iniciativas editoriais seguindo moldes dos tabloides estadunidenses, incluindo especialmente a importação e publicação de *comic strips* através dos *syndicates*, são fundamentais para a formação de um mercado brasileiro de histórias em quadrinhos.

Na indústria argentina das décadas de 1940 e 1950, a cópia de outros desenhos era considerada por muitos profissionais como integrante do processo de formação dos desenhistas. Em um artigo chamado *La ductilidad del artista*, publicado na revista *Dibujantes* de setembro de 1954, Edgardo Vázquez Lucio defendia que copiar estilos era “um dos passos obrigatórios para o êxito” (VAZQUEZ, 2010, p.45).

Para produzir uma história em quadrinhos, faz-se necessário o acesso a seus *sistemas materiais de significação*, isto é, a compreensão e capacidade de manipulação técnica dos elementos constituintes desse sistema: técnicas de desenho, solidariedade icônica, técnicas de escrita, conhecimento e capacidade de utilização do conjunto de recursos gráficos expressivos, etc. Ainda podemos acrescentar o acesso às etapas de impressão<sup>46</sup>, produção gráfica e distribuição, entre outras, mas

---

<sup>45</sup> *Vamos ler!* foi uma revista semanal publicada a partir de 1936 pela redação do jornal *A Noite*. Entre seus temas, trazia sessões de humor, literatura e informação.

<sup>46</sup> Apesar de não ser o foco desse trabalho, o uso de meios digitais para produzir, distribuir e comercializar histórias em quadrinhos também requer uma série de conhecimentos acerca das possibilidades e limitações técnicas existentes.

em um primeiro momento, é esse conjunto de habilidades e técnicas relacionadas ao sistema material de significação que deve ser compartilhado, não apenas pelos “criadores”, como também entre os “espectadores” (WILLIAMS, 1992, p. 91).

Mesmo que se possa argumentar que o entendimento de um desenho ou uma figura não requer um treinamento trabalhoso como a escrita e a leitura, lembramos que os processos de significação envolvidos na solidariedade icônica ou na leitura de imagens, não são naturais nem “óbvios”. O sentido de leitura e a interpretação de certos recursos gráficos como o balão são construções socioculturais.

## 2.1 HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NO BRASIL ANTES DA DÉCADA DE 1930

Ainda que existam referências de exemplos anteriores<sup>47</sup>, Gilberto Maringoni de Oliveira (2006) destaca que, oficialmente, a produção de impressos se iniciou no Brasil com a chegada da família portuguesa em 1808, relativamente tarde em comparação a outros países latino-americanos, como o México (1539) e o Peru (1583). “Antes disso, a metrópole sufocara qualquer tentativa de se estabelecer aqui algum tipo de maquinário de impressão. Se nos outros países esse tipo de equipamento surgiu com o objetivo de se produzirem livros e folhetos, no Brasil, ele chega para fazer jornal” (OLIVEIRA, 2006, p. 20).

Dentro do cenário editorial brasileiro dessa época, Angelo Agostini destacou-se como ilustrador, jornalista e editor. Há dúvidas sobre a data precisa de seu nascimento, mas frequentemente é indicado o ano de 1843, na Itália. Estudou artes em Paris e, em 1859 (aproximadamente), veio ao Brasil, onde trabalhou em diversas publicações como *Diabo Coxo*, *O Cabrião*, *Revista Illustrada*, *Don Quixote*, *O Malho*, entre diversas outras. Engajado em questões sociais e políticas, como o abolicionismo, Agostini valeu-se de seu traço em charges e reportagens ilustradas, além de suas conhecidas séries *As Aventuras de Nhô Quim, ou impressões de uma viagem à corte* (15 capítulos, publicados entre 1869 e 1872). Sua contribuição à memória gráfica brasileira é imensa, mas enfatizaremos aqui sua produção em

---

<sup>47</sup> “A primeira tentativa, da qual possuímos provas documentadas, de introduzir a tipografia no Brasil foi feita não pelos portugueses, mas pelos holandeses, durante o período em que eles ocuparam o Nordeste brasileiro, entre 1630 e 1655” (HALLEWELL, 1985, p. 12). Como não restou material produzido por essa oficina, Hallewell completa: “Da existência de uma impressora no Rio de Janeiro em 1747, possuímos a prova definitiva, tanto em referência contemporânea, como em alguns dos próprios livros, ou melhor, folhetos” (ibid, p.14).



quadrinhos<sup>48</sup>, especialmente *As Aventuras de Zé Caipora* (75 capítulos publicados irregularmente entre 1883 e 1906).

A publicação do primeiro capítulo (Figura 12) de *As Aventuras de Zé Caipora*, de Agostini, acontece em 27 de janeiro de 1883, dentro do periódico *Revista Ilustrada*, de propriedade do próprio Agostini.

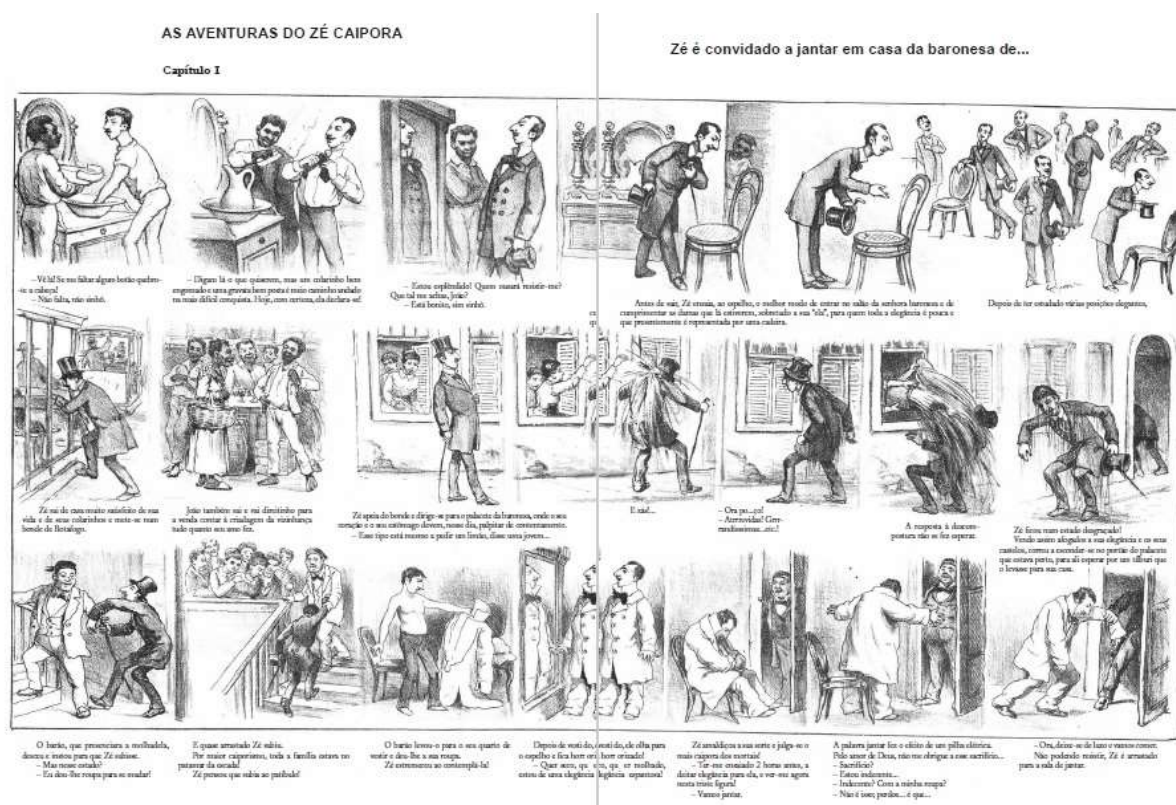


Figura 12: Capítulo 1 de *As Aventuras de Zé Caipora*, Angelo Agostini, 1883.

Na linha central, a duplicação de imagens se deve à combinação de páginas no processo de impressão de livros e revistas, que não acontecia na publicação original, com a impressão feita sobre a página dupla central, que era uma única folha.

Fonte: Agostini, 2013, p. 64.

Destacamos os três primeiros painéis que iniciam a história (Figura 13).

Mesmo que os textos<sup>49</sup> estejam posicionados da maneira então tradicional, na base

<sup>48</sup> Embora Angelo Agostini seja frequentemente lembrado como o precursor da produção de histórias em quadrinhos brasileiras, Herman Lima (1963, p.94) credits ao francês Sebastien Auguste Sisson (1824-1898) a publicação da primeira história em quadrinhos produzida no Brasil: *O Namoro, Quadros ao vivo*, publicado em outubro de 1855, na edição número 15 da revista *Brasil Ilustrado*. Uma reprodução dessa história em quadrinhos pode ser vista em Campos (2015, p. 172-173).

<sup>49</sup> Originalmente, os textos das legendas nas histórias de Zé Caipora foram escritos à mão pelo próprio Agostini. No processo de recuperação para a edição publicada pela Biblioteca do Senado Federal, fonte das Figuras usadas aqui, esses textos foram digitados e revisados (AGOSTINI, 2013, p.8). É importante ressaltar essa questão porque o uso de tipografias mecânicas difere substancialmente do letreiramento manual, além das atualizações de ortografia e expressões da época. Portanto, embora sirvam para ilustrar os aspectos que queremos destacar, as imagens aqui utilizadas não são reproduções exatas das publicações originais de Agostini.

da imagem, é importante notar que esses textos são diálogos entre o personagem José Corimba (o protagonista, apelidado de *Zé Caipora*<sup>50</sup>) e seu escravo João.



**Figura 13: Detalhe da sequência inicial do Capítulo 1 de *As Aventuras de Zé Caipora*, Angelo Agostini, 1883. Fonte: Agostini, 2013, p. 64.**

Nessa sequência inicial de *Zé Caipora*, não há texto descritivo. As imagens apresentam o interior de uma residência, o que pode ser inferido a partir dos móveis (cômoda e espelho) e da situação do personagem, preparando-se para sair. As intenções e situações dos personagens são definidas através da interação com o texto de diálogo. Essencialmente, é a representação de uma situação cotidiana que se vale da escrita para reproduzir ou simular uma conversação real. Apesar da falta de balões, o desenvolvimento da ação na leitura da sequência de imagens e textos é muito similar ao das histórias em quadrinhos do século XX. A construção das frases não deixa dúvidas sobre quem está proferindo a fala (Zé Caipora: o senhor, João: o escravo). Em muitos sentidos, Agostini antecipa o “palco audiovisual no papel”, de Smolderen, nesses três painéis e em muitos outros momentos dos 75 capítulos de *As Aventuras de Zé Caipora*.

Não há elementos seguros que atestem um conhecimento prévio por parte de Angelo Agostini dos trabalhos de Töpffer, Cham, Busch ou outros artistas gráficos que se valeram das histórias em quadrinhos. Sabemos que “Agostini passou parte de sua adolescência em Paris, antes de chegar ao Brasil em 1859. Estudou desenho e pintura. Nesta época, o trabalho de Töpffer era bastante conhecido na França” (OLIVEIRA, 2006, p.161).

<sup>50</sup> Segundo Cardoso (2013, p. 25), “caipora é a pessoa malfadada”, sem sorte.



Em comparação com *Histoire de M. Jabot*, *As Aventuras de Zé Caipora* tem como pontos comuns o humor pastelão, físico, a partir da sátira de um grupo social privilegiado e seus costumes. O uso da solidariedade icônica e a disposição dos textos abaixo das imagens complementando os significados também é um ponto comum. *Zé Caipora* diferencia-se de *M. Jabot* pelo estilo do desenho de Agostini, mais acadêmico e detalhado, e pelo formato da prancha, que apresenta mais linhas de imagens em sequências (tiras) do que a tira única de Jabot. Além de explorar o uso dos diálogos e o desenvolvimento das ações e eventos, Agostini também utiliza *flashbacks*, tempos paralelos, sonhos e outras formas que extrapolam a narrativa linear.

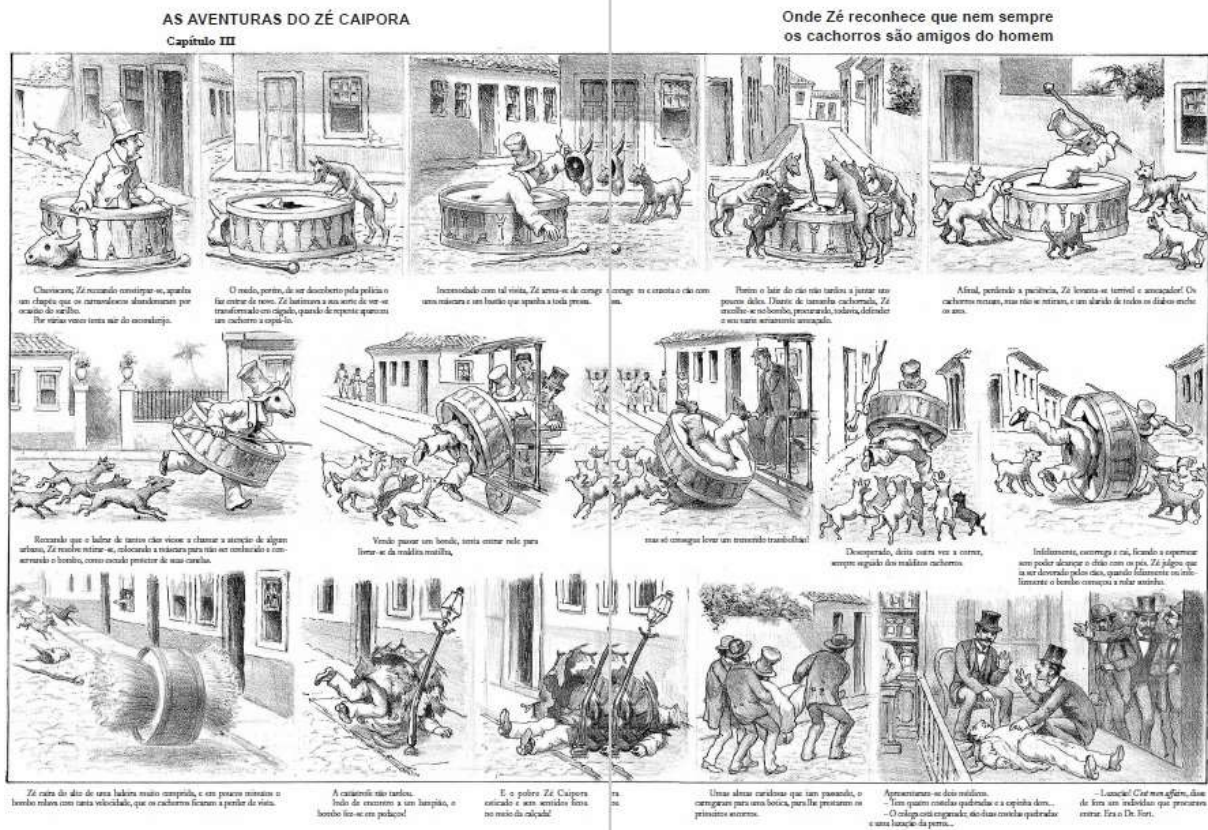
Os 11 primeiros capítulos de *Zé Caipora* são de humor e sátira, muito de acordo com o tom de *M. Jabot*. A partir do 12º capítulo, Agostini leva seu protagonista a uma viagem para o interior, deixando para trás as confusões urbanas e, gradativamente, abandonando o humor e abraçando a narrativa de aventura. Oliveira (2006, p. 161) chama a atenção para a proximidade de *As Aventuras de Zé Caipora* com a fórmula do romance de folhetim, muito popular na época, e que serializava os episódios de uma trama de amor ou de aventura ao longo das publicações de uma revista ou jornal.

A obra de Agostini, especialmente *As Aventuras de Zé Caipora*, permitem questionar certos avanços e condições que supostamente só seriam estabelecidos na virada para o século XX. Embora não use balões, a narrativa gráfica de Agostini em *Zé Caipora*, com seus enquadramentos e decupagem<sup>51</sup>, antecipa muito da narrativa não só das *comic strips* de aventura da década de 1930, como também o enquadramento e o ritmo de ação que veríamos nos primeiros filmes.

Um exemplo está no capítulo 3 (Figura 14), no qual Zé Caipora está preso em um bumbo e foge de cachorros de rua. Tropeçando, ele rola com o bumbo ladeira abaixo até atingir um poste. No primeiro painel da terceira linha dessa prancha, vemos a solução gráfica para a representação do movimento feita por Agostini. O modo como a ação é conduzida e desenvolvida ao longo da seleção de momentos para os painéis (decupagem) ressalta o humor “pastelão”, físico, exagerado, do mesmo tipo que iria aparecer em certos filmes do cinema mudo.

---

<sup>51</sup> Segundo Groensteen (2015, p. 55), “decupar um texto é pontuá-lo”. Nas histórias em quadrinhos, o processo de decupagem implica em tomar a descrição de uma sucessão de eventos, ações e/ou diálogos e distribuí-los ao longo dos painéis. O tipo de enquadramento, a quantidade, o formato e a disposição dos painéis na prancha fazem parte do processo de decupagem. A decupagem também está associada com o ritmo da história em quadrinhos.



**Figura 14: Capítulo 3 de *As Aventuras de Zé Caipora*, Angelo Agostini, 1883. Fonte: Agostini, 2013, p. 68-69.**

Além dessas características narrativas, *Zé Caipora* também representava elementos típicos da sociedade brasileira da época. A presença dos escravos no cotidiano, as relações de poder, as hierarquias e o cortejo não são apenas elementos que reproduzem hábitos e práticas de uma época, mas constituem o entorno social ao qual Agostini respondia com suas histórias em quadrinhos. A republicação das histórias em edições especiais em 1886, 1901 e 1905, e a popularidade do personagem entre os leitores demonstram que as histórias em quadrinhos já eram consolidadas como linguagem e como produto cultural.

*As Aventuras de Zé Caipora* e *As Aventuras de Nhô Quim* demonstram que o uso da linguagem dos quadrinhos não era inédito no cenário editorial brasileiro do início do século XX, mas a ideia de que essa forma cultura seria especificamente voltada para um público infantil era completamente inexistente.

Oliveira (2006, p. 307) também atribui a Agostini a produção da primeira história em quadrinhos brasileira especificamente escrita para crianças. Publicada nas edições 109 e 110 (de 15 e 22 de outubro de 1904) da revista *O Malho*, a história

trazia as palavras “conto para crianças”, que vinham logo abaixo do título “*Por causa de um cachorro*”.

Não há nada de excepcional na narrativa, a não ser o fato de ela ser voltada “*para crianças*”, uma novidade editorial. Desde o ano anterior, a revista já exibia textos voltados para a infância. “*Por causa de um cachorro*” representa a primeira narrativa quadrinizada destinada a esse público. Crianças só haviam sido algo de alguma iniciativa editorial no Brasil em 1898, através do *Jornal da Infância*, de curta duração. A repercussão da história de Agostini, apesar de seu tom um tanto grotesco – a cena da separação entre a cabeça e o corpo do cachorro é exibida sem sutilezas<sup>52</sup> – parece ter sido boa. Outras sequências no gênero são publicadas e a direção de *O Malho* sente-se incentivada a planejar um jornal dirigido ao público mirim. O sucesso de publicações para crianças na França e nos Estados Unidos não passou despercebido para Luís Bartolomeu<sup>53</sup> e para os colaboradores de *O Malho*, como o editor Cardoso Júnior, o sociólogo, médico e pedagogo Manoel Bomfim e o jornalista Renato de Castro. E logo a equipe começa a planejar o lançamento da nova publicação (CARDOSO 2006, p. 307).

Esse episódio é interessante por pontuar a condição de que, no Brasil, antes de se voltar para o público infantil, a linguagem das histórias em quadrinhos, principalmente pelo trabalho de Agostini, serviu ao jornalismo, ao humor de costumes, à charge política e à ficção folhetinesca.

Publicada pelo grupo editorial de *O Malho*, a revista *O Tico-Tico* foi lançada em 11 de outubro de 1905. Apresentou-se como “o jornal das crianças”, seguindo o modelo de publicações europeias (SANTOS et al, 2010, p. 15-16), e se tornou uma publicação emblemática na história editorial brasileira como parte significativa do desenvolvimento de um projeto de modelo de publicação infantil que tomava o entretenimento como mercadoria e veículo para a formação e reforço de valores e significados alinhados com as ideologias dominantes.

Circulou até 1962 e, apesar de, em seus primeiros anos, apresentar um conteúdo no qual a quantidade de páginas de textos e contos predominavam majoritariamente sobre as de histórias em quadrinhos, é considerada por muitos pesquisadores, como Waldomiro Vergueiro e Roberto Elísio dos Santos (2005), “a primeira revista de quadrinhos do Brasil”. Publicou histórias em quadrinhos de diversos artistas notáveis na história do humor gráfico e da caricatura brasileira, como J. Carlos, Luiz Sá, Max Yantok e Carlos Thiré.

---

<sup>52</sup> *Por causa de um cachorro* tratava-se de uma crônica suburbana onde as estripulias de duas crianças levavam uma senhora a disputar seu cachorro como corda em um cabo-de-guerra com a carrocinha, culminando com o despedaçamento do animal (OLIVEIRA, 2006, p. 306).

<sup>53</sup> Luís Bartolomeu de Souza e Silva (1866-1932), jornalista e fundador de *O Malho*, também dirigiu, entre outras publicações, *A República* e *O Paiz*.

Até a década de 1920, predominavam as histórias curtas, de uma ou duas páginas. Eram histórias humorísticas, de cotidiano, fábulas e aventuras, apresentando alguns personagens recorrentes, dos quais o mais lembrado é *Chiquinho*.

Jô Oliveira (2013, p. 18), Athos Eischler Cardoso (2013a) e Álvaro de Moya (1986, p.29) desmerecem *Chiquinho* por considerá-lo um decalque do personagem estadunidense *Buster Brown*, de Richard F. Outcaul, e, portanto, não ser uma criação “genuinamente brasileira”. Em várias edições de *O Tico-Tico*, *Chiquinho* foi efetivamente decalcado das tiras de *Buster Brown*, diretamente das páginas do jornal *The New York Herald*. O trabalho muitas vezes era realizado pelo desenhista Luís Gomes Loureiro (1889-1988), então um iniciante.

Cagnin (2005, p.30-32) argumenta que o decalque era prática era comum dentro da produção editorial e se relacionava com aspectos técnicos da litografia e com os processos de desenvolvimento de conteúdo para a publicação.

A imprensa ilustrada do início do século se valia ainda, em grande parte, da litografia. [...] Pelo processo litográfico, a gravura era obtida diretamente do desenho traçado na pedra, a matriz litográfica. O desenho podia ser feito diretamente sobre a pedra, ou previamente decalcado no papel *pelure*, um tipo de papel maleável e translúcido, muito fino e delicado, especial para transpor o desenho da folha para a pedra<sup>54</sup>.

Nem todos os desenhistas dominavam os macetes de desenhar na pedra, preferiam confiar a transposição dos seus desenhos, feitos no papel, a um hábil litógrafo. Daí, é que muitas gravuras trazem assinaturas de ambos. Os desenhistas iniciantes, que quisessem adquirir autonomia no trabalho, habitualmente se exercitavam nesse processo. O que exigiam também as empresas ilustradas. Com exceção dos grandes caricaturistas do século passado, como o nosso Angelo Agostini, todos, na Sociedade *O Malho*, passaram por esse aprendizado, a começar por Renato de Castro, Storni, Vasco Lima (e não eram maus desenhistas, nem iniciantes) até o mais jovem deles, como o Loureiro (CAGNIN, 2005, p.30-31).

Segundo Cagnin (2005, p.31), além do decalque integrar o processo de impressão, auxiliando na cooperação entre desenhista e litógrafo, o aproveitamento de material estrangeiro, como as tiras de *Buster Brown*, também atendia a uma demanda de produção de conteúdo para suprir revistas semanais com média de 30 páginas. Entretanto, a adaptação de material estrangeiro implicava certas “traduções”, como o redesenho de caixas de correio mostrado nas Figuras 15 e 16.

---

<sup>54</sup> Esse processo é muito semelhante ao da “técnica secreta” utilizada por Töpffer, como vimos anteriormente.



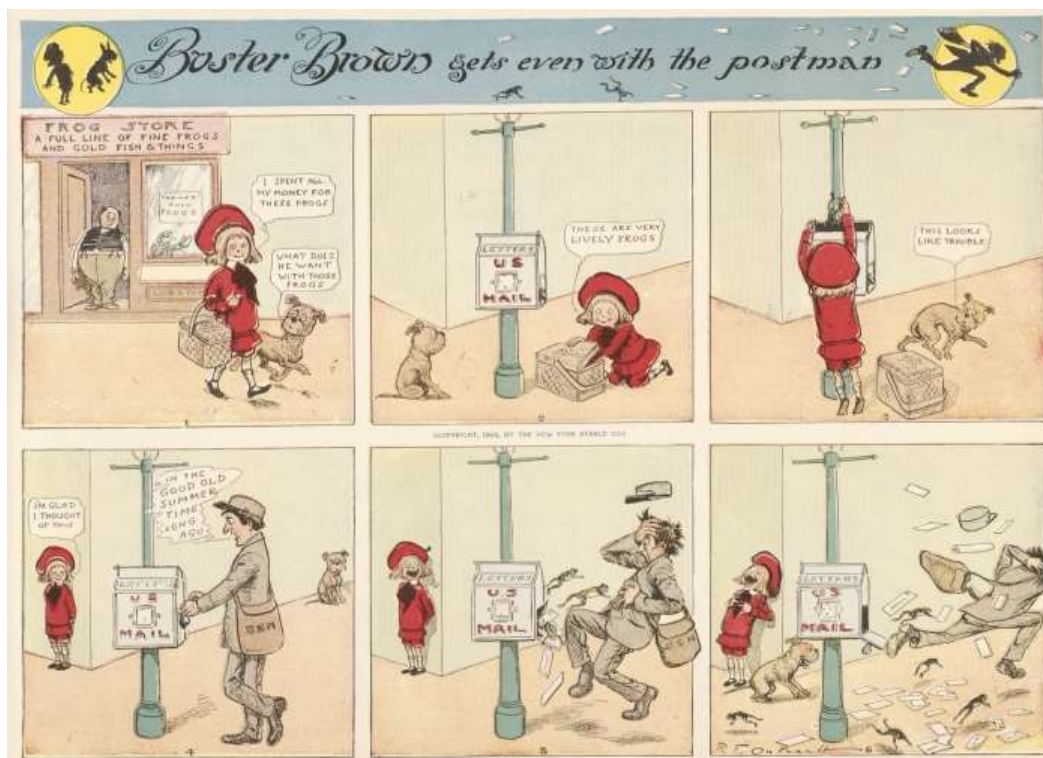


Figura 15: *Buster Brown gets even with the postman*, Charles F. Outcalt, cerca de 1902  
 Fonte: <<http://library.syr.edu/digital/exhibits/c/cartoonists/outcalt.htm>>  
 Acesso em 03/05/2017



Figura 16: *Chiquinho - uma boa partida*, publicada em *O Tico-Tico* nº16, janeiro de 1906.  
 Provavelmente decalcada por Loureiro. Fonte: Cardoso, 2013b, p. 42. Também disponível em: <[http://memoria.bn.br/pdf/153079/per153079\\_1906\\_00016.pdf](http://memoria.bn.br/pdf/153079/per153079_1906_00016.pdf)>. Acesso em 03/05/2017.

Apesar do processo de decalque e cópia de histórias e *layouts* de outros autores, ao longo de sua trajetória *Chiquinho* foi adquirindo características próprias, diferenciando-se de *Buster Brown* e superando-o em tempo de publicação (*Buster Brown* é publicado de 1902 a 1921, *Chiquinho* de 1905 a 1958). Em 1915, Loureiro criou o personagem *Benjamin*, um companheiro negro para *Chiquinho* e *Jagunço* em suas peripécias.

Do início ao fim de mais de cinquenta anos de publicação da revista *O Tico-Tico*, *Chiquinho* passou pelo desenho de diversos artistas. Além do próprio Loureiro, Augusto Rocha, Alfredo Storni, Paulo Affonso, Oswaldo Storni e Miguel Hoffmann trabalharam o personagem. A observação dessa variação de estilos de desenho (Figura 17), a resignificação e “tradução” de elementos originais, a criação do personagem *Benjamin* e a continuação da produção de novas histórias mesmo após o encerramento da publicação de *Buster Brown* caracterizam *Chiquinho* como uma *apropriação cultural* do material original.

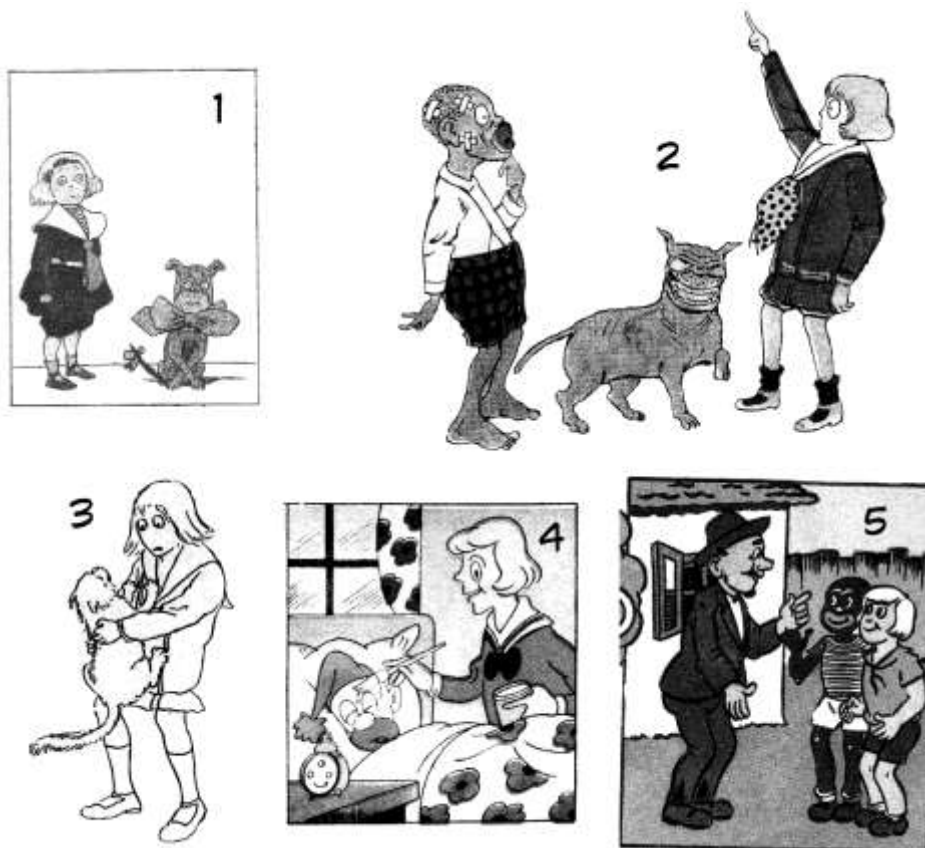


Figura 17: Mudanças do estilo de desenho do personagem *Chiquinho*.  
 1 – Decalque sobre a arte de Outcault (c. 1906); 2 – Loureiro (c. 1915); 3 – Augusto Rocha (c.1928); 4 – Paulo Affonso (c. 1940); 5 – Miguel Hoffmann (c. 1950).  
 Fonte: Vergueiro e Santos, 2005, p. 30, 172, 31, 140, 207.

Mais de vinte anos separam *Zé Caipora* (1883) de *Chiquinho* (1905). Anteriores à consolidação das histórias em quadrinhos enquanto produto de consumo massivo, que se daria no Brasil a partir da década de 1930, os dois personagens e suas histórias são exemplares de uma produção de histórias em quadrinhos brasileira que se apropria de formatos e ideias estrangeiras combinando-as com elementos, representações e contextos locais bem específicos. As representações da figura do negro, em sua situação de escravo ou serviçal, são evidentes.

Os dois personagens apresentam indícios do início do uso de um modelo de produção, tendo em comum a linguagem das histórias em quadrinhos e a veiculação de eventos seriados protagonizados por personagens fixos integrando o conteúdo de uma publicação contínua. Entre os dois, *Chiquinho* aproxima-se mais da ideia de produção constante de histórias visando atender a demanda de conteúdo de *O Tico-Tico*, inclusive com a troca de artistas para mantê-la. *Zé Caipora* tem uma produção mais irregular e parece atender mais a um projeto narrativo de seu (único) autor, Angelo Agostini, do que a alguma demanda ou intenção de mercado.

## 2.2 SUPLEMENTOS, REVISTAS E A MERCANTILIZAÇÃO DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Em sua narrativa sobre a formação do mercado editorial brasileiro de história em quadrinhos, Gonçalo Júnior (2004) atribui grande relevância às iniciativas de Adolfo Aizen, das quais destacamos o projeto e publicação do *Suplemento Infantil*, lançado em São Paulo, a 14 de março de 1934, e a fundação, em 1945, da editora EBAL (Editora Brasil América Limitada), a qual Aizen conduziu até o dia de sua morte, em 10 de maio de 1991.

Durante muitos anos, a EBAL<sup>55</sup> foi a maior editora de revistas em quadrinhos do Brasil. Publicou histórias em quadrinhos produzidas por artistas brasileiros, que se constituíam expressivamente de adaptações de obras literárias e biografias, muitas delas visando construir uma imagem positiva e amansar as intensas críticas contra o meio. Ainda assim, as traduções e adaptações dos *comics* estadunidenses predominaram majoritariamente nas páginas de suas revistas.

---

<sup>55</sup> Segundo Vergueiro (2017, p. 44), EBAL é “a sigla formada pelas iniciais da denominação oficial da editora, ou seja, Editora Brasil-América Limitada” e deve ser “grafado sempre em maiúscula”.

O *Suplemento Juvenil* era parte de um projeto editorial, elaborado por Aizen, que propunha uma série de cadernos temáticos, inspirados nos modelos estadunidenses, que acompanhariam as edições dos jornais impressos, saindo em dias específicos da semana. A ideia era emplacar um novo produto de consumo que ampliasse a venda dos jornais. Faziam parte do projeto o *Suplemento Humorístico*, o *Suplemento Policial*, o *Suplemento Feminino* e o *Suplemento Esportivo*. Após ser recusado pelo empresário Roberto Marinho, dono do jornal *O Globo*, o projeto foi aceito pelo editor do jornal *A Nação*, João Alberto Lins de Barros (GONÇALO JÚNIOR, 2004, p. 17 a 34).

O *Suplemento Juvenil* trazia, entre outros conteúdos, algumas *comic strips* estadunidenses traduzidas para o português. Através de negociações com representantes dos *syndicates* estadunidenses, a publicação de Aizen trouxe personagens de grande sucesso comercial nos Estados Unidos, como *Flash Gordon*, *Agente Secreto X-9*, *Buck Rogers*. Até então, as *comic strips* eram majoritariamente de humor, ainda que títulos como *Little Nemo*<sup>56</sup> trouxessem algo do gênero de fantasia para o meio. *Flash Gordon*, *Buck Rogers*, *Tarzan* e outros personagens do tipo introduziram, a partir de 1920, novos gêneros narrativos às *comic strips*, como as ficções de aventura, ficção científica e ficção policial, que vinham das *pulp magazines*. *Agente Secreto X-9*, por exemplo, foi escrito em seu início por Dashiell Hammett (1894-1961), autor de romances policiais como *The Maltese Falcon* (1930) e colaborador das *pulp magazines* (MOYA, 1986, p. 96).

O *Suplemento Juvenil* não foi o primeiro tabloide brasileiro de quadrinhos. Antes dele, em 1929, *A Gazetinha* (de São Paulo) e *Mundo Infantil* (do Rio de Janeiro) já traziam histórias em quadrinhos<sup>57</sup>, como as traduções das *comic strips* do personagem estadunidense *Gato Félix*. O jornal carioca *Correio Universal*, também lançado em 1929, trazia uma sessão com *comic strips* e durante a década de 1930 seu grupo editorial publicou alguns álbuns de histórias em quadrinhos. Entre coletâneas de *comic strips*, trazia obras brasileiras, como a adaptação de *O Guarany*

---

<sup>56</sup> *Little Nemo* foi uma série de quadrinhos produzida por Winsor McCay (1869-1934) entre 1905 e 1927. Contava sempre a mesma trama, as desventuras surreais do pequeno Nemo que sempre despertava no último quadrinho. A arte de McCay, que se valia de um desenho detalhado e elaborado, com fortes influências da *art nouveau* junto a distorções de proporção e perspectiva para criar efeitos fantásticos na narrativa dos sonhos de Nemo, tornou essa série memorável.

<sup>57</sup> *A Gazetinha* era encarte do jornal *A Gazeta*, de São Paulo, e fazia parte de um projeto do jornalista Cásper Líbero para renovar o público do jornal. *Mundo Infantil* foi uma revista tablóide produzida pela Casa Editora Vecchi, do Rio de Janeiro, que circulou por cerca de um ano (GONÇALO JÚNIOR, 2004, p. 48-49).



e o álbum *João Tymbira ao Redor do Brasil*, ambos realizados pelo desenhista Francisco Acquarone (GONÇALO JÚNIOR, 2004, p. 50 e SANTOS et al., 2010, p. 23).

Antes do final da década de 1920, Santos (2010, p. 18) também cita as publicações concorrentes de *O Tico-Tico*, como *O Juquinha*, *Tatuzinho*, *Bem-te-vi*, entre outras que visavam o público infantil e traziam quadrinhos. Essas publicações tiveram vida curta e apresentaram reproduções de histórias em quadrinhos inglesas, francesas e estadunidenses. O próprio *Tico-Tico* trouxe, além de *Buster Brown*, muitas outras traduções de *comic strips*, como *Little Nemo*<sup>58</sup> e, a partir de 1930, títulos como *Mickey Mouse*, *Gato Félix* e *Krazy Kat* (*Gato Maluco*, na tradução publicada em 9 de abril de 1930).

Simultaneamente, desenvolvimentos tecnológicos eram incorporados aos processos de impressão. Por exemplo, a zincografia, que substituía as pedras litográficas por uma placa de zinco, prenunciava a introdução das técnicas *offset*, que otimizariam o processo de produção gráfica, incrementando a velocidade e quantidade de exemplares produzidos. Segundo Camargo (2003, p. 47 a 50), a inserção de novos equipamentos e tecnologias na indústria gráfica brasileira foi um processo lento. Eram os grupos editoriais mais ricos, responsáveis pelos jornais e revistas de maior tiragem, que tinham condições de investir em maquinário mais moderno. A primeira revista brasileira impressa em *offset* foi a *Cinearte*, publicada em 1926 pelo grupo Pimenta de Mello & Cia.

A partir da década de 1920, todas essas mudanças de dimensões tecnológicas e culturais convergiram para integrar o complexo processo de desenvolvimento das histórias em quadrinhos em sua consolidação como produto de “comunicação de massas”, com altas tiragens e grande número de leitores.

Portanto, não é apropriado dizer que, durante a década de 1930, formou-se o mercado de histórias em quadrinhos no Brasil. É mais preciso falar da consolidação e expansão de certos modelos de produtos e produção que são resultado de um complexo processo sócio-histórico de desenvolvimento de possibilidades expressivas, técnicas, tecnológicas, comerciais e ideológicas.

Dentro desse contexto, precedido por diversas publicações que abriram espaço para o gênero, *O Suplemento Juvenil* destacou-se como um projeto editorial

---

<sup>58</sup> Publicado como *O Sonho do Tonico no fundo do mar* em *O Tico-Tico* nº258, de 14 de setembro de 1910.

com ótimas vendas, sendo o mais bem-sucedido entre os cinco suplementos propostos por Adolfo Aizen.

Nas quartas-feiras, quando o *Suplemento Infantil* circulava junto com *A Nação*, “a tiragem do jornal passava dos 60 mil exemplares por edição – três vezes a circulação normal do diário antes dos cadernos” (GONÇALO JÚNIOR, 2004, p. 33). Na 14ª edição, em 13 de junho de 1934, o *Suplemento Infantil* trocou de nome, passando a se chamar *Suplemento Juvenil*. Duas semanas depois, a partir de 27 de junho de 1934, os suplementos deixaram de ser encartados no jornal *A Nação* e passaram a ser vendidos de forma avulsa (ibid, p. 52), o que corrobora a ideia de que eram produtos viáveis.

Esse sucesso de vendas estimulou outros empresários do mercado editorial a investir nesse tipo de publicação. Por exemplo, em 12 de junho de 1937, Roberto Irineu Marinho passou a publicar em seu jornal *O Globo* um suplemento chamado *O Globo Juvenil*, que também trazia histórias em quadrinhos estadunidenses.

Roberto Marinho também lançou, em 21 de abril de 1939, *Gibi*, uma publicação tão emblemática que emplacou seu título como sinônimo de revista em quadrinhos. *Gibi* chegava aos leitores quase dois anos depois de *Mirim*, revista em quadrinhos publicada por Aizen em maio de 1937. Em abril de 1940, outra revista, *O Guri*, produzida pelo empresário das comunicações Assis Chateaubriand, proprietário de diversos jornais e uma editora de revistas, a Edições O Cruzeiro. *O Guri* foi a primeira revista em quadrinhos totalmente colorida no Brasil (GONÇALO JÚNIOR, 2004, p. 91).

Houve um intervalo de poucos anos entre o lançamento dessas revistas e o estabelecimento do formato *comic book* no mercado estadunidense. Dentro do contexto brasileiro, não se tratava apenas da importação de uma ideia, mas do desenvolvimento do formato de um produto visando otimizar aspectos técnicos e econômicos:

Essa trajetória rumo ao novo formato tem início com o lançamento, em maio de 1937, da revista semanal *Mirim*. Se os suplementos seguíam o padrão dos jornais tabloides (28x38 cm), esta publicação de 32 páginas possuía as medidas 18,5x 27 cm – no início da década de 1940 foram ligeiramente diminuídas devido à escassez de papel ocasionada pela II Guerra Mundial – com suas páginas grampeadas no meio e tendo a capa e a contracapa impressa em cores e o miolo em preto e branco (SANTOS, 2010; p. 31).

A quantidade de publicações, a boa recepção pelo público e a disposição dos empresários proprietários dos grandes grupos de comunicações em investir nesse tipo de produto consolida, nesse momento, as histórias em quadrinhos como uma mercadoria rentável. Estão plenamente estabelecidas as estruturas de relações e lógicas que irão conferir novas dimensões para a prática das histórias em quadrinhos. Essas estruturas predominarão, ainda que de forma relativamente estável, durante a maior parte do século XX, reforçando certas tendências formais e ideológicas que podemos chamar de *mainstream*.

### 2.3 OS COMICS E A FORMAÇÃO DA PRÁTICA PROFISSIONAL DOS QUADRINHOS NO BRASIL

As revistas *Gibi*, *Mirim* e *O Guri* podem ser consideradas exemplos de um mesmo modelo de publicação: apresentam um título que é sinônimo ou afim da palavra “criança”, já especificando o público a que pretende se dirigir; seu conteúdo são histórias em quadrinhos, em sua grande maioria importadas e traduzidas de outros países, muito especialmente dos Estados Unidos. Essas especificidades – vinculação com o público infantil e predomínio de traduções – permanecerão como fortes tendências no mercado editorial brasileiro e são importantes para começar a pensar o conceito de *mainstream*.

No Brasil, apesar dos debates e tensões, a boa aceitação pelo público das publicações de quadrinhos e materiais estrangeiros demonstrava um apreço que traspassou a formação de muitos profissionais, como Álvaro de Moya, um dos organizadores da já mencionada 1ª Exposição Mundial de Histórias em Quadrinhos, em 1951. Como desenhista, Moya enfatizava sua preferência por autores de *comics* na curadoria da exposição, quase que totalmente composta por estadunidenses, em declarações como:

**Queríamos desenvolver uma expressão brasileira**, lutávamos por isso. Não gostávamos da revista *O Tico-Tico* – publicação para crianças, lançada em 1905 e que circularia até 1957 (sic) – porque tinha uma linguagem do século 19 (sic) e éramos a favor de um quadrinho mais moderno, **como se fazia nos Estados Unidos desde a década de 1930** (MOYA, 2012, p. 24). Grifos nossos.

A declaração de Moya mostra a presença e referência (e reverência) aos *comics* não apenas como um predomínio da produção estadunidense, mas, também,

como uma espécie de reivindicação e apropriação de uma linguagem e suas novas possibilidades expressivas.

Apesar da presença expressiva dos *comics* na maioria das publicações brasileiras, são reconhecidos, nesse período da década de 1930, o trabalho e criações de diversos autores nacionais, como o *João Tymbira*, de Francisco Acquarone; *A Quadrilha Negra*, *Terras Estranhas*, *O Outro Mundo* e *As Aventuras de Pernambuco o marujo*, de Oswald Storni; *Os Legionários* e *O Tesouro do Faraó*, de Cecil Thiré; *Reco-Reco*, *Bolão e Azeitona*, de Luiz Sá; *O Raio da Morte* e *A Conquista das Esmeraldas*, com desenhos de Manoel Messias de Mello e textos do jornalista Armando Brussolo; entre muitos outros (SANTOS, 2010, p. 18; RODRIGUES, 2014, p. 47; GONÇALO JÚNIOR, 2004, p. 50). A produção brasileira de então abarcava principalmente os gêneros de aventura, humor e adaptação literária. Havia muitas histórias que eram produzidas seguindo certas fórmulas estilísticas estadunidenses e, inclusive, nomeavam os personagens como se fossem naturais dos Estados Unidos.

Por exemplo, a série *Garra Cinzenta*, escrita por “Francisco Armond”<sup>59</sup> e desenhada por Renato Silva, publicada no suplemento *A Gazetinha* entre 1937 e 1939, seguia o modelo de aventura policial com elementos fantásticos, apresentando personagens como o inspetor Higgins e o secretário Miller, que combatiam o gênio do crime mascarado chamado *Garra Cinzenta*. Havia afinidades com as *comic strips* de *Dick Tracy*, de Chester Gold – as tramas policiais e criminosos fantásticos – e *The Phantom (Fantasma)*, de Lee Falk e Ray Moore – a máscara e os feitos conferindo um aspecto extraordinário ao personagem título (ARMOND; SILVA, 2011). Silva (2012, p. 150-151) também destaca a presença de monstros, múmias, profanações de túmulos e menções a vida após a morte, elementos que vinculavam a série a um tipo de conto com influência gótica das revistas *pulp*, fazendo de *A Garra Cinzenta* uma precursora dos quadrinhos de terror brasileiros.

Diversos outros elementos integraram a constituição dos temas e das histórias em quadrinhos produzidas no Brasil durante essa primeira metade do século XX. Havia as ufanistas biografias de “grandes vultos” brasileiros e as adaptações literárias, que visavam principalmente aplacar as hostilidades dos setores conservadores contra

---

<sup>59</sup> Segundo Worney Almeida de Souza, “sobre Francisco Armond, a única certeza é que seria um pseudônimo. Hoje, mais de setenta anos depois da publicação do último capítulo de *A Garra Cinzenta*, a suspeita é que Armond fosse a jornalista e poeta carioca Helena Ferraz de Abreu (esposa de Maurício Ferraz, criador do *Correio Universal*)” (ARMOND; SILVA, 2011, p. 25).

os quadrinhos. Havia as histórias voltadas para o público infantil, com algumas pretensões de formação e entretenimento, como demonstram muitos dos materiais publicados em *O Tico-Tico*. Entretanto, as relações com os *comics* foram elementos marcantes na constituição da cultura brasileira de quadrinhos.

Jayme Cortez (1926-1987) foi um dos desenhistas de maior destaque, não apenas nas histórias em quadrinhos brasileiras, mas também dentro dos mercados editorial e publicitário. Com alguma experiência na produção de cartazes, capas e ilustrações, o desenhista português chegou ao Brasil em março de 1947, procurando um lugar que valorizasse mais sua profissão:

Para mim, o Brasil era o Eldorado. *Tico-Tico*, *Gazeta Juvenil*, *Globo Juvenil*, nunca tinha visto tanto jornal colorido. Eu pensava: 'eles publicam tanta coisa americana que não devem ter desenhistas lá...' então resolvi me mudar para o Brasil (CORTEZ, 1985)<sup>60</sup>.

Durante a década de 1940, as condições de trabalho em Portugal eram muito desfavoráveis e o acesso às diversas publicações brasileiras passava a ideia de um mercado mais promissor. Sobre seu contato com a realidade editorial brasileira, Cortez comenta:

...descobri que na verdade o desenhista nacional não tinha chance. A coisa foi feia. Eu não consegui nada do que esperava. Mas pintou na minha vida uma grande figura. O Geraldo Ferraz. Ele era o secretário do *Diário da Noite* quando tive a chance de fazer *Caça aos Tubarões*, uma história típica do pós-guerra, que envolvia contrabando. Daí, o Geraldo me perguntou porque eu não fazia um romance brasileiro. E foi assim que eu fiz *O Guarani* do José de Alencar. Mas o Geraldo Ferraz foi afastado (era muito bom para a época). E quem o substituiu fez as contas e chegou à conclusão que com o que estavam me pagando dava para comprar oito tiras americanas. Me tiraram *O Guarani*. E aí eu fui vender doces no interior. Me tornei o primeiro contrabandista de maria-mole. Ia na boleia de caminhões, de carona, para aqueles fins-de-mundo, abrindo porteiros para vender doces. Que belo trajeto para um artista gráfico! (CORTEZ, 1985)<sup>61</sup>

O depoimento de Cortez dá uma boa ideia de como as práticas de importação e tradução de material estrangeiro afetariam as relações de trabalho entre editores e quadrinistas durante muitos e muitos anos.

Cortez voltou ao mercado editorial quando Geraldo Ferraz o indicou para um trabalho para o suplemento *A Gazetinha*. Ali, a partir de 1948, Cortez desenhou

<sup>60</sup> Trecho de entrevista para o jornal *Arte Afinal*, de dezembro de 1985, reproduzido em Rodrigues (2014, p. 37).

<sup>61</sup> Trecho de entrevista para o jornal *Arte Afinal*, de dezembro de 1985, reproduzido em Rodrigues (2014, p. 40).

algumas histórias do detetive *Dick Peter*, criado pelo escritor e jornalista Jerônimo Barbosa Monteiro. Em 1933, Monteiro, usando o pseudônimo de Ronnie Wells, criou *Dick Peter* para um programa radiofônico. *Dick Peter* também protagonizou 10 livros, além de um álbum de figurinhas e várias adaptações para os quadrinhos, a maioria delas desenhada por Messias de Mello na *Gazetinha*.

[...] por mais que houvesse a posição ideológica de desvínculo do estilo americano dos *comics* e a originalidade fosse ressaltada no uso da técnica como “libertadora” de um padrão, percebemos que a influência americana estava já incorporada ao modelo de produção, ao formato de publicação e aos costumes de consumo (SILVA, 2012, p. 169).

Embora sirva perfeitamente para descrever um quadro geral da produção de histórias em quadrinhos brasileiras do século XX, a citação de Silva refere-se especificamente aos processos de produção da editora La Selva, uma pequena empresa familiar que atuava na distribuição de jornais e revistas desde 1935 e que, a partir do final da década de 1940, começou a investir em publicações próprias. Foi a primeira editora brasileira a publicar histórias em quadrinhos de terror, iniciando “uma tradição editorial que se prolongaria por cerca de 40 anos no mercado consumidor brasileiro” (SILVA, 2012, p. vii).

A editora La Selva empregou vários ilustradores, redatores, roteiristas e desenhistas para trabalhar em suas publicações de quadrinhos de horror, entre eles Messias de Mello, Jerônimo Monteiro, Miguel Penteado e Jayme Cortez, que gerenciou o departamento de artes e produziu diversas capas. O trabalho desses profissionais era dirigido para as adaptações dos *comics* importados, que, por questões de custos e outras vantagens, eram a opção prioritária da editora para sua linha de histórias em quadrinhos. A preferência por material estrangeiro aliada a outros desacertos<sup>62</sup> levou Jayme Cortez, Miguel Penteado e colegas a deixarem a La Selva para montar a sua própria editora em 1959, a editora Continental (SILVA, 2012, p. 140).

A Continental, capitaneada por Cortez e Penteado, pretendia publicar exclusivamente histórias em quadrinhos produzidas por autores brasileiros. Suas publicações traziam nas capas, dentro de um selo verde e amarelo, a frase “escrita e desenhada no Brasil” (GONÇALO JÚNIOR, 2004, p. 313). Entre os cerca de cinquenta

---

<sup>62</sup> A La Selva valia-se de terceirização de serviços na relação com a maioria de seus colaboradores. Poucos eram os contratados com carteira assinada (SILVA, 2012, p. 139).

colaboradores da editora, estavam Flávio Colin, Júlio Shimamoto, Gedeone Malagola e Nico Rosso.

Entretanto, nas práticas diárias de trabalho da editora Continental, transparecia o antagonismo entre se produzir material nacional pelas mãos de artistas brasileiros e se alinhar aos moldes de produção estrangeira, seja nas estratégias de inserção no mercado, nos formatos de seus produtos ou no conteúdo das histórias (SILVA, 2012, p. 180).

Em 1961, a Continental trocou de nome para Outubro, por causa de problemas na junta comercial com outra empresa homônima. Mais tarde, o nome Outubro também seria mudado por conta de ações de Victor Civita, dono da editora Abril, que havia registrado o direito sobre todos os nomes dos meses do ano para fins editoriais. Em 1966, Jayme Cortez retirou-se dos quadrinhos e passou para a área de publicidade, enquanto seu colega Miguel Penteado afastou-se para fundar a própria editora, a GEP. A Outubro trocou de nome para Taika, conduzida por Manoel Cesar Cassolli e Eli Lacerda, que permaneceu publicando histórias produzidas por brasileiros até seu fim, em 1976 (SILVA, 2012, p.182).

As reivindicações por mais espaço de mercado para os trabalhadores nacionais desenvolverem sua própria produção surgem desde a década de 1940, quando chargistas, caricaturistas, ilustradores, roteiristas e desenhistas de histórias em quadrinhos reuniram-se para criar a Associação Brasileira de Desenho (ABD) (GONÇALO JÚNIOR, 2004, p. 132-133).

Há outros episódios que demonstram movimentos por parte dos trabalhadores por melhores condições de trabalho e espaço para publicações nacionais. Durante toda a década de 1950, a ABD mobilizou-se politicamente, tentando emplacar uma lei de nacionalização dos quadrinhos que “obrigasse os editores a publicar revistas específicas ou destinar parte das páginas das que circulavam para trabalhos feitos por artistas brasileiros” (ibid, p. 165).

José Geraldo Barreto, presidente da ABD, conseguiu articular um apoio do então governador do Rio Grande do Sul, Leonel Brizola, para criar uma cooperativa de histórias em quadrinhos. Após um ano de dificuldades diante de oposições políticas, a Cooperativa Editora de Trabalho de Porto Alegre (CETPA) iniciou suas atividades em julho de 1962. Reunindo autores como Renato Canini, Flávio Colin e Júlio Shimamoto, a CETPA era fortemente orientada pela valorização ufanista da identidade nacional. Entretanto, novamente havia uma certa contradição entre as intenções de produzir material “legitimamente” brasileiro e a adoção do modelo dos

*syndicates* estadunidenses para a criação de uma editora de revistas em quadrinhos e de uma distribuidora nacional de tiras.

Ao mesmo tempo, havia certa dificuldade por parte dos roteiristas para se libertar da influência americana no estilo de fazer quadrinhos. Nesse aspecto, alguns trabalhos da cooperativa mais pareciam tentativas de transpor para a ambientação brasileira alguns gêneros de quadrinhos americanos bem conhecidos no Brasil. A tropa de heróis que dava nome à revista *Aba-Larga*, por exemplo, misturou a polícia montada gaúcha – inspirada originalmente na canadense – com histórias de detetive e faroeste que traziam referências explícitas aos *comics* americanos. Para o leitor, essas histórias muitas vezes eram vistas como tentativas mal elaboradas e inverossímeis de copiar o estilo estrangeiro. Na verdade, em alguns casos, os autores não conseguiam separar influência de interferência no estilo. Ou seja, não diluíram as referências. Apenas copiaram. (GONÇALO JÚNIOR, 2004, p. 355).

A CETPA não foi bem-sucedida comercialmente, em parte devido a certa resistência de jornais e público em aceitar um material que se pretendia “brasileiro”, mas que era carregado principalmente de elementos regionalistas do Rio Grande do Sul. Além disso, havia a relação política com Brizola, além das negociações da ABD com Jânio Quadros e João Goulart, buscando transformar em lei a reserva de mercado para a produção nacional de quadrinhos, que causavam atritos com os grandes grupos editoriais dominantes. Com o Golpe de 1964, toda essa articulação política passou a ser violentamente combatida pelo governo golpista. As atividades da CETPA encerraram em 1965 e a lei de nacionalização dos quadrinhos, encaminhada por Goulart em 1963, foi julgada como constitucional pelo STF em 1966, entretanto, jamais foi colocada em prática.

O que efetivamente aconteceu foi, em outubro de 1964, a aprovação de uma proposta de emenda à Constituição feita pelo deputado federal carioca Eurico de Oliveira, que transportava para o poder público “praticamente todos os dispositivos de controle e veto do código de ética dos quadrinhos adotado três anos antes pelas editoras” (GONÇALO JÚNIOR, 2004, p. 378). Era a primeira lei de censura criada na ditadura militar.

Gonçalo Júnior (2004, p. 377) ainda destaca que muitos dos quadrinistas que lutaram pela lei de reserva de mercado e por melhores condições e valorização do trabalho passaram a ser boicotados pelos grandes editores de histórias em quadrinhos. Alguns sobreviveram com dificuldade trabalhando para as pequenas editoras. Muitos abandonaram a área, migrando para outras atividades como ilustração de livros didáticos. Júlio Shimamoto, Flávio Colin e Jayme Cortez passaram a atuar em agências de publicidade.



Durante as décadas de 1930, 40 e 50, a profissão de quadrinista no Brasil jamais foi vista como “promissora”. “Os gibis eram, então, vistos quase unanimemente como desprezíveis por vários segmentos da sociedade” (GONÇALO JÚNIOR, 2004, p. 347). Flávio Colin (1930-2002), um dos maiores desenhistas brasileiros, conta:

Nós estávamos numa roda ali na praia e chegou um outro lá e começaram as apresentações: esse aqui é o doutor fulano, esse aqui é o coronel não sei o quê, e esse aqui é desenhista. Ah, desenhista de quê? E eu disse faço histórias em quadrinhos. E daí o cara puxou a mão. É louco, pô!<sup>63</sup>.

A reação negativa e as polêmicas sobre o meio minaram qualquer possibilidade de glamourização da profissão no Brasil, colaborando para a precarização das condições de trabalho.

Marques de Melo (1970) apresentou pesquisa sobre as publicações de revistas em quadrinhos no Brasil realizada no final da década de 1960:

Das 10 empresas editoriais pesquisadas, 7 publicam histórias importadas (dos Estados Unidos e da Itália) e apenas 3 publicam histórias de artistas nacionais (Bloch, Taika e Graúna). Em algumas empresas, porém, desenhistas brasileiros criam histórias, tomando como fonte de referência os modelos estrangeiros, ou seja, histórias vividas pelos personagens consagrados no exterior, ficando o copyright com a agência de origem. Por exemplo, na Editora Abril as histórias do Pato Donald, Tio Patinhas e Zé Carioca são criadas aqui no país, mas a Walt Disney Productions cobra direitos autorais pela utilização de heróis cuja propriedade lhe pertence (MARQUES DE MELO, 1970, p. 197).

Se a importação, tradução e apropriação dos *comics* e de seus modelos não constituíam nenhuma novidade, nesse período encontramos mudanças perceptíveis como a plena consolidação de novos formatos de publicação (suplementos e revistas) e do uso de outros formatos narrativos na produção das histórias em quadrinhos. Além dos tradicionais formatos de humor e infantil, gêneros como o terror, o policial e a aventura migraram (ou talvez fosse melhor dizer que se expandiram para os quadrinhos) vindos das publicações *pulp*.

Em 1963, o número mensal de exemplares vendidos foi em torno de 20 milhões, com uma média de 100 mil revistas para cada título e um total de 240 milhões de revistas no ano (GONÇALO JÚNIOR, 2004, p. 363). Marques de Melo (1970, p. 189), a partir de uma pesquisa realizada em 1967, apresenta os seguintes números de tiragem anual por espécie de revistas em quadrinhos:

<sup>63</sup> Em um episódio do programa de TV *Documento Especial*, apresentado pela extinta TV Manchete, entre 1989 e 1992. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=9cZ00hb6AGM>>, aos 10 minutos e 11 segundos. Acesso em 15 de maio de 2017.

- Revistas infantis e juvenis: 52.270.680
- Revistas femininas: 39.817.716
- Revistas de terror e mistério: 4.554.264
- Total: 96.642.660

Ao mesmo tempo em que as vendas expandiam e surgiam novas editoras, como a La Selva, as manifestações contrárias às histórias em quadrinhos eram cada vez mais intensas. Para ilustrar esse tipo de manifestação, Marques de Melo (1970, p. 178) transcreveu alguns tópicos de um artigo escrito pela professora Olívia Sebastiana Pereira e publicado pela revista *Português*, em novembro de 1952:

Infelizmente surgem, dia a dia, novos focos desses terríveis estimulantes do mal.

É o *Gibi*, verdadeiro mestre de lutas e assaltos; é o *Tarzan*, o *Biriba*, o *Raio Vermelho*, o *Super-Homem*, o *Gigante*, o *Guri*, o *Xuxá*, o *Pequeno Xerife*, a *Vida Juvenil Azul*, o *Terror Negro*, o *Repórter Policial*, o *Aí Mocinho*, etc.

Sem exagero, é uma avalanche a tentar o esmagamento da nossa gente.

A esse respeito, num desses dias, *A Tribuna* publicou um artigo intitulado *Olhemos pelo Brasil de amanhã*.

É um verdadeiro brado de alerta, chamando-nos a atenção para essa terrível literatura, sobre a qual tece justos comentários. Na capa de uma dessas publicações, diz o articulista, havia um garoto empunhando uma metralhadora portátil. Quanto ao conteúdo, acrescenta, o leitor fará uma ideia. Nesse sentido, colegas, nem sempre estamos de olhos abertos e, no entanto, achamo-nos quase a sós e temos o mister de multiplicar nossas forças e de tornar bem mais intensivo o combate contra a assimilação do veneno da desonestidade, para salvarmos nossa gente de uma derrocada certa<sup>64</sup>.

Essas contradições também constituíram as dimensões culturais do *mainstream* das histórias em quadrinhos de maneira significativa. A partir dessas tensões, podemos inferir que o conceito de *mainstream*, apesar de presumir alguma identificação com a ideia de um tipo de generalização e predomínio de uma forma ou pensamento, não necessariamente está totalmente de acordo com o sistema social central de valores dominantes.

---

<sup>64</sup> Trecho do artigo *Influência da Má Imprensa*, de Olívia Sebastiana Pereira, publicado na revista *Português*, em novembro de 1952. A revista era editada em Santos, SP, e era voltada para o público de professores primários e secundários (MARQUES DE MELO, 1970, p. 177-178).

### 3 HEGEMONIA E CULTURAS ALTERNATIVAS

Os capítulos anteriores apresentaram um desenho da trajetória de desenvolvimento das histórias em quadrinhos como forma cultural. Na virada do século XX, dentro uma série de condições sociais, econômicas, culturais e tecnológicas, as histórias em quadrinhos passam por um processo de ressignificação, consolidando-se como um produto de consumo massivo.

Essa nova condição das histórias em quadrinhos como produto dentro de um mercado cultural vai delinear um certo conjunto dinâmico de padrões temáticos e ideológicos de produção ao qual chamaremos de *mainstream*. Entretanto, antes de desenvolvermos mais detalhadamente esse conceito, precisamos apresentar certas contribuições teóricas de Raymond Williams que serão fundamentais para nossa argumentação.

Ao longo do século XX, as histórias em quadrinhos, assim como diversas outras dimensões culturais, econômicas, políticas e sociais, apresentam diversas tensões e disputas entre valores, significados e práticas dominantes considerados centrais e dominantes em uma sociedade e os valores, práticas e significados ditos *alternativos*.

É em meados do século XX, a partir do final da Segunda Guerra Mundial e, de modo mais marcante, durante a década de 1960, que surgem diversos movimentos e fenômenos que muitas vezes entram em conflito com o conjunto de valores e ideologias dominantes. Para tratar desses conflitos e tensões, empregamos os conceitos de hegemonia e culturas alternativas, opositoras, emergentes e residuais de Raymond Williams, que utilizaremos em nossas considerações sobre as histórias em quadrinhos independentes brasileiras.

#### 3.1 HEGEMONIA E CULTURAS ALTERNATIVAS, Opositoras, Residuais e Emergentes

Empregamos o conceito de hegemonia de acordo com a proposição que Raymond Williams sugeriu em *Base e superestrutura na teoria da cultura marxista* (2011a), no qual o autor problematiza os entendimentos e usos desses conceitos marxistas na elaboração de certas análises culturais.

Base e superestrutura constituem um modelo de representação da sociedade e das complexas relações e práticas de produção que a constituem. A grosso modo, a **base** refere-se às forças produtivas e à própria realidade social, com todas as suas relações de poder, hierarquias, desigualdades e contradições. Não se trata de um estado ou de um objeto monolítico, abstrato e estático, mas de um processo dinâmico, extremamente complexo e variado, dentro do qual ocorrem as práticas de produção e circulação de mercadorias e diversos outros tipos de criações ideológicas, inclusive as instituições da lei, filosofia, literatura, política e arte, entre outras. A **superestrutura** é a dimensão dessas criações ideológicas, que incluem muitas áreas do pensamento social e político e constituem ratificação e reforço de valores, teorias, leis e ideologias, muitas vezes tidas como “naturais” e que preservam o privilégio e domínio de uma classe social específica sobre a outra.

Resulta daí a proposição marxista de que a base determina a superestrutura. A partir dessa proposição, a ênfase na determinação da superestrutura pela base permite compreender os sistemas de dominação.

Williams (2011a) enfatiza que base e superestrutura são conceitos dinâmicos, constituídos de variadas e complexas forças, e critica as análises que tomam esses conceitos como estáticos e abstratos. Considera que o uso do termo “**determinação**” foi esvaziado do sentido marxista original e empregado no sentido teológico de predestinação e prefiguração absolutas promovidas por uma força externa irresistível. Reforça que, dentro da proposição marxista, a determinação deve ser entendida como “um processo de fixar limites e exercer pressões” (WILLIAMS, 2011a, p. 44).

A aplicação ortodoxa destes conceitos à análise cultural muitas vezes considerou que as atividades culturais, por serem criações ideológicas, pertenciam à superestrutura e, assim, seriam reflexo, imitação ou reprodução da realidade da base de modo mais ou menos direto. Isto é, uma obra literária apresentaria elementos que teriam sido determinados pela base que a produziu e, portanto, seriam um reflexo da realidade dessa base.

Essa noção conduziu a algumas dificuldades nas análises das relações entre a realidade da base e as produções culturais, que não correspondiam imediatamente a um reflexo ou reprodução dessa realidade ou, pelo menos, não “sem esforço ou mesmo violência para com o material ou a prática a ser estudado” (WILLIAMS, 2011a, p. 45).

Todas essas dificuldades e equívocos vinham do entendimento das atividades culturais como sendo “superestruturais”. Isso distanciava a cultura da realidade da base e do conceito de forças produtivas, limitando-a a ser entendida como uma atividade secundária.

É verdade que em sua análise da produção capitalista Marx considerou o “trabalho produtivo” em um sentido bastante específico e especializado, como correspondendo a esse modo de produção. Há uma passagem difícil nos *Grundrisse* no qual ele argumenta que enquanto o homem que constrói um piano é um trabalhador produtivo, há uma questão complexa sobre se o homem que distribui o piano também o é; provavelmente ele é, uma vez que contribui para a realização da mais-valia. No entanto, quando falamos do homem que toca o piano, quer para si, quer para os outros, não há dúvida: ele não o é, de forma alguma, um trabalhador produtivo. Assim, o fabricante de pianos é a base, mas o pianista é a superestrutura. Como forma de considerar a atividade cultural e, incidentalmente, a economia da atividade cultural moderna, essa noção conduz, claramente, a um beco sem saída (WILLIAMS, 2011a, p. 48).

Williams (2011a, p. 48) enfatiza que Marx estava, naquele momento, comprometido com a análise de um tipo muito específico de produção: a produção capitalista de mercadorias. Da ênfase a esse sentido especializado de produção decorrem certas análises nas quais as noções de trabalho produtivo e de forças produtivas acabam distanciando-se das atividades culturais.

Quando propõe a consideração dos meios de comunicação como meios de produção, Williams (2011a, p. 69) entende que, entre outros aspectos, os conhecimentos específicos referentes às práticas de comunicação (escrita e desenho no caso dos quadrinhos, por exemplo) e o controle sobre as técnicas e tecnologias envolvidas em sua produção (novamente, no caso dos quadrinhos, aspectos de roteiro, desenho, impressão, distribuição) conferem às atividades culturais um posicionamento mais próximo à noção central de forças produtivas da base.

As relações entre a base, a superestrutura e as atividades culturais apresentam contradições profundas e uma dinâmica variação das forças e tensões que compõem essas dimensões. Um modelo alternativo é a **noção de totalidade**, que interpreta a sociedade como resultado das diversas e complexas relações, combinações e interações entre um grande número de práticas sociais. Entretanto, Williams adverte que, apesar desse modelo efetivamente referir-se à realidade, pode implicar a perda da consciência do processo de determinação, o que esvazia a noção de intenção social e luta de classes.

Nesse ponto, o conceito de **hegemonia** oferece uma percepção de totalidade com a vantagem de enfatizar as relações de dominação. A partir do entendimento de hegemonia elaborado por Gramsci, Raymond Williams desenvolve as seguintes formulações:

Gostaria de iniciar dizendo que em qualquer sociedade e em qualquer período específico há um sistema central de práticas, significados e valores que podemos chamar propriamente de dominante e eficaz. Isto não implica nenhuma presunção sobre o seu valor. O que estou dizendo é que ele é central. (...) De qualquer forma, o que tenho em mente é o sistema central, efetivo e dominante de significados e valores que não são meramente abstratos, mas que são organizados e vividos. É por isso que a hegemonia não pode ser entendida no plano da mera opinião ou manipulação. Trata-se de todo um conjunto de práticas e expectativas; o investimento de nossas energias, a nossa compreensão corriqueira da natureza do homem e do seu mundo. Falo de um conjunto de significados e valores que, do modo como são experimentados enquanto práticas, aparecem confirmando-se mutuamente. A hegemonia constitui, então, um sentido de realidade para a maioria das pessoas em uma sociedade, um sentido absoluto por se tratar de uma realidade vivida além da qual se torna muito difícil para a maioria dos membros da sociedade mover-se, e que abrange muitas áreas de suas vidas. Mas não se trata, de forma alguma, de um sistema estático, exceto na execução de um momento de uma análise abstrata (WILLIAMS, 2011a, p. 53).

Trata-se, portanto, de uma compreensão da sociedade como uma complexa rede de diversas práticas orientadas por um conjunto de valores e significados centrais, que são vividos de maneira tão profunda que constituem, para muitas pessoas, a percepção direta da realidade da experiência social.

Esse conjunto de valores e significados se confirma mutuamente enquanto práticas e satura profundamente a consciência de uma sociedade, constituindo um sentido absoluto e nítido de realidade.

Nesse sentido, a hegemonia distingue-se da ideologia, que é um conjunto de ideias e noções que surge a partir dos interesses de uma classe ou grupo e que orientam a formação de pressupostos e hábitos sociais, políticos e culturais. Enquanto a ideologia pode ser desmascarada como mera manipulação, a hegemonia tem uma penetração e um alcance muito mais profundo, praticamente constituindo o senso comum.

Novamente, Williams enfatiza que a hegemonia não é um conceito monolítico, sendo composta de diversas estruturas internas, muito complexas, em constantes processos de renovação e recriação. Trata-se de um sistema extremamente intrincado e dinâmico, em mudança constante através do processo social de incorporação, no qual

o ponto-chave é a seleção – a forma pela qual, a partir de toda uma área possível do passado e do presente, certos significados e práticas são escolhidos e enfatizados, enquanto outros significados e práticas são negligenciados e excluídos. De modo ainda mais importante, alguns desses significados e práticas são reinterpretados, diluídos ou colocados em formas que dão suporte ou, ao menos, não contradizem os outros elementos dentro da cultura dominante eficaz (WILLIAMS, 2011a, p. 54).

A hegemonia é o sistema através do qual uma cultura efetiva e dominante mantém seus privilégios, entretanto, apesar de predominante, não consegue abarcar, prever ou dar conta de todas as práticas, valores e significados que surgem constantemente nas esferas sociais. A respeito das práticas e significados que existem além do conjunto hegemônico, podemos reconhecê-las com base na seguinte proposição:

nenhum modo de produção e, portanto, nenhuma sociedade dominante ou ordem da sociedade e, destarte, nenhuma cultura dominante pode esgotar toda a gama da prática humana, da energia humana e da intenção humana (essa gama não é o inventário de alguma 'natureza humana' original, mas, ao contrário, é aquela gama extraordinária de variações práticas e imaginadas pelas quais seres humanos se veem como capazes)" (WILLIAMS, 2011a, p. 59).

O processo de **incorporação** lida com essas novas práticas e valores, que se encontram fora do conjunto hegemônico, incluindo, ignorando ou excluindo, de acordo com interesses dominantes.

Williams (2011a, p. 55-58) distingue as práticas, valores e significados de fora da hegemonia em categorias não excludentes entre si: *culturas alternativas*, *opositoras*, *residuais* e *emergentes*.

As culturas **alternativas** referem-se às práticas, lógicas, valores e significados que se desenvolvem fora das orientações da cultura hegemônica. São compostas por diversas e complexas estruturas internas que constantemente se modificam e se orientam de acordo com diversos interesses, muitas vezes conflitantes. As posições da cultura dominante em relação às culturas alternativas também são dinâmicas e variam entre a incorporação, a desconsideração ou a repressão.

Do mesmo modo, entre as culturas alternativas, distingue-se um tipo que, além de propor valores, significados e práticas diferentes da cultura hegemônica, pretendem exatamente **mudar** essa cultura hegemônica. Para Williams, a distinção entre culturas alternativas e **opositoras** trata-se da “diferença entre as soluções individuais e de pequenos grupos para a crise social e as soluções que pertencem à prática política e, sobretudo, revolucionária” (2011a, p. 58).

Em relação a suas formações, Williams propõe a distinção entre culturas residuais e emergentes. Compostas principalmente por práticas sociais e culturais de formações anteriores à cultura hegemônica, as culturas **residuais** podem ser incorporadas à dominante, tendo seus aspectos apropriados e ressignificados. Se essas práticas residuais não apresentarem importância, serão ignoradas; se representarem uma oposição, serão reprimidas.

As culturas **emergentes** referem-se aos “novos significados e valores, novas práticas, novos sentidos e experiências que estão sendo continuamente criados” (WILLIAMS, 2011a, p. 57). Há diversos tipos de origens e formações para esse tipo de cultura, das quais Williams destaca a formação e tomada de consciência de uma nova classe, conforme a teoria marxista (ibid, p. 59).

Assim como as demais culturas alternativas, as emergentes passam pelo processo de incorporação, sendo avaliadas pelo sistema hegemônico praticamente à medida que surgem.

As dificuldades da prática humana fora ou em oposição ao modo dominante são, obviamente, reais. Elas dependem muito da prática estar ou não em uma área em que a classe e a cultura dominantes têm um interesse e uma participação. Se o interesse e a participação são explícitos, muitas novas práticas serão alcançadas e, se possível, incorporadas – ou então extirpadas com extraordinário vigor (WILLIAMS, 2011a, p. 59).

Finalmente, ressaltamos que as fronteiras entre as culturas hegemônica, alternativas, opositoras, residuais e emergentes não são precisas nem estáticas. Uma determinada prática pode ser tolerada pela cultura dominante em certo momento, para depois ser adotada como “normal” ou reprimida com violência.

A partir dessas proposições, busca-se outra dimensão para a abordagem da questão “quais as relações entre arte e sociedade?”. Ao invés de considerar a arte, a cultura e suas práticas e materialidades como uma esfera desconectada da realidade social e sujeita a leis muito especiais e distintas, Williams pretende tomá-las como práticas indissociáveis da sociedade. Artes, literatura, música e toda a variedade de atividades culturais constituem a totalidade da sociedade. Sem a presença dessas práticas, a sociedade não pode ser considerada como completa (WILLIAMS, 2011a, p. 61).

As práticas também transitam entre as condições hegemônica, alternativa e opositoras. Williams (2011a, p. 62) cita o exemplo da literatura, geralmente relacionada à cultura emergente e entendida como um meio de manifestação de



novos sentimentos, significados e valores. Entretanto, é preciso questionar quem e por quê propôs os valores dos parâmetros de seleção (sensibilidade, gosto, estrutura, etc) que separam aquilo que consideramos “literatura” de todas as outras produções semelhantes.

O ato de escrever e todas as suas variedades e possibilidades ocorrem dentro da sociedade, em diversas áreas. Ao tomar a literatura como uma prática, percebe-se que ela raramente aparece como uma cultura emergente. Dentro da cultura inglesa, a literatura associa-se mais à cultura residual e, de modo mais geral, a maioria da escrita literária serve para reforçar e contribuir com a cultura dominante efetiva. A literatura, assim como as artes visuais, o cinema, a música e as demais práticas dentro de nossa sociedade, também servem aos processos de incorporação, organização e representação de certos valores e significados. Todas essas práticas transitam entre o hegemônico e o alternativo, o residual e o emergente (WILLIAMS, 2011a, p. 62).

Com esses entendimentos, propõe-se, como opção ao estudo das atividades da arte e da cultura enquanto análise de objetos isolados, uma abordagem que toma essas atividades como práticas sociais. Mais importante do que observar as partes que compõem um produto é compreender a natureza e as condições da prática que o produziu. Isso não significa desconsiderar as individualidades e especificidades de um projeto particular, mas de construir uma relação entre esse projeto e um modo coletivo através da compreensão e reconhecimento das práticas relacionadas (WILLIAMS, 2011a, p. 67).

### 3.2 O CONCEITO DE *MAINSTREAM*

*Mainstream* é um termo inglês que significa “convencional”. No dicionário Oxford, a definição é: “*The ideas, attitudes, or activities that are shared by most people and regarded as normal or conventional*” (“As ideias, atitudes ou atividades que são compartilhadas pela maioria das pessoas e consideradas normais ou convencionais”)<sup>65</sup>.

No uso comum dentro do contexto das produções culturais, *mainstream* designa a obra ou produto que apresenta certas especificidades relacionadas a uma lógica de comercialização e consumo massivo. Trata-se de um modelo que

---

<sup>65</sup> Disponível em <<https://en.oxforddictionaries.com/definition/mainstream>>. Acesso em 10 de maio de 2017.

supostamente visa atender às demandas de um conjunto de espectadores numerosos o suficiente para viabilizar o lucro sobre a comercialização desse modelo.

Propomos tomar o *mainstream* como uma forma social variável dentro da qual as práticas são percebidas e organizadas a partir de distinções “por meio das quais elementos de um processo, ou intenções e respostas, são encarados, em casos concretos, como dominantes ou subordinados” (WILLIAMS, 1992, p. 129). No caso, as orientações e especificidades do processo de produção de histórias em quadrinhos pautadas pela lógica de um mercado constituem as distinções do *mainstream*. Enfatizamos que essas “distinções não são verdades eternas, ou categorias supra-históricas, mas elementos concretos de um tipo de organização social” (ibid).

Assim, o *mainstream* se traduz em modelos dinâmicos de práticas, processos e produtos que, muitas vezes, evidenciam as tensões e desacordos dentro de uma sociedade complexa, como mostram as contradições entre o intenso consumo de quadrinhos e as muitas críticas ao meio.

O *mainstream* também opera como um campo de disputas e como um articulador do processo de incorporação à hegemonia, assimilando, reforçando ou descartando certas tendências, valores ou sentidos, novos ou não.

O processo de consolidação das histórias em quadrinhos no Brasil, como um produto comercialmente viável durante as décadas de 1930, 40 e 50, permite caracterizar o *mainstream* do período pela:

- presença institucional dos *comics* dentro da cultura brasileira de quadrinhos, com o investimento de editoras comercialmente estabelecidas na tradução, adaptação e distribuição desse material, associados à aceitação ou apropriação de seu modelo de produção por parte de um público numericamente expressivo;
- negociação entre os interesses comerciais e o processo de seleção, disputa e incorporação de novos conjuntos de valores, temas e significados;
- concepção profunda e generalizada de que as histórias em quadrinhos eram um produto de consumo voltado exclusivamente para o público infantil.
- apropriação de técnicas de composição de formatos.

A partir dos conceitos de culturas hegemônicas e alternativas pensaremos termos como “independentes”, “alternativos”, “autorais”, “underground” e outros que,

especialmente nas duas primeiras décadas do século XXI, são utilizados para se referir a certas produções de histórias em quadrinhos no Brasil

### 3.3 CONTEXTUALIZAÇÃO DA CONTRACULTURA

O período de cerca de três décadas pós-segunda guerra mundial compreende um conjunto muito específico de transformações e tensões nas mais diversas esferas. Esse conjunto é indissociável de certos fenômenos, como a *contracultura* e o *underground*, que são fundamentais para compreender o desenvolvimento de uma cultura emergente e alternativa dentro das histórias em quadrinhos. Destacamos, dentro desse momento, duas novas e específicas condições globais: i) as disputas ideológicas entre as duas novas superpotências dominantes e ii) as disputas por espaços de representação nos meios de comunicação e suas novas formas culturais.

Eric Hobsbawm (1995, p. 223) considera que muitas das complexas e diversas disputas do período de 45 anos entre o término da Segunda Guerra Mundial e o fim da União Soviética podem ser pensadas a partir da polarização entre os Estados Unidos e a URSS. “Guerra Fria” é um nome para as tensões sociais e políticas globais reforçadas pelos constantes conflitos internacionais e pelas extremas expectativas quanto a um holocausto nuclear absoluto.

Ainda para Hobsbawm, é provável que a possibilidade real de uma Terceira Guerra Mundial Definitiva tenha ficado bem aquém da profunda cultura de apreensão e incerteza que marcou várias gerações:

A peculiaridade da Guerra Fria era a de que, em termos objetivos, não existia perigo iminente de guerra mundial. Mais do que isso: apesar da retórica apocalíptica de ambos os lados, mas sobretudo do lado americano, os governos das duas superpotências aceitaram a distribuição global de forças no fim da Segunda Guerra Mundial, que equivalia a um equilíbrio de poder desigual mas não contestado em sua essência (HOBSBAWN, 1995, p. 224).

O mencionado discurso apocalíptico das duas superpotências era reforçado por fatos políticos e tecnológicos, justificando a tensão e o pessimismo generalizados. A ideia de que apenas o medo da “destruição mútua inevitável” impedia que um dos lados desse o passo para um extermínio global marcou profundamente o imaginário social. Há representações relativamente diretas dessas tensões em diversas produções culturais da época. Por exemplo, nas histórias em quadrinhos de ficção científica e de super-heróis, como *Spider-man*, *Hulk* e *Iron Man*. Criados na década

de 1960, faziam referências explícitas à Guerra Fria e retratavam a era da ciência nuclear com assombro, maravilhamento e terror.

São características do período (1945-1980) a migração de populações do campo para os centros urbanos, o aumento da população universitária e os ativismos sociais como o feminismo e o movimento negro (HOBSEAWM, 1995).

As ações das feministas contribuíram para diversas mudanças como a reestruturação do núcleo familiar e a composição do mercado de trabalho. Por exemplo, em 1940, 14% da força de trabalho assalariada dos EUA era composta por mulheres casadas; em 1980, essa porcentagem era de mais de 50% (HOBSEAWM, 1995, p. 304).

Para Hobsbawm, a transformação dos modelos de estruturas de família que acontece durante o período de 1940 a 1980 é a melhor abordagem para compreender as mudanças nas relações entre os sexos e as gerações.

Houve uma mudança nas relações estruturais da família que acontece em diversos países, principalmente nos países mais religiosamente conservadores. A Itália, por exemplo, expressivamente marcada pelo Catolicismo Romano, legalizou o divórcio em 1970, a venda de anticoncepcionais em 1975 e o aborto em 1978 (HOBSEAWM, 1995, p. 316)

Os processos de legalização e legislação dessas práticas e outras, como a descriminalização da homossexualidade em diversos países (EUA em 1961, Grã-Bretanha em 1967), eram resultado do reconhecimento das novas condições sociais de relacionamentos e exercícios da sexualidade. Além da mudança nas estruturas familiares, os números de divórcios, de nascimentos ilegítimos e de famílias com só um dos pais (com maioria absoluta de mães solteiras) também evidenciavam novas formas de relacionamento e comportamento. Essas novas formas eram representadas nas mais diversas produções culturais, especialmente aquelas produzidas por e para o chamado público “jovem” (ibid, p. 316).

Diversos autores, como Hobsbawm (1995) e Pereira (1989), atribuem ao jovem um papel de destaque nas manifestações e transformações culturais da década de 1960. O “jovem” – uma entidade social imprecisamente definida pela faixa etária – consolida-se como uma classe autônoma através de mudanças como o aumento expressivo do número de estudantes universitários – que durante as manifestações radicais de 1968 mostraram a extensão de sua força (HOBSEAWM, 1995, p. 290) –,

e uma condição econômica que possibilita sua caracterização como um novo tipo de público consumidor específico.

A “cultura jovem” evidenciava-se nos diversos e expressivos movimentos culturais e ideologias que altercavam com as hierarquias sociais, econômicas e políticas estabelecidas. Muitas dessas ideologias alimentavam e eram alimentadas por produções culturais, especialmente literárias, musicais e cinematográficas.

### 3.4 A CONTRACULTURA

Após a Segunda Guerra Mundial, os EUA ingressaram em período culturalmente caracterizado pela intensa mobilização contra qualquer tipo de manifestação que pudesse ser considerada “comunista”. Como contrapartida a um caricato e equivocado significado de “comunista”, o *american way of life* surgiu como uma proposta de estilo de vida, caracterizado pela busca por acúmulo de capital, estrutura familiar tradicional (com a mulher submissa ao homem) e respeito à propriedade privada e às hierarquias das instituições e seus representantes. Essa proposta era respaldada por um efetivo período de prosperidade que se seguiu após o término da Guerra. Esse estilo de vida era orientado por uma mentalidade capitalista e por um discurso embasado na crença absoluta na objetividade e pragmatismo do pensamento científico e da autoridade do especialista.

No contexto dessa cultura hegemônica, começam a surgir dissidências: vozes que discordavam dos valores e significados impostos. Na década de 1950, autores como William Burroughs (com o livro *Naked Lunch*, de 1959) e Jack Kerouac (com *On the Road*, de 1957) desafiam a formalidade da escrita literária acadêmica e o mito da perfeição do *american way of life*. Representantes de uma cultura marginal e rebelde, seus livros antecedem a inquietação e a resistência à autoridade que vão marcar os movimentos da década de 1960 (PEREIRA, 1989, p.80).

Em 1956, Allen Ginsberg publica o poema *Uivo (Howl)*, que apresentava em seus versos muitos aspectos daquilo que seria chamado de *contracultura*. Para ilustrar, apresentamos as primeiras linhas do poema<sup>66</sup>:

Eu vi as melhores cabeças da minha geração destruídas pela loucura,  
famintos histéricos nus,  
se arrastando na aurora pelas ruas do bairro negro na fissura de um pico,

---

<sup>66</sup> Tradução de Rodrigo Garcia Lopes, disponível em: < <https://revistacult.uol.com.br/home/o-ivo-vivo-de-allen-ginsberg/>>. Acesso em 16/05/2017.

*hipsters* de cabeça feita, anjos ardendo por uma conexão celestial e ancestral com o dínamo estrelado ancestral na maquinaria da noite, que pobreza e farrapos e olhos ocos e loucos sentaram fumando na escuridão sobrenatural dos apartamentos sem calefação flutuando pelos tetos das cidades contemplando jazz (...)  
(GINSBERG, 2015)

O poema confronta o *american way* com a exposição de uma condição de pobreza e miséria. Os versos são protagonizados por “famintos” em “farrapos” se “arrastando” pelas ruas ou passando frio em apartamentos sem calefação. Entre estes, os *hipsters* e *beatniks* são dois tipos de figuras representantes das culturas alternativas emergentes nos EUA durante a década de 1950. Ginsberg, Kerouac e Burroughs são alguns representantes da Geração Beat, na qual *beatnik* era o poeta ou artista boêmio, vagabundo e marginal, que recusava o intelectualismo e desdenhava o *american way of life*. *Hipster* era uma gíria dos círculos de jazz que se referia aos usuários de drogas.

Norman Mailer, escritor estadunidense, caracterizou o *hipster* como uma oposição ao *square* (o “quadrado”), que era a figura conservadora, comportada, obediente e integrada à cultura burguesa hegemônica. Em seu ensaio *The White Negro: superficial reflections on the hipster*, de 1957, Mailer descreve o *hipster* como:

O Americano existencialista – o *hipster*: o homem que sabe que, se nossa condição coletiva é de viver com a morte instantânea pela guerra atômica, uma morte relativamente rápida pelo Estado como em *L’Univers concentrationnaire*, ou com uma morte lenta pelo conformismo, com cada instinto criativo e rebelde reprimido (em que os danos na mente, no coração, no fígado e nos nervos nenhuma fundação de pesquisa do câncer vai descobrir), se o destino do homem do século XX é viver com a morte da adolescência à senilidade prematura, porque a única resposta que a vida dá é a aceitação dos termos da morte, para viver com a morte como perigo imediato, para divorciar a si mesmo da sociedade, para existir sem raízes, para se estabelecer nessa desconhecida jornada dentro de imperativas rebeliões de si mesmo (MAILER, 2007).

Mailer associa o *hipster* à figura do negro, marginalizado e excluído dentro da narrativa hegemônica estadunidense, destacando a recusa em se adequar a um modelo tradicional de trabalho e família. O uso de drogas, em especial a maconha, é visto como uma atitude de desafio e superioridade às normas e autoridades (GONÇALO JÚNIOR, 2012, p. 83), (HOBSBAWM, 1995, p. 326). Na década de 1960, o termo *hipster* originaria uma variação, o *hippie*, representante de uma cultura que se constituía de muitas dessas ideias.

Esses autores e suas obras literárias apresentavam ideias que circulavam e inspiravam muitas pessoas, principalmente jovens, formando uma cultura que se manifestaria em diversas outras práticas. A indústria cultural, principalmente através da música, manifestava e comercializava essa cultura de rebeldia em estilos musicais, especialmente o *rock*, que se tornou o “idioma universal dos jovens, e notadamente dos jovens *brancos*” (HOBBSAWM, 1995, p. 324).

Hobsbawm (1995, p. 325) e Pereira (1989, p. 84) destacam que o aspecto contestador dessa “cultura jovem” não se enquadrava necessariamente dentro dos modos tradicionais de posicionamento político engajado, preterindo discursos e pautas de esquerda por orientações voltadas para o subjetivismo, hedonismo, individualidade e esoterismo – em especial apropriações de religiosidades e filosofias orientais. Ainda que houvesse uma contestação de valores conservadores, as atitudes de muitos desses jovens eram marcadas antes pela valorização de um individualismo orientado principalmente pela satisfação dos desejos do que pela busca consciente por uma efetiva transformação social, radical e geral. Caracterizava-se, nesse sentido, mais como uma cultura alternativa do que opositora, propriamente revolucionária.

Ainda assim, o conjunto de ideias da Geração Beat e demais variações dos movimentos da contracultura apresentavam afinidades e convergências com as observações de certos pensadores da *New Left*<sup>67</sup>, como o alemão Herbert Marcuse (1898-1979).

Filósofo e sociólogo, Marcuse foi integrante da Escola de Frankfurt<sup>68</sup>, contemporâneo de Walter Benjamin e Theodor Adorno. Entrou para o Instituto de Pesquisas Sociais de Frankfurt em 1933 e o acompanhou na transferência, em 1934, para a Universidade de Columbia, em Nova York, onde permaneceu e desenvolveu seu trabalho teórico.

Durante uma entrevista televisiva, em 1976, perguntaram a Marcuse se acreditava que seus textos poderiam ter provocado os movimentos estudantis do final dos anos 60 e início dos 70:

---

<sup>67</sup> As declarações do primeiro-ministro Nikita Kruchev, em 1956, sobre as políticas autoritárias e desumanas do governo stalinista provocaram profunda indignação entre diversos intelectuais de esquerda, muitos dos quais romperam relações com os Partidos Comunistas. A *New Left* forma-se com a reunião desses intelectuais dissidentes (CEVASCO, 2008, p.85).

<sup>68</sup> Escola de Frankfurt é o nome dado ao grupo de pesquisadores oriundos do Instituto de Pesquisas Sociais de Frankfurt, fundado em 1924. Entre seus integrantes estão Theodor Adorno, Max Horkheimer e Herbert Marcuse. O conjunto de trabalhos realizados por esses pensadores constitui a chamada “teoria crítica”: uma reflexão crítica sobre as dimensões sociais, econômicas e culturais a partir das teorias marxistas.

Bem, eu não fui o mentor das atividades estudantis dos anos 60 e início dos 70. O que fiz foi formular e articular algumas ideias e objetivos que estavam no ar na época. É essa a questão. A geração estudantil que se tornou ativa naqueles anos não precisou da figura de um pai, ou de um padrinho, para levá-los a protestar contra uma sociedade que diariamente revelou a sua desigualdade, injustiça, crueldade e destrutibilidade geral. Eles podiam sentir isso, eles viram diante de seus próprios olhos. Como característica desta sociedade, menciono apenas o patrimônio do fascismo. O fascismo foi derrotado militarmente, mas um potencial para o seu renascimento ainda estava lá. Eu também poderia mencionar o racismo, o sexismo, a insegurança em geral, a poluição do meio ambiente, a degradação da educação, a degradação do trabalho e assim por diante. Em outras palavras, o que explodiu nos anos 60 e início dos anos 70 foi o contraste entre a enorme riqueza social disponível e seu uso miserável, destrutivo e desperdiçado (MARCUSE, 1976).

Marcuse (1973) caracteriza a sociedade industrial como uma complexa estrutura opressora cheia de contradições, na qual a tecnologia e a racionalidade técnica constituem instrumentos de dominação. A totalidade do aparato técnico de produção e distribuição dessa sociedade funciona “como um sistema que determina, *a priori*, tanto o produto do aparato como as operações de sua manutenção e ampliação” (MARCUSE, 1973, p. 18).

Feenberg (2010) enfatiza que a grande contribuição do pensamento de Marcuse é justamente a formulação de uma resposta tecnológica para as implicações da tecnologia moderna.

Sugiro que a noção de critério estético de Marcuse para um novo *logos* técnico seja reinterpretada como uma tentativa de articular tal concepção democrática. Nesse contexto, o estético não é matéria-prima da contemplação, mas deve ser interpretado nos termos clássicos como uma categoria ontológica, capaz de expressar o significado da atitude reflexiva da existência do ator diante de suas próprias ações (FEENBERG, 2010, p. 330).

A noção de estética de Marcuse reinterpreta os conceitos de *logos*, de *techné* e de *Eros* dentro de uma perspectiva histórica vinculada à tradição do materialismo e do anti-utopismo marxista (ibid, p. 301).

Marcuse toma o conceito de *Eros* como o “desabrochar da vida”, ou melhor, como um princípio de direcionamento de todos recursos intelectuais e materiais para “o máximo desenvolvimento e satisfação das necessidades e faculdades individuais com o mínimo de labuta e miséria” (MARCUSE, 1973, p.15).

É a partir de *Eros*, *logos* e *techné* que Marcuse propõe uma estética visando a desconstrução da razão técnica, pragmática e opressora. Surge daí uma nova razão, identificada com o processo democrático de debate público e de tentativas e erros em uma sociedade onde o dissenso não pode ser reprimido.



### 3.5 COMIX, OS QUADRINHOS UNDERGROUND

Todo esse complexo conjunto de ideias, teorias e movimentos que permearam as mudanças sociais entre 1940 e 1970 contextualizam o aparecimento de um novo tipo de histórias em quadrinhos.

Como vimos, a associação dos quadrinhos com um possível prejuízo ao processo de desenvolvimento de crianças embasou muitas das críticas aos quadrinhos, como as feitas por Frederick Wertham. Nos EUA, essas preocupações se somaram com a cultura da Guerra Fria na condução de diversos processos judiciais que resultaram em políticas de censura para as histórias em quadrinhos.

Consequência de uma série de inquéritos no Congresso estadunidense e da pressão de certos setores da sociedade, a Associação Americana de Revistas em Quadrinhos (*Comics Magazine Association of America – CMAA*, formada por vários editores de *comic books*) criou, em 1954, o *Comics Code Authority* (GONÇALO JÚNIOR, 2004, p. 242). Tratava-se de um instrumento de autocensura, que propagava e reforçava as ideologias conservadoras de obediência e respeito às autoridades, instituições e valores tradicionais. Entre suas normas, encontramos:

- Policiais, juízes, autoridades do governo e instituições de respeito jamais devem ser mostradas de modo a demonstrar desrespeito à autoridade estabelecida.
- O divórcio não deve ser tratado com humor nem deve ser representado como algo sedutor.
- As histórias sobre amor devem enfatizar o lar como valor e o caráter sagrado do casamento.
- Relações sexuais ilícitas não devem ser insinuadas nem representadas<sup>69</sup>.

Com o policiamento do CCA, o teor da maioria absoluta das publicações estadunidenses a partir de 1954 passou a ser compulsoriamente conservador.

Após o término da Segunda Guerra Mundial, as revistas de quadrinhos do gênero de super-heróis, antes muito bem-sucedidas, estavam em declínio de vendas. Editoras procuravam novos públicos e obtinham bons resultados de vendas com novos gêneros. Surgiram publicações de histórias em quadrinhos sobre adolescentes, *funny animals* (personagens antropomórficos), *western*, policiais, ficção científica, etc. García (2012, p. 122 a 130) considera que o romance (histórias de amor e namoro), o

---

<sup>69</sup> Esses tópicos foram extraídos do Código da Associação Americana de Revistas em Quadrinhos (CCMA) conforme publicado em Gonçalves Júnior (2004, p. 400-402). A seleção desses quatro tópicos foi feita para ressaltar as propostas do Código que seriam diretamente desafiadas pelos quadrinhos *underground*, como o respeito às autoridades, instituições e comportamentos sexuais conservadores.

crime e o terror são os três mais expressivos e significativos gêneros dos *comic books* do período 1945 a 1953.

Todas essas publicações foram afetadas pelo *Comics Code Authority*, sendo obrigadas a adequar suas linhas editoriais às exigências do código ou deixarem de circular. Como consequência, se em 1954 circulavam cerca de 650 títulos de revistas em quadrinhos, em 1955 o número caiu para pouco mais de 300 (GARCÍA, 2012, p. 157).

Como dissemos, a reação contra os quadrinhos durante as décadas de 1940 e 1950 não foi uma exclusividade dos Estados Unidos. O Brasil teve sua “Guerra dos Gibis” (GONÇALO JÚNIOR, 2004); de 1955 a 1959, a Grã-Bretanha sujeitou a importação de *comics* a uma rigorosa censura; Holanda, Japão e Canadá também apresentaram mobilizações contra os quadrinhos de terror, crime e erotismo; França, Itália e Espanha também se mobilizaram contra a importação de *comics* (GARCÍA, 2012, p.155).

Portanto, a partir de 1954, a produção comercial de *comics* passa a ser claramente pautada por um código de autocensura conservador. A distinção entre essa produção *mainstream* e um tipo alternativo de *comics* começa a fazer sentido quando as tensões de valores e significados do contexto social e cultural da década de 1960 começam a ser percebidas e representadas na produção de histórias em quadrinhos.

Dan Mazur e Alexander Danner (2014, p.9) definem que as histórias em quadrinhos *mainstream* são aquelas “tradicionalmente produzidas de forma industrial, em uma linha de produção”, com a divisão do trabalho entre roteiristas, desenhistas, arte-finalistas, letristas, coloristas. Também ressaltam a vinculação das histórias em quadrinhos com o público infantil consolidada durante a primeira metade do século. Então, em contrapartida a esses aspectos, surgem histórias em quadrinhos que

começaram a passar de “produto” comercializado para um público tão amplo quanto possível a meio de expressão, feito por pessoas que queriam contar histórias e desenhar, na esperança de encontrar um público receptivo (MAZUR, DANNER, 2014, p. 9).

Ainda que reconheçam que a dicotomia entre *mainstream* e alternativo seja simplista e os próprios termos em si sejam um tanto vagos, Manzur e Danner (2014) consideram que o diferencial dos quadrinhos da década de 1960 estaria em um aspecto “artístico”, que entendem estar relacionado à representação de certas ideias

e valores “pessoais” dos quadrinistas em oposição às demandas de uma cultura dominante. O aspecto de oposição a uma estrutura hegemônica de significados e práticas aparece em diversas publicações de histórias em quadrinhos desse período. Por exemplo, a sensual personagem francesa *Barbarella*:

Da influência direta de movimentos sociais como o feminismo sobre o cotidiano doméstico e da cambialidade entre os vários setores das mídias de comunicação em massa, surgiram personagens de ficção científica como *Barbarella* (1962). A criação de Jean-Claude Forest para os quadrinhos instituiu um marco na renovação da representação da imagem e da personalidade feminina, não somente nas HQs como também em outros setores da comunicação em massa. [...] Emancipada, inteligente e independente, *Barbarella* rouba a cena dos tradicionais heróis masculinos no espaço editorial, usurpando-lhes a exclusividade na manipulação de artefatos tecnológicos e dispensando-os de suas atribuições heróicas de protetores, sem perder uma fração de naturalidade e feminilidade (SILVA, 2006, p. 72).



**Figura 18:** Painel de uma história de *Barbarella*, publicada originalmente em 1962. Fonte: Forest, 2015, p.18.

É verdade que muito da sexualidade e erotismo das histórias de *Barbarella* (Figura 18) eram expressão das fantasias masculinas do próprio autor, mas, ainda assim, representavam uma ruptura com valores conservadores e com a percepção social dos quadrinhos como subliteratura infantil. Nisso, *Barbarella* estava em sintonia com a estrutura de sentimento<sup>70</sup> da época, comum às tensões e mudanças dos

<sup>70</sup> *Estruturas de sentimento* são um conceito que Raymond Williams elaborou para se referir a certos conjuntos de aspectos que caracterizam e permeiam as diversas práticas culturais de uma

relacionamentos e práticas sexuais aos movimentos estudantis e às novidades musicais e cinematográficas.

Nos EUA, a partir de 1965, com o barateamento dos processos de impressão, surgiram diversas publicações alternativas, com tendências de esquerda e teor crítico à sociedade capitalista, como a *Los Angeles Free Press*, a *Berkeley Barb* e a *East Village Other*. Nas páginas dessas publicações independentes começa a aparecer uma produção de quadrinhos marginal ao *Comics Code Authority*, com circulação pequena, porém constante (GARCÍA, 2012, p. 160).

Em 1962, Gilbert Shelton publicou pela primeira vez seu personagem *Wonder Wart-Hog* em um jornal universitário. Em 1964, Jack Jackson produziu a revista *God Nose Adult Comix*, Frank Stack fez a *The Adventures of Jesus* e Rick Griffin desenhou histórias em quadrinhos de surfistas. Todos imprimiram seus produtos de maneira quase artesanal, para um comércio informal e desprezioso (ibid).

Apesar dos antecessores, Robert Crumb e sua *Zap Comix* são considerados os representantes fundamentais da cultura *underground* de quadrinhos. Para Rodrigo dos Santos (2014, p. 243), o trabalho de Crumb é uma influência visível na produção de quadrinhos realizada por Angeli, Laerte e diversos outros quadrinistas brasileiros durante as décadas de 1970, 80 e 90.

Robert Crumb nasceu em 1943, na cidade de Filadélfia, Pensilvânia. Em 1962, mudou-se para Clevelândia (Ohio) e começou a trabalhar como ilustrador na *American Greetings Company*, empresa que produzia cartões de aniversário, casamentos e comemorativos em geral. A princípio, Crumb estava empolgado com a possibilidade de ganhar a vida desenhando. Na prática diária, logo percebeu que era apenas um operário, trabalhando sob a supervisão de capatazes para atingir a cota de produção (CAMPOS, 2005, p. 11).

---

época e suas indissociáveis relações com as demais esferas sociais, políticas e econômicas. Escreve Williams:

“Mas também estou certo de que esses atos criativos compõem, dentro de um período histórico, uma comunidade específica: uma comunidade visível em sua estrutura de sentimento e demonstrável, acima de tudo, em suas escolhas formais decisivas. Tentei mostrar esse processo em casos reais, no drama do final dos séculos XIX e XX na Europa, e no desenvolvimento e crise do romance dos séculos XIX e XX na Inglaterra. O me parece especialmente importante nessas estruturas de sentimento em transformação é que elas costumam preceder as transformações mais reconhecíveis do pensamento e da crença formais que compõem a história habitual de consciência e que, embora correspondam muito de perto a uma verdadeira história social de homens vivendo em relações sociais reais e em transformação, precedem, mais uma vez, as alterações mais reconhecíveis nas instituições formais e nas relações sociais que constituem a história mais acessível e, de fato, mais habitual” (WILLIAMS, 2011a, p. 34).

O primeiro contato de Robert Crumb com LSD foi em 1965. Ele define a experiência como “a principal inspiração da minha vida” (CRUMB, 2005, p. 50). Durante esse período, ele já fazia quadrinhos para publicações como a *East Village Other* e já havia criado *Fritz the cat*, um de seus personagens.

Naquele tempo, meus cartuns eram movidos por um intelectualismo à la Jules Feiffer. Tentava criar personagens que fizessem um comentário social. Transformei *Fritz the Cat* em um jovem maluco e típico dos anos 1960, que tentava fazer jus ao ideal Jack Kerouac do rebelde com o pé na estrada... mas ele era meio classe média demais. Apenas um sonhador (CRUMB, 2005, p. 50)

Crumb (2005) relata que tinha uma profunda insatisfação com as possibilidades de trabalho oferecidas. Em 1967, mudou-se para São Francisco. A respeito dessa mudança, é importante ressaltar que ela não foi planejada. Em um impulso, Crumb simplesmente abandonou o emprego e partiu de carona sem dar satisfações sequer à sua esposa (CAMPOS, 2005, p. 24).

Eu estava casado, tinha um trabalho entediante e me embriagava todas as noites. Tomava ácido nos finais de semana e voltava a trabalhar na segunda-feira e me perguntavam: “Pode-se saber o que há com você?” [...] Em um dia de janeiro de 1967, depois do trabalho, fui ao bar que frequentava. Ali estavam dois amigos que me disseram estar a caminho de São Francisco. Começamos a conversar e, quase sem pensar, fui com eles. Não voltei pra casa. Abandonei minha esposa, meu trabalho, não disse nada a ninguém. (CRUMB apud GARCÍA, 2012, p. 161-162).

E foi em uma esquina de São Francisco que, em fevereiro de 1968, Crumb e sua esposa Dana, em gravidez avançada, usaram o carrinho do futuro bebê para carregar e vender de mão em mão a recém-impressa *Zap Comix* (MAZUR; DANNER, 2014, p. 23). Crumb havia desenhado e produzido a revista inteira sozinho e fez parceria com Don Donahue, seu futuro editor, e Charles Plymell para a impressão da primeira edição (Figura 19).

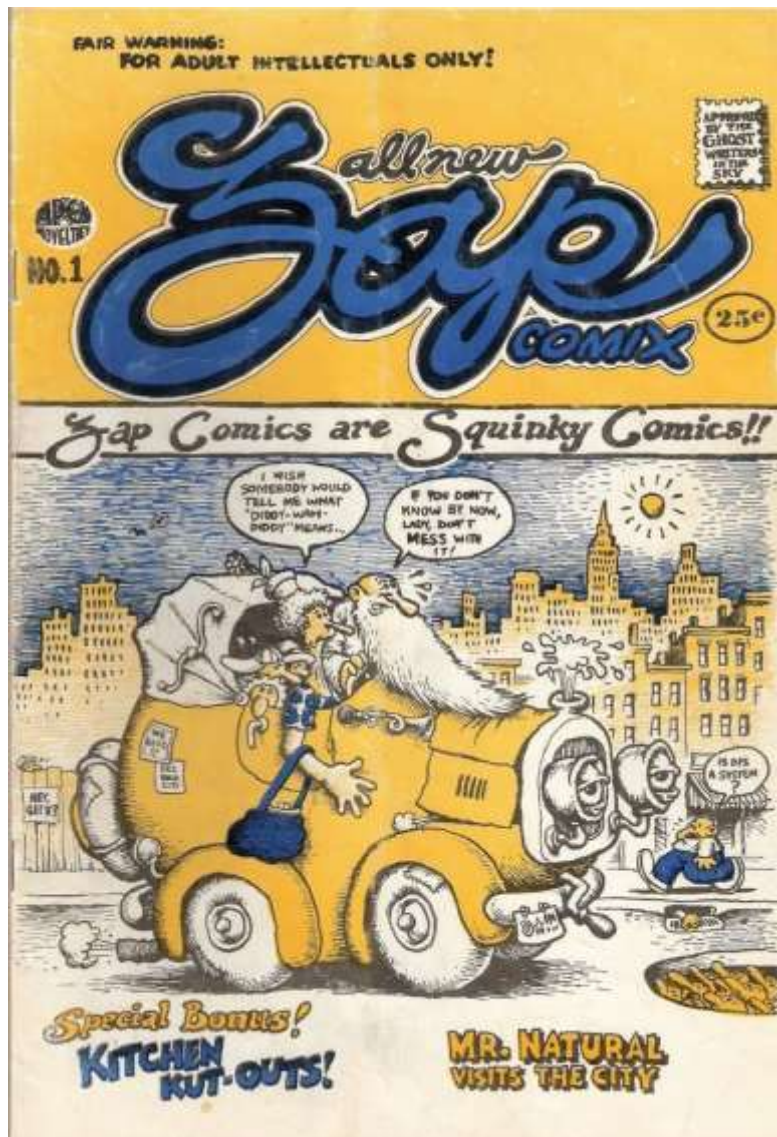


Figura 19: Capa da primeira edição da *Zap Comix*, 1967.  
 Fonte: García (2012, p. 163).

A *Zap Comix* rapidamente tornou-se popular. A partir da segunda edição, Crumb convidou outros desenhistas para participar. Gilbert Shelton, Víctor Moscoso, Steve Clay Wilson, Robert Williams, Rick Griffin, Manuel “Spain” Rodriguez. Alguns deles tinham origens nas classes mais desfavorecidas e tentavam encontrar uma maneira de escapar da marginalidade. Por exemplo, Rodriguez foi integrante de gangues em sua juventude e a partir de suas experiências com a repressão policial desenvolveu consciência da repressão do Estado e seu funcionamento. Descobriu jornais de esquerda, tornou-se militante e produziu diversas histórias em quadrinhos que apresentavam um vínculo consistente com a política marxista (CAMPOS, 2005, p. 9).

As histórias em quadrinhos da *Zap Comix* eram transgressoras no estilo de arte e nos temas representados: sexo, drogas, questionamentos da ordem social e das autoridades. Afrontavam e satirizavam tudo o que era produzido dentro dos quadrinhos *mainstream*. Por isso, houve processos e ações policiais contra a *Zap Comix* e todas as outras publicações do gênero. Livreiros e distribuidores foram presos e a gráfica da revista foi invadida pela polícia. “Existiu uma ação repressiva organizada, sistemática, contra cada uma das manifestações contra o ‘sistema’, incluindo a mídia alternativa. Foi uma ação levada a cabo pelos poderes, agências e instituições do ‘estado corporativo’” (CRUMB apud CAMPOS, 2005, p. 29).

Ao mesmo tempo, os integrantes da *Zap Comics* também recebiam ofertas de trabalho de empresas comercialmente estabelecidas. À maneira dos publicitários das décadas de 1920 e 1930, que se valeram da popularidade das histórias em quadrinhos para utilizá-las em seus anúncios, estúdios e editoras abordaram os artistas da *Zap Comix* para aproveitar seus talentos em projetos comerciais, como cartazes e capas de discos. O logotipo da revista *Rolling Stone*, por exemplo, foi desenvolvido sob encomenda por Rick Griffin, conhecido por seu trabalho com caligrafia e ilustração, considerado “a base para todo o imaginário gráfico do universo do surfe” (CAMPOS, 2005, p. 18).

Além disso, a média de 400 mil exemplares vendidos por edição da *Zap Comix* implicava um “sucesso comercial” que parecia contradizer a proposta ideológica de seus idealizadores, alinhando-os ao “sistema” que procuravam desafiar.

Os *underground* estavam condenados a se autodestruírem. Assim como aquelas seitas cristãs não acreditavam em sexo, o *underground* não acreditava em sobrevivência. Como Gilbert Shelton disse: “Se nós fizermos sucesso, teremos falhado. Mas, se fracassarmos, teremos sido bem-sucedidos”. O sucesso, você vê, os teria trazido para dentro do sistema. Mas tornar-se parte do sistema era um fracasso, porque você inevitavelmente herdaria as condições do sistema: vida confortável, fórmulas estabelecidas, restrições editoriais, posses materiais, etc. Então os desenhistas *underground* tinham uma filosofia suicida (KURTZMAN apud CAMPOS, 2005, p. 30-31).

Campos (2005, p. 30) ressalta que a *Zap Comix* “manteve seus compromissos libertários” durante todas as suas publicações, até 1998, quando encerrou suas atividades. Para Campos, a revista operava como um coletivo, “sem editor e com todos os integrantes com poder de veto” (ibid, p. 30), sem regularidade e com “as armas viradas contra qualquer tentativa de cooptação” (ibid, p. 30). Robert Crumb



seria um “herói” ao recusar acordos e propostas de trabalho com editoras, estúdios e outras revistas.

Destarte as singularidades de Crumb, é preciso reconhecer que a *Zap Comix* ainda era um produto comercial, apesar das condições alternativas de produção e circulação. Mesmo com propostas de histórias pensadas para afrontar estruturas conservadoras, a finalidade comercial fazia parte de seu projeto desde o início, ainda que não como prioridade. Faz mais sentido pensar que, dentro do contexto da época, o que se formava era um novo tipo de nicho de consumo, com novas preferências e demandas que poderiam, em um primeiro momento, aparentar um rompimento com valores conservadores, mas que, em última instância, não possuíam traços propriamente revolucionários. Apesar de propor certa subversão às condições de hierarquia e lógica capitalista, os *comix* ainda operavam dentro delas e proporcionaram novas práticas e valores que posteriormente contribuíram para a manutenção da produção *mainstream*.

A *Zap Comix* serviu de modelo para “milhares de gibis” (CAMPOS, 2005, p. 28), precedeu a formação de diversas editoras *underground* como *Last Gap*, *Rip-Off Press*, *Print Mint*, *Kitchen Sink* (GARCÍA, 2012, p.164) e inspirou ou teve seus artistas participando de diversas outras publicações semelhantes pelo mundo: *Cannibale* (Itália), *El Víbora* (Espanha), *Actuel* (França), *Balão* (Brasil) e diversas outras publicações no Brasil (CAMPOS, 2005, p. 31).

Nos EUA, os quadrinhos *underground* atingiram seu auge e começaram sua decadência em 1973. Além das medidas de repressão legais movidas pelas instituições e autoridades, o próprio movimento *underground*, a contracultura, parecia perder suas forças. Ou, pelo menos, parecia perder sua característica de “novidade”. Houve novas mudanças no contexto geral – a partir de eventos como a crise energética de 1973 e a saída dos Estados Unidos do Vietnã em 1975 – e o *underground* simplesmente começou a definhar (GARCÍA, 2012, p 189).

Para García (2012, p. 164-177) há dois aspectos muito importantes que *Zap Comix* e demais quadrinhos *underground* deixaram como legado para a indústria dos *comics*. Primeiro, dentro do circuito *underground*, estabeleceram-se novas relações de trabalho entre editores e artistas.

Na indústria norte-americana de histórias em quadrinhos era muito comum as editoras manterem os autores de quadrinhos como funcionários, privando-os de qualquer direito sobre as criações que fizessem. Personagens e histórias criados por



um quadrinista contratado pertenciam à editora e somente ela tinha direito a comercializá-los. Isso sem contar que as condições de trabalho seguiam os moldes fordistas e, visando atender as metas de produção, as atividades eram separadas e cada pessoa cuidava de uma parte da HQ, como roteiro, desenho, arte-final, letreiramento e cores.

Dentro da produção *underground*, graças à nova facilidade de acesso às tecnologias de impressão, muitos autores se autopublicavam. Entretanto, logo surgiram editores *underground* que, reconhecendo a filosofia anticapitalista da contracultura, exerciam novas práticas de relações de trabalho, respeitando os direitos autorais dos quadrinistas, seu ritmo de produção e dando liberdade total de criação. Não havia uma pressão para manter uma regularidade nas publicações e elas eram feitas de acordo com o tempo de cada autor. A grande novidade era esse novo modo de pensar:

Quer em regime de autoedição, quer sob algum dos selos editoriais *underground*, os quadrinistas conservavam os direitos sobre suas histórias e cobravam royalties por elas, em vez da tarifa fixa por página que haviam cobrado e continuavam cobrando os profissionais dos quadrinhos comerciais (GARCÍA, 2012, p. 164).

Assim, o autor *underground* de quadrinhos tomava o trabalho de volta para si na integridade, assumindo não só todas as fases da produção da história em quadrinhos como também participando dos lucros de todo tipo de comercialização sobre sua obra.

Outro legado importante dos quadrinhos *underground* refere-se ao sistema de distribuição. Devido ao teor das histórias, obviamente as publicações *underground* não recebiam o selo do *Comics Code* (e nem tinham interesse nisso) e não eram distribuídas nos pontos de venda comuns às demais revistas, como supermercados, bancas e lojas de guloseimas. Não existiam as *comic shops*, lojas especializadas de quadrinhos, então a solução era a venda direta do autor a seus leitores ou a distribuição através das *head shops*, “lojas de venda de parafernália hippie, onde tanto podia se comprar um cachimbo como bongô, papel para enrolar fumo ou a última edição da *Zap*” (GARCÍA, 2012, p. 166). Nos pontos de venda normais, as revistas em quadrinhos eram tratadas como qualquer outro periódico, sendo vendidas em consignação. Após um certo período, exemplares não vendidos eram devolvidos e a editora recebia uma porcentagem das vendas. As *head shops* compravam os exemplares diretamente de seus autores ou editores, sem devolução posterior. Esse

sistema de venda seria adotado posteriormente pelas editoras *mainstream* de quadrinhos, quando as lojas especializadas se consolidaram.

Para García (2012), os *comix* e seus processos de produção e comercialização são muito importantes por estabelecerem um novo tipo de relação na qual o papel do autor de quadrinhos era mais valorizado. Esse novo tipo de relação seria relevante para a formação daquilo que García defende ser um novo tipo de quadrinhos, a “novela gráfica” ou a *graphic novel*.

Mazur e Danner (2014) reforçam os argumentos de García ao propor que, com os *comix*, “pela primeira vez, os criadores de quadrinhos, em número significativo, escreviam e desenhavam para se expressar, sem censura ou interferência editorial, e continuavam donos de suas criações” (MAZUR; DANNER, 2014, p.23).

As ênfases de García, Mazur e Danner no aspecto “autoral”, isto é, nas singularidades e individualismos de autores, pretendem justificar uma qualidade “inédita” que os quadrinhos *underground* possuiriam, relacionada a um tipo de “autoria” que seria mais “madura” e “artística”. E, novamente, recai-se na velha reivindicação das histórias em quadrinhos como “arte” legítima, sendo “arte” entendida como um conjunto de qualidades estéticas restritas às habilidades, criatividade, subjetividade e individualidade de figuras como Robert Crumb.

Consideramos que a relação entre os quadrinhos *underground* e os quadrinhos *mainstream*, ou melhor, entre os *comix* e os *comics*, não era exatamente uma relação entre formas opostas e dominantes. Uma vez que, como dissemos, certos princípios de produção e distribuição dos *comix* acabaram por ser efetivamente apropriados pela grande indústria de *comics*, faz mais sentido considerar o *underground* como uma forma alternativa *emergente* dentro dos quadrinhos, relacionada com a estrutura de sentimento da época e com novas formas de produção e distribuição de quadrinhos.

O *underground*, a contracultura e os diversos movimentos globais de contestação e transformação de ordens sociais e culturais do período constituem o contexto no qual vão surgir novas publicações, autores, autoras e maneiras de pensar as histórias em quadrinhos no Brasil.

### 3.6 CARLOS ZÉFIRO E OS PRIMEIROS COMIX BRASILEIROS

Em torno da metade da década de 1950, começam a aparecer no Brasil produções de histórias em quadrinhos que podem ser consideradas exemplos de uma cultura alternativa, principalmente por abordarem diretamente um tema censurado pelas culturas dominantes: o sexo.

As histórias em quadrinhos de Carlos Zéfiro constituem um marco significativo para as histórias em quadrinhos alternativas brasileiras em dois aspectos: i) sua característica de autopublicação, que o torna provavelmente o primeiro autor independente brasileiro; ii) o exercício do gênero pornográfico, que afrontou o conjunto de valores dominantes e o colocou na marginalidade.

Carlos Zéfiro, pseudônimo do escriturário Alcides Caminha (1921-1992), começou a publicar suas revistas na década de 1950. Eram revistinhas pequenas, de formato de bolso e entre 24 e 32 páginas, trazendo uma única história em quadrinhos por edição. Eram histórias pornográficas, apresentando explicitamente diversos tipos de situações sexuais. Por situarem suas histórias em ambientes cotidianos e apresentarem personagens comuns e identificáveis com a realidade social brasileira, Gonçalo Júnior (2004, p. 322) considera que parte da percepção social das revistas de Zéfiro as entendia como um “guia informativo sexual” para os jovens, daí o apelido de “catecismos”.

Se o *mainstream* do quadrinho brasileiro endossava o entendimento hegemônico dos quadrinhos como um meio de comunicação voltado exclusivamente para o público infantil e, portanto, necessariamente assexuado, as revistinhas de Zéfiro afrontavam essa tendência despidoradamente. Condenados por juízes, educadores e religiosos como criminosos, os “catecismos” eram caso de polícia e circulavam na marginalidade.



Figura 20: Capas dos catecismos de Carlos Zéfiro. Década de 1960.  
Fonte: Moya (1986, p. 1986)



Figura 21: Capas de alguns exemplares de *Tijuana Bibles* ou *Dirty Comics*. Década de 1940.

Fonte: Moya (1986, p. 82).

Os “catecismos” (Figura 20) eram semelhantes às chamadas *Tijuana Bible* ou *Dirty Comics* (Figura 21), publicações supostamente produzidas e impressas no México que circularam nos Estados Unidos durante as décadas de 1940 e 1950, trazendo histórias em quadrinhos com sátiras pornográficas de personagens famosos de histórias em quadrinhos e celebridades de cinema (MOYA, 1986, p. 82)

Ainda que abordassem um tema tabu e fossem considerados inaceitáveis pela cultura dominante, não se pode esquecer que o sistema de distribuição dos catecismos era também um negócio lucrativo. Impresso em uma ou talvez várias

gráficas pequenas, em tiragens de milhares de exemplares, eram comprados com pagamento antecipado, conforme relata Gonçalo Júnior:

A distribuição dos catecismos de Zéfiro funcionava por meio de um esquema de risco, de venda antecipada que, na prática, nunca deu prejuízo para o vendedor final [jornaleiros, livreiros e até baleiros de porta de colégio]. Este comprava um lote e pagava ao retirar o material. Muitas vezes os exemplares passavam pelas mãos de tantos atravessadores que o consumidor pagava pelo produto um valor alto, “preço de maconha”, como declarou um jornaleiro da época. Além do preço elevado – que equivalia, em média, ao preço de uma revista semanal como *O Cruzeiro* ou *Manchete* –, o interessado ainda tinha de levar um exemplar de uma revista séria, onde o catecismo saía camuflado (GONÇALO JÚNIOR, 2004, p. 322).

Os catecismos podem ser considerados uma forma que se encontrava fora do modelo do *mainstream*, mas é preciso reconhecer seu aspecto de mercadoria lucrativa. Gonçalo Júnior (2004, p. 320) estima que Zéfiro tenha produzido “no ritmo alucinante” de duas revistinhas por semana durante sua carreira nas décadas de 1960 e 70, o que permite inferir uma dedicação muito provavelmente conduzida também pelo retorno financeiro, e não apenas por uma intenção de desafiar autoridades ou satisfazer uma suposta realização pessoal, estética ou “artística” do autor.

É muito provável que Carlos Zéfiro tenha sido o primeiro autor independente brasileiro, ou, pelo menos, o primeiro a obter tanta repercussão com seu trabalho. Nesse caso, o processo de auto publicação, com o contato direto do autor com a gráfica e com o esquema próprio de distribuição, são características muito semelhantes às atribuídas atualmente aos autores e autoras independentes.

Em seguida aos catecismos de Zéfiro houve diversas outras publicações de quadrinhos que trouxeram erotismo em suas páginas. Editoras como a EDREL<sup>71</sup> (1967-1975) e a Grafipar<sup>72</sup> (1969-1982), mesmo atuando sob o aparato repressor da censura durante a ditadura militar, colocaram para circular diversos títulos de histórias em quadrinhos eróticas, produzidas por autores brasileiros e constituindo um nicho de

---

<sup>71</sup> Fundada em 1962 pelos irmãos Salvador e João Bentivegna, a pequena editora paulistana Pan-Juvenil foi transferida, ao final de 1966, para os sócios Minami Keizi (1945-2009) e Jinki Yamamoto (1939-2000), que mudaram seu nome para EDREL (Editora de Revistas e Livros) em 1967. A EDREL publicou diversos tipos de revistas, de humor e variedades. Também desenhista, formado principalmente pela leitura e reprodução de histórias em quadrinhos japonesas (o *mangá*), Minami Keizi decidiu que o diferencial de suas publicações seria a exploração do erotismo. Para saber mais ver Gonçalo Júnior (2010).

<sup>72</sup> Said Mohamad El-Khatib (1914-1988) iniciou as atividades de sua distribuidora de livros Garantia Cultural em 1958. Ao longo da sua existência, a Garantia Cultural realiza alguns projetos editoriais até que, em 1969, torna-se a editora Grafipar (Gráfica e Editora Paranaense Cultural). A ênfase no erotismo orientou a produção da maioria de suas publicações, como *Quadrinhos Eróticos*, *Sexo em Quadrinhos* e *Maria Erótica*. Para saber mais, ler Silva (2006) e Gonçalo Júnior (2010).

mercado que, se não pertenceu propriamente ao *mainstream*, ilustrou as tensões do processo de incorporação dentro do cotidiano hegemônico. Destacamos que a abordagem da temática sexual não era exclusividade das histórias em quadrinhos.

### 3.7 A IMPRENSA ALTERNATIVA BRASILEIRA DAS DÉCADAS DE 1960 E 1970

A partir da década de 1960, as tensões relacionadas aos discursos da Guerra Fria e às diversas mudanças e conflitos sociais também se tornaram fundamentais para o desenvolvimento de muitas formas culturais no Brasil, especialmente com os contextos proporcionados pelo Golpe de 1964 e a consequente ditadura militar.

Marcos Napolitano (2004) escreve sobre a produção cultural brasileira do período de 1950 a 1980. Concentra-se nas indústrias da música, rádio e cinema e também em algumas produções e movimentos literários, teatrais e dos circuitos de artes. Napolitano (2004, p. 7) entende a cultura brasileira como uma dimensão “viva, dinâmica, fugidia e inserida na realidade de todos nós, cidadãos à procura de uma identidade”. Especialmente durante esse período (1950-1980) é que certos movimentos e práticas serão fundamentais no desenhar dessa “identidade”, gerando “um conjunto de representações simbólicas de Brasil e de povo brasileiro que até hoje atua em nossas consciências” (ibid, p. 8).

Em 1950, Getúlio Vargas assume novamente a presidência, eleito pelo voto popular. O Brasil era uma democracia muito recente, na qual os governantes pensavam o povo como uma entidade homogênea e sem conflitos. As políticas de desenvolvimento eram pautadas pelas ideias de modernização e industrialização, especialmente com a criação de empresas estatais como a Eletrobrás, a Petrobrás e o Banco Nacional de Desenvolvimento Econômico.

Dos meados da década de 1940 até os anos 1970, a sociedade brasileira testemunhou um intenso e impressionante processo de urbanização, caracterizado pelos fenômenos correlatos da migração (do Norte para o Sul e do interior para a capital) e da industrialização (NAPOLITANO, 2004, p. 12). Ao mesmo tempo, consolidava-se uma cultura na qual música, ficções e diversas outras formas surgiam e se desenvolviam dentro de uma rede de relações entre diversos meios de comunicação de grande alcance, como o rádio, as revistas e, a partir da década de 1950, a televisão.

A narrativa de Napolitano (2004) descreve as tensões entre noções de cultura de elites e cultura popular que permeavam muitos discursos ideológicos, tanto de conservadores quanto de esquerda<sup>73</sup>. Ele atribui orientações ideológicas de esquerda na formação de certos movimentos culturais da década de 1960, como o Teatro de Arena, a MPB (Música Popular Brasileira) e o Cinema Novo:

[...] menos preocupados com a forma e mais com o conteúdo (ou melhor, com a expressividade das obras), consolidou-se nos anos 1950 uma cultura de esquerda, engajada, que aglutinou literatos, dramaturgos, cineastas, com apoio direto e indireto do Partido Comunista Brasileiro. Com o tempo, em meados dos anos 1950, essa variante da cultura brasileira deixará de gravitar unicamente em torno do Partido, ganhando públicos mais amplos, até politicamente descompromissados, e interferindo na própria cultura de massa (sobretudo no âmbito da música popular e da dramaturgia). A consagrada trajetória do Teatro de Arena (e do Opinião), da MPB e o impacto do Cinema Novo (menos no público e mais entre artistas e intelectuais) são exemplos contundentes da hegemonia cultural da esquerda que irá se impor nos anos 60. Nesse novo ambiente cultural, temas como moderno ou popular, forma ou conteúdo, nacionalismo ou cosmopolitismo darão o tom dos debates (NAPOLITANO, 2004, p 36)

Ao mesmo tempo que as ideias de esquerda pareciam ganhar força no Brasil com as reformas políticas propostas pelo governo de João Goulart<sup>74</sup>, forças conservadoras como a Sociedade Brasileira pela Tradição, Família e Propriedade (TFP), entidades femininas católicas, setores da mídia e do clero mobilizavam multidões em manifestações contra os comunistas, como a “marcha da família com Deus pela Liberdade”, de 1964.

O golpe civil-militar de 1º de abril de 1964 provocou perplexidade e frustração em todos os que acreditavam que as reformas conduzidas por um governo eleito democraticamente iriam, finalmente, colocar o Brasil na “direção certa da História” (NAPOLITANO, 2004, p.48). Com um sentimento generalizado de derrota, fragilização das instituições partidárias e isolamento político, muitos artistas e intelectuais

---

<sup>73</sup> Em torno de 1962, foi apresentando um Manifesto com o projeto político-cultural do Centro Popular de Cultura (CPC) da União Nacional dos Estudantes (UNE). Escrito em acordo com as propostas do Partido Comunista Brasileiro (PCB), o Manifesto procurava conduzir uma produção artística engajada em torno principalmente da defesa de um espaço político e social do nacional-popular. “Não havia dúvida, segundo o Manifesto do CPC, de que a arte de elite era superior, formalmente, em relação à arte popular, oferecendo mais possibilidades formais ao artista. Portanto, o que se priorizava na obra não era a sua qualidade estética, mas um veículo ideológico adequado às preocupações nacionalistas em voga” (NAPOLITANO, 2004, p. 38).

<sup>74</sup> João Goulart assumiu a Presidência da República Federativa do Brasil em 8 de setembro de 1961, após a renúncia de Jânio Quadros, e permaneceu no cargo até o dia 2 de abril de 1964, quando foi derrubado pelo Golpe Militar.

ingressaram em um processo de repensar suas produções de maneira mais autônoma, quase que de forma isolada:

O debate intelectual entre 1964 e 1968, no qual se inseriu o problema da criação artística engajada, foi estimulado pela busca de novas perspectivas culturais e políticas para entender a nova conjuntura nacional. Os artistas e intelectuais se abriram para um debate mais livre, em busca das respostas do porquê da derrota que, paradoxalmente, explica em parte, o grande vigor cultural e artístico que caracterizou o período entre 1964 e 1968 (NAPOLITANO, 2004, p. 48)

A produção cultural brasileira da década de 1960 e 1970 foi significativamente marcada pela ditadura militar e as ações arbitrárias e violentas de seu aparato repressor. A oposição ao regime antidemocrático caracterizou obras de diversos formatos, como filmes, músicas, romances e publicações em geral.

É no contexto desse período que os significados e valores dessa cultura de oposição começam a se relacionar estreitamente com termos como “imprensa alternativa”.

Aline Martins dos Santos (2012, p. 28) relaciona a imprensa alternativa com um tipo de jornalismo que se caracteriza “por ser um espaço de reflexão e de compromisso com os interesses sociais, políticos, ideológicos e culturais. Comumente, representam ainda oposição ao pensamento e às políticas dominantes”.

Tomando o conceito de “imprensa alternativa” vinculado indissociavelmente às ações de luta e resistência pela manutenção da democracia, liberdade de manifestação e pluralidade de visões sobre a realidade, é possível propor uma trajetória histórica que encontra exemplos em boletins, também chamados pasquins, que circulavam antes da instalação da imprensa oficial no Brasil, com a chegada da família real portuguesa em 1808.

Além dos pasquins, os jornais operários que denunciavam a exploração da crescente massa de proletários do final do século XIX e início do século XX (com quase 400 títulos), os poucos jornais comunistas que enfrentaram os ditames do governo de Getúlio Vargas – mesmo com suas particularidades – não podem ser ignorados. Tais publicações apresentam características que os aproximam e os definem como uma possibilidade de expressão e de contestação e enfrentamento a um pensamento, um regime, um projeto, uma política, uma cultura, uma ideologia hegemônica (SANTOS, 2012, p. 28).

Com o golpe de 1964 e todo seu conseqüente aparato repressor, as publicações da imprensa alternativa multiplicaram-se. É preciso destacar que, dentro desse contexto brasileiro, havia uma oposição entre a imprensa alternativa e a chamada “grande imprensa”, composta pelos jornais e revistas dos grandes grupos



editoriais, como Globo e Folha de São Paulo, que apoiaram o golpe e colaboraram efetivamente para a manutenção e legitimação do regime civil-militar (SANTOS, 2012, p. 30).

Gonçalo Júnior (2012) endossa a vinculação da imprensa alternativa a certos posicionamentos jornalísticos em relação à cobertura das mudanças sociais e culturais globais da década de 1960, especialmente os que afrontavam o dominante conservadorismo brasileiro. Como exemplo, Gonçalo Júnior (2012, p. 32-50) cita algumas matérias da revista *Realidade*, publicada pela Editora Abril entre abril de 1966 e janeiro de 1976.

Desde o começo, falou abertamente em revolução sexual, virgindade e mãe solteira. Destacou também o casamento de padres, o divórcio e o sexo antes e fora do casamento, além da homossexualidade. Nos dois primeiros anos, *Realidade* fez jus a seu título, com atualidades polêmicas como a Guerra do Vietnã, a pílula anticoncepcional e o amor livre. Na música, mostrou a revolução promovida pelos grupos britânicos *The Beatles* e *Rolling Stones*, além do americano Bob Dylan.

E tinha mais. Falava dos *hippies*, dos efeitos alucinógenos do LSD; da luta pelos direitos civis dos negros americanos, liderada por Martin Luther King; da *nouvelle vague* francesa no cinema; e dos protestos pacifistas que se alastravam pelos EUA e pela Europa. Suas matérias profundas com até 12 páginas cobriram o maio de 1968 que incendiou Paris e cujo *slogan* dizia: “Aquele que fala da revolução sem mudar a vida cotidiana tem na boca um cadáver”. Sobre o Brasil, enfocou a ditadura militar e os rumos da política, os festivais de MPB transmitidos pela TV, censura, tortura, a moda da minissaia, o cinema novo de Glauber Rocha e destacou os novos nomes do samba: Paulinho da Viola, Chico Buarque, Gilberto Gil e Caetano Veloso (GONÇALO JÚNIOR, 2012, p. 37).

As vendas da revista eram muito boas, atingindo tiragens de até 550 mil exemplares. Diversos exemplares foram apreendidos pela polícia por terem sido considerados ofensivos “à moral e aos bons costumes” (GONÇALO JUNIOR, 2012, p. 43).

Procurando amenizar esse tipo de conflito com as autoridades e instituições conservadoras, Roberto Civita, filho de Vitor Civita, fundador da Editora Abril, desmontou a equipe de redação original da revista *Realidade* em 1968, demitindo diversos integrantes e transferindo outros para cargos menos influentes na condução das pautas. A partir de então, a revista passou a seguir uma linha editorial mais “comportada”, de acordo com a linha de conformismo e/ou apoio ao governo antidemocrático que a grande imprensa seguia.

A condição de ser um produto de uma grande empresa de comunicação e, portanto, estar sujeita aos interesses dos donos dessa empresa, evidencia que

*Realidade* não era um exemplo de imprensa alternativa. Entretanto, Gonçalo Junior (2012) considera que o posicionamento ideológico de sua primeira equipe de redação antecipava um jornalismo alternativo.

Jornalistas, editores e chargistas que assumiram oposição às posturas conservadoras do regime militar e que, impedidos de atuar com liberdade nas editoras tradicionais, passaram a atuar na chamada “imprensa alternativa”. Para Gonçalo Júnior (2012, p. 81), a imprensa alternativa se dividia em dois tipos de abordagem: a política (com publicações como *O Pasquim*<sup>75</sup>) e a de comportamento (como a *Flores do Mal*, *O Pato Macho*, *A Pomba* e *A Pausa*).

Henrique Magalhães (2014, p. 8-23) emprega o termo “imprensa alternativa” para designar diversos tipos de publicações que começaram a surgir no Brasil a partir de meados da década de 1960. Segundo Magalhães, a imprensa alternativa era constituída tanto por jornais de aspecto mais profissional<sup>76</sup>, quanto pelas publicações artesanais da chamada “Geração Mimeógrafo”<sup>77</sup>.

Entre essa produção alternativa, está o fanzine, uma “publicação sem fins lucrativos, produzida por fãs e dirigida aos fãs de determinada arte ou hobby” (MAGALHÃES, 2014, p. 5). O fanzine teria aparecido primeiro nos EUA, em torno da década de 1920, produzido por leitores do gênero de ficção científica que buscavam espaços para discutir essa produção literária. No Brasil, o fanzine surgiria durante a década de 1960, mas ganharia força principalmente a partir do final da década de 1970, servindo como meio para a discussão e a produção de histórias em quadrinhos no Brasil, principalmente durante as décadas de 1980 e 1990.

Magalhães (2014, p. 5) diferencia o fanzine da revista alternativa pelo tipo de conteúdo. Assim, o fanzine apresentaria textos escritos que priorizam a informação, a crítica e o debate a respeito de determinado assunto (música, arte, atividade)

---

<sup>75</sup> “Em 1969 surge o tabloide que se tornou um dos principais símbolos dessa resistência. Fundado por jornalistas situados no Rio de Janeiro *O Pasquim* – depois chamado simplesmente de *Pasquim* - tinha nomes representativos como Ziraldo, Jaguar, Ivan Lessa, Henfil, Millôr Fernandes, que faziam de forma radical e renovadora a crítica aos destinos obscuros da sociedade brasileira, por meio de artigos e principalmente muito humor” (MAGALHÃES, 2014, p. 9).

<sup>76</sup> Por “aspecto profissional” nos referimos aqui à presença e atividade de jornalistas e chargistas que tinham experiência de trabalho em outras publicações, integrantes do círculo mais tradicional de editoras comerciais. Essa experiência, entendida como uma série de práticas e técnicas utilizadas convencionalmente, afetava a forma final dessas publicações “alternativas”, deixando-as formalmente semelhantes às publicações comerciais.

<sup>77</sup> “A Geração Mimeógrafo, formada principalmente por jovens excluídos dos projetos editoriais das grandes editoras, ganhava o público no contato direto, vendendo seus livretos, impressos de forma artesanal, em bares e portas de teatros (MAGALHÃES, 2014, p. 16).

enquanto que a revista alternativa traria produções culturais em si, como poesias, contos, histórias em quadrinhos, gravuras, etc.

Diversos termos como “alternativo”, “independente” e “marginal” surgem e ganham força durante as décadas de 1960 e 1970, para se referir a uma produção caracterizada não apenas pela crítica e oposição ao regime militar, mas também por aspectos de produção e circulação que são considerados incomuns às práticas “comerciais”, as quais entendemos como sinônimo de *mainstream*.

O *mainstream* correspondia principalmente às práticas das editoras, tanto as grandes, como a EBAL, a Abril, a Bloch e a Rio Gráfica Editora (RGE)<sup>78</sup>, quanto as de pequeno e médio porte, como a Taika, a EDREL, a D-Art e dezenas de outras. Essas práticas eram pautadas por uma lógica diretamente relacionada com a mercantilização dos quadrinhos.

A revista de histórias em quadrinhos *O Grilo*, lançada em outubro de 1971, era um projeto conduzido por alguns dos integrantes dispensados da redação da revista *Realidade*, que haviam formado a Editora Arte & Comunicação (A&C) em dezembro de 1970 (GONÇALO JUNIOR, 2012, p.140).

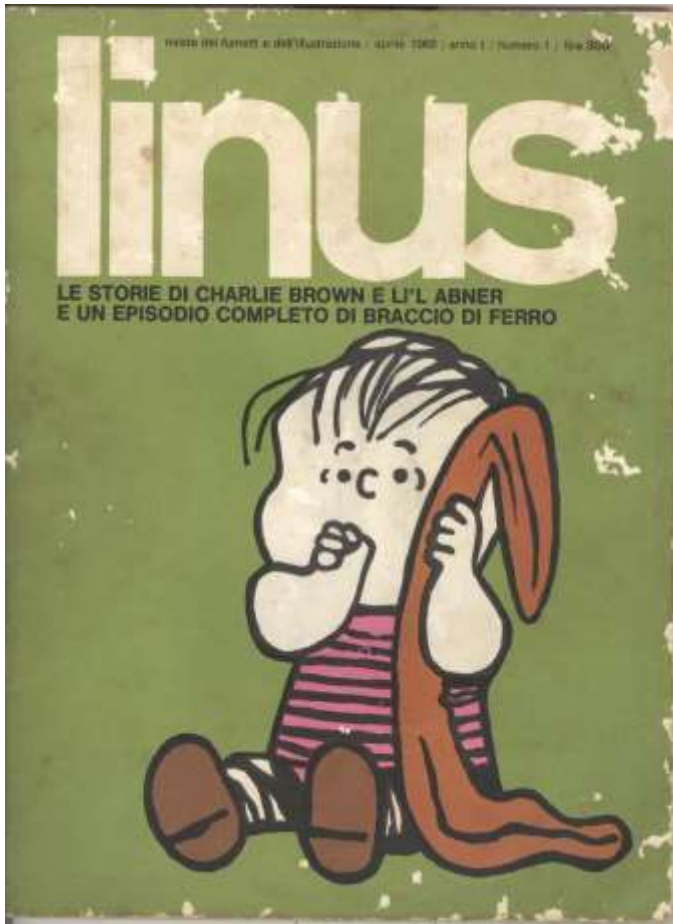
Muitos dos colegas de equipe da A&C, como José Carlos Marão e Geraldo Galvão Ferraz, apreciavam e consumiam histórias em quadrinhos. Nesse momento, a produção europeia de quadrinhos da década de 1960 começou a se tornar outra referência para os brasileiros. Obras como *Barbarella*, *Valentina*, *Paulette* e *A Saga de Xam* eram acessíveis através de revistas e álbuns<sup>79</sup> importados e disponíveis em certas lojas:

Um dos pontos mais frequentados era a Agência Look, na Avenida São Luís, 258, loja 27, que ficava a menos de cem metros de *O Estado de São Paulo*, *Jornal da Tarde* e, mais tarde, *Gazeta Mercantil* – e chegaria ainda funcionando em 2012. Sem contar que até 1968, durante 17 anos, funcionou na João Adolfo, a 300 metros das redações dos jornais, a sede da Editora Abril. Quando não encontrava seus gibis preferidos na Look – a italiana *Linus* e sua versão francesa, *Charlie* –, José Carlos Marão andava um pouco mais até a livraria Duas Cidades, na Bento Freitas, 158, em frente à Rua Aurora e próxima à Praça da República. Ali, podia comprar álbuns em italiano, francês e espanhol, inclusive volumes hispano-americanos de personagens europeus (GONÇALO JÚNIOR, 2012, p. 115).

<sup>78</sup> A Rio Gráfica Editora (RGE) foi fundada em 1952 por Roberto Marinho. A RGE seguiu com esse nome até 1986, quando Marinho comprou a editora gaúcha que tinha os direitos do uso do nome “Globo” (GONÇALO JÚNIOR, 2004, p. 164).

<sup>79</sup> As revistas eram publicações um pouco mais baratas, que traziam diversos títulos de séries. Os álbuns eram publicações mais caras, trazendo coletâneas ou histórias fechadas de um único personagem ou série.

A ideia da revista *Grilo* veio de Marão e a intenção era “imitar literalmente a *Linus*” (GONÇALO JÚNIOR, 2012, p. 121).



**Figura 22: Capa da revista *Linus* número 1, abril de 1965**  
Disponível em: <<https://br.pinterest.com/pin/325596248039613798/>>  
Acesso em 27/07/2017

*Linus* (Figura 22) foi uma revista publicada na Itália a partir de 1965 que trazia em suas páginas coleções de tiras como *Peanuts*, *BC* (de Hart), *Krazy Kat* (de George Herriman), *Feiffer* (de Jules Feiffer) e também histórias em quadrinhos de autores italianos e franceses, como *Crepax* (*Valentina*) e Jean-Claude Forest (*Barbarella*). *Linus*, junto a outras publicações, como as francesas *Pilote* e *Charlie*, apresentava o quadrinho europeu da década de 1960, que, embora fosse bem diferente dos trabalhos de Robert Crumb e seus colegas do *underground* norte-americano, também diferia dos modelos das *comic strips* e *comic books*. O quadrinho europeu apresentava um humor crítico, como nos trabalhos de autores como Wolinski e René Goscinny.

É durante a década de 1960 que se consolida o interesse pelas histórias em quadrinhos por parte das pesquisas acadêmicas de comunicação e ciências sociais.

“O prefácio da primeira edição italiana da *Peanuts* foi escrito por Umberto Eco, que também contribuiu com artigos para a *Linus*” (MAZUR; DANNER, 2014, p. 95).

Inspirado pela *Linus*, José Carlos Marão apresentou o projeto da *Grilo* para seus colegas da A&C. A revista circulou entre outubro de 1971 e outubro de 1973 e praticamente todo seu conteúdo foi de material estrangeiro. Foram publicadas as tiras em quadrinhos *BC*, *Good Guys*, *Pogo*, *Feiffer*, *Peanuts*, *Wizard of Id*, entre outras. Das histórias em quadrinhos européias, destacavam-se *Valentina* e *Paulette*.

E foi nas páginas da *Grilo* que os *comix* de Robert Crumb começaram a ser publicados pela primeira vez no Brasil, a partir de maio de 1972. Santos (2014, p. 259) e Vergueiro (2014, p.35) destacam que o contato com a obra de Crumb foi fundamental para quadrinistas brasileiros como Angeli, que declara o estadunidense como maior influência para seu trabalho.



**Figura 23:** Capa da primeira edição da revista *Grilo*, publicada em outubro de 1971. Disponível em <<http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/grilo-n-1/gr007102/67198>> Acesso em 27/072017

A postura de crítica ao regime militar por parte da equipe da A&C se insinuava na escolha da capa: uma ampliação de um quadrinho da série *Wizard of Id*, que apresentava o bobo da corte bêbado e perguntando “Firme no trono, reizinho?” (Figura 23). Essa imagem ganhava dimensões de provocação dentro do contexto do governo do general Emílio Garrastazu Médici, o “reizinho” brasileiro (GONÇALO JÚNIOR, 2012, p. 130).

Ainda nessa primeira edição, a capa separava-se do miolo para se desdobrar em um pôster que apresentava a personagem *Lucy*, da série *Peanuts*, exibindo uma expressiva barriga de gravidez e gritando “você me paga, Charlie Brown!!” (Figura 24). A ideia original era usar essa imagem como a capa oficial da edição, mas o receio de que a alusão à gravidez e sexualidade utilizando uma personagem infantil provocasse uma apreensão da edição por parte da censura levou os editores a “escondê-la” como pôster (GONÇALO JUNIOR, 2012, p. 130).



Figura 24: Pôster que acompanhava a primeira edição da revista *Grilo*, de 1971. Fonte: Gonçalo Junior (2012).

Gonçalo Junior (2012) ressalta diversos aspectos que caracterizaram a *Grilo* como uma revista alternativa. O posicionamento contra o regime militar, materializado na escolha de títulos de quadrinhos que desafiavam o conservadorismo, era um dos aspectos fundamentais. As histórias de Robert Crumb, as personagens *Paulette*, da dupla Wolinski e Pichard, e *Valentina*, de Crepax, falavam livremente sobre drogas, sexo e erotismo.

Além disso, havia o tamanho da editora, relativamente pequeno em comparação com as outras. Decorrente do pouco capital disponível, a *Grilo* publicaria muitas histórias estrangeiras sem autorização ou pagamento de direitos autorais, isto é, pirataria na cara dura, especialmente com o material de Crumb e da *Zap Comix*, que se tornaria uma das principais atrações da revista (GONÇALO JÚNIOR, 2012, p. 161).

Segundo Gonçalo Junior (2012), o conceito de fanzine como publicação alternativa foi divulgado e incentivado pela redação da *Grilo*, através das listas de discussões na seção de cartas e de matérias que apresentavam um panorama dos fanzines nos Estados Unidos, explicavam sua importância e difundiam a ideia de acumular as funções de editor, redator, diretor, desenhista, diagramador, impressor e distribuidor em uma única pessoa, o “fanzineiro”, o “alternativo do alternativo”. A boa resposta e o surgimento de uma série de fanzines, em sua maioria impressos com a técnica do mimeógrafo, antecipavam o movimento que se consolidaria na década de 1980, com a facilitação do acesso às fotocópiadoras.

A revista *Grilo* teve muita importância também por apresentar um modelo de revista em quadrinhos que seria seguido por *Circo*, *Animal* e outras revistas em quadrinhos da década de 1980 e 1990.

Por outro lado, a revista também mantinha aspectos característicos do *mainstream*. Ainda que os autores selecionados para publicação apresentassem qualidades que extrapolavam o padrão “comercial”, como Feiffer, Crumb e Schulz, esses autores eram selecionados justamente por serem sucessos comerciais em suas origens. *Grilo* era uma publicação que, como diversas outras de editoras brasileiras, priorizava a publicação de material estrangeiro em detrimento dos artistas nacionais.

Durante sua trajetória, muitos leitores cobraram da revista *Grilo* a publicação de autores brasileiros de histórias em quadrinhos. Os editores explicavam que não publicavam material nacional por não encontrar nada que estivesse de acordo com a linha editorial da revista (GONÇALO JUNIOR, 2012, p. 183).



Na edição 32, de outubro de 1972, foram publicadas três histórias de autores brasileiros. Tratava-se dos vencedores do Segundo Concurso Universitário de Desenho de Humor, promovido pelo Grêmio Politécnico da Universidade de São Paulo (USP). Entre eles, todos estudantes da USP, estava Laerte Coutinho, que havia ficado com o primeiro lugar (GONÇALO JUNIOR, 2012, p. 183).

A editora Arte & Comunicação (que, após um processo tentando evitar a falência, em 1972, passou a se chamar Espaço-Tempo) enfrentou diversas dificuldades administrativas e econômicas, mas foi a indisposição com a censura do governo militar que implicou no cancelamento da revista na sua 48ª edição, em outubro de 1973.

Em contrapartida à *Grilo*, temos a *Balão*.

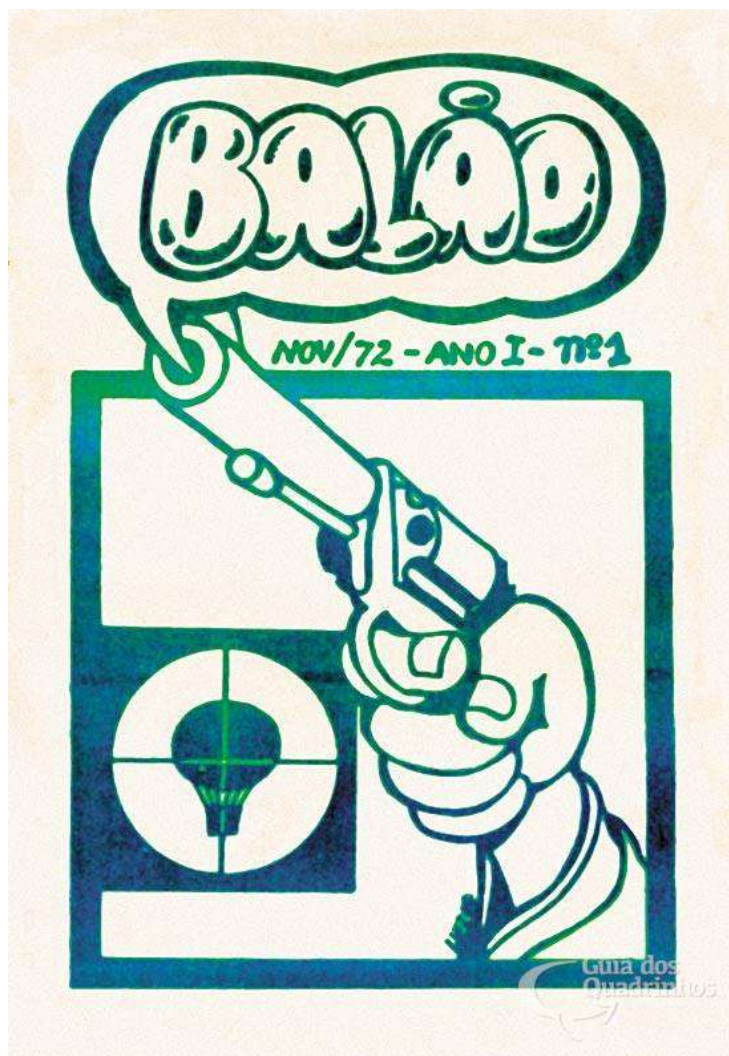


Figura 25: Capa da primeira edição da revista *Balão*, publicada em novembro de 1972. Disponível em <<http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/balao-n-1/ba007104/87544>> Acesso em 14 de agosto de 2015.



Em 1972, a Escola de Comunicação e Artes (ECA), da USP, promoveu uma semana de curso de editoração. A partir dela, Luiz Geraldo Ferrari Martins, o Luiz Gê, aluno do segundo ano da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo (FAU/USP), reuniu-se com Laerte Coutinho, estudante de música na ECA, e outros alunos para produzir a primeira edição da revista *Balão* (Figura 25), publicada em novembro daquele ano (SANTOS, 2017, p. 44).

De acordo com a definição proposta por Magalhães (2014, p. 5), a *Balão* seria uma revista, por apresentar “trabalhos artísticos propriamente ditos”, isto é, histórias em quadrinhos. Entretanto, não é incomum encontrar quadrinistas e leitores de quadrinhos que consideram publicações tipo a *Balão* como um fanzine. Os autores da *Balão* eram iniciantes, descobrindo e experimentando as possibilidades dos quadrinhos e das práticas editoriais, o que conferia à publicação um aspecto “amador” e “artesanal” em contrapartida ao aspecto “profissional” das publicações comerciais. Para muitos, publicações de quadrinhos com essas qualidades são entendidas como fanzines.

Santos (2014, p. 271) destaca que a tiragem da primeira edição da *Balão* era de 1000 exemplares, um número irrisório perto da tiragem média de 400 mil exemplares de uma revista em quadrinhos como *Tio Patinhas*, da editora Abril. A *Grilo* estreou com uma tiragem de 50 mil exemplares, que se esgotou em pouco mais de uma semana. Nas edições seguintes, as vendas se estabilizaram em cerca de 35 mil exemplares (GONÇALO JUNIOR, 2012, p. 129).

A *Balão* teve nove edições, entre 1972 e 1975, e sua periodicidade era completamente irregular. As duas primeiras edições foram publicadas em novembro e dezembro de 1972. Em 1973, foram lançadas as edições números 3, 4, 5 e 6. Em 1974, apenas a número 7. Em 1975, as duas últimas edições da revista<sup>80</sup>.

Ao contrário da *Grilo*, que, assim como outras publicações comerciais, era distribuída e comercializada em bancas e pontos de venda convencionais pelo país, a *Balão* era vendida de mão em mão, pelos próprios autores, dentro dos círculos dos estudantes universitários ou em alguns pontos especializados em quadrinhos. A produção experimental e a distribuição por meios alternativos aproximavam muito a *Balão* do modelo de publicação dos quadrinhos *underground* estadunidenses, como a *Zap Comix*.

---

<sup>80</sup> Informações baseadas no banco de dados do Guia dos Quadrinhos, disponível em: <<http://guiadosquadrinhos.com/capas/balao/ba007104>>. Acesso em 31/07/2017.

A influência dos quadrinhos *underground* sobre os autores e a forma da *Balão* é apontada por Santos (2012, p. 55), Santos (2014, p. 271) e Maya (2009). A importância de Crumb na formação desses quadrinistas é ressaltada com relativa frequência e o acesso deles às obras de Crumb é geralmente creditado às publicações da *Grilo*. Gonçalo Júnior (2012, p. 184) afirma que a *Grilo* foi “fundamental para que Laerte apostasse nos quadrinhos”.

O teor das histórias em quadrinhos produzidas para a *Balão* tinha proximidade com a estética dos *comix*, mas também apresentava referências críticas ao contexto brasileiro e sul-americano, de maneira muito alinhada e similar ao que era produzido pelos artistas gráficos, especialmente os do *Pasquim*, como Henfil, Jaguar e Ziraldo. A *Balão* trazia o trabalho de iniciantes, como Laerte e Luiz Gê, que não apenas tinham interesse na linguagem e possibilidades expressivas dos quadrinhos, como também tinham intenções e posicionamentos ideológicos bem claros.

Na *Balão*, Luiz Gê publicou os primeiros trabalhos. Alguns já tinham conteúdo politizado, como a HQ *Nuestras raíces* de 1973 (Figura 26), em que tratava, de modo mais ou menos cifrado, do golpe de estado que derrubou o presidente Salvador Allende no Chile, naquele mesmo ano. O uso de elementos simbólicos, que em *Nuestras raíces* serviam como metáforas para o imperialismo na América Latina, extrapolava a dimensão de atualidade de uma narrativa que tratava de um assunto delicado – ainda mais considerando a vigência do AI-5 (SANTOS, 2017, p. 46).

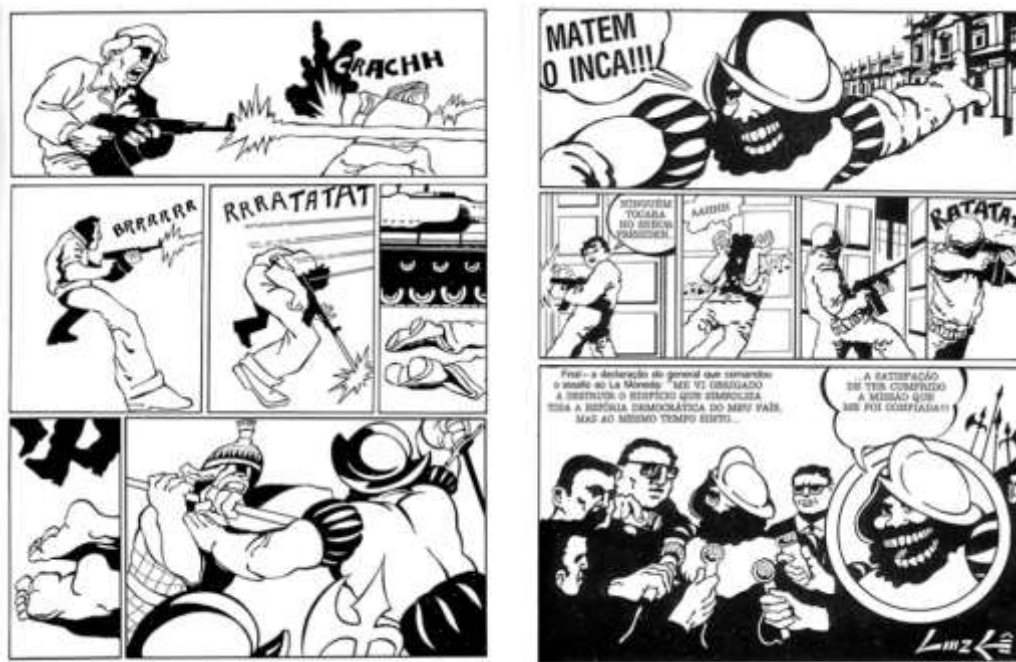


Figura 26: *Nuestras Raices*, publicada no nº 6 da *Balão* e, depois, em *Quadrinhos em Fúria*

Fonte: Santos, 2017, p. 46.

Portanto, embora existisse muita afinidade com os *comix* e as práticas do *underground* estadunidense, o uso que muitos quadrinistas da *Balão* faziam do humor, como crítica política e social, também pertencia e dava continuidade a uma tradição de humor gráfico brasileira, representada mais expressivamente nesse período pelos artistas gráficos do *Pasquim*. Esse tipo de humor crítico permaneceria presente na produção de diversos quadrinistas brasileiros ao longo das décadas de 1970 e 1980.

Enquanto a *Grilo* publicou quase que exclusivamente material norte-americano e europeu, a *Balão* apresentou o trabalho de diversos estudantes universitários, e também de participantes de fora da universidade, que iniciavam uma produção de histórias em quadrinhos: Laerte, Luiz Gê, Xalberto, Chico e Paulo Caruso, Miadaira, Alcy, Angeli, entre outros. Foi na edição número 8, em 1975, que Angeli publicou sua primeira história em quadrinhos (MAYA, 2009).

Uma das razões da revista *Grilo* não convidar quadrinistas brasileiros era a falta de dinheiro para pagar pelas colaborações (GONÇALO JUNIOR, 2012, p. 183). Já as colaborações da *Balão*, que não tinha fins lucrativos em seu início, eram espontâneas por parte dos artistas iniciantes. O interesse estava na experiência das possibilidades de produzir e publicar e não operava prioritariamente por uma lógica de mercado. Esse tipo de prática também acabaria tornando-se uma espécie de característica de muitas publicações de quadrinhos independentes e alternativas até hoje.

Álvarus Maya (2009) conta que os autores divergiram quanto ao destino da publicação. Luiz Gê, Paulo e Chico Caruso, enxergavam a *Balão* como uma promissora publicação que deveria expandir sua tiragem, chegar às bancas e superar a condição de “revista universitária”. Por outro lado, Laerte, engajado com sindicatos e com uma postura militante, achava que a revista tinha um propósito social dentro do âmbito da universidade e não se empolgava muito em ingressar no grande mercado.

A capa da edição número 9 (Figura 27), a última, de 1975, apresenta graficamente uma série de características que prenunciavam as ambições de se tornar uma publicação profissional. Comparada com a capa da primeira edição (ambas foram concebidas por Luiz Gê), observamos a aplicação de uma tipografia mecânica e uma diagramação que seguia os padrões de layout das publicações ditas “profissionais” (textos alinhados, disposição ordenada de elementos, ilustração tecnicamente bem executada).



Figura 27: Capa da última edição (número 9) da revista *Balão*, publicada em 1975. Disponível em <<http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/balao-n-9/ba007104/87552>>

A *Balão*, portanto, apresenta uma série de características que definiriam um tipo de modelo de publicação alternativa que segue sendo muito comum nas duas primeiras décadas do século XXI. Era produzida com a colaboração não remunerada dos quadrinistas. Valia-se de métodos de impressão alternativos, mais acessíveis aos produtores de quadrinhos. Tinha uma tiragem pequena e era vendida fora dos circuitos convencionais.

São características que não encontramos na *Grilo*, pelas quais poderíamos dizer que uma publicação é “mais alternativa” do que a outra. Por outro lado, em comparação com as publicações de quadrinhos *mainstream* da época, a *Grilo* apresentava uma circulação expressivamente menor e sua condição econômica precária eventualmente a levou a publicar material estrangeiro sem pagar os direitos autorais. Ainda que essa seja uma condição completamente diferente de contar com colaboradores voluntários não remunerados, a falta de capital da editora é uma diferença significativa na comparação com as outras editoras *mainstream*.



Em 1970, a editora EDREL produzia publicações como *Estórias Adultas – Gibi Moderno* (Figura 28). As capas dessas publicações procuravam não explicitar seu teor erótico para evitar problemas com a censura e facilitar sua comercialização. Gonçalo Junior (2010, p. 134) apresenta uma declaração de Minami Keizi, sócio fundador e mentor da EDREL:

Assim que tive oportunidade, comecei a fazer com que nossas publicações para adultos ficassem recheadas de sexo, uma vez que havia demanda, pois o erotismo era evidenciado na mídia, inclusive na publicidade. Mas procurava fazer isso sem cair na pornografia.

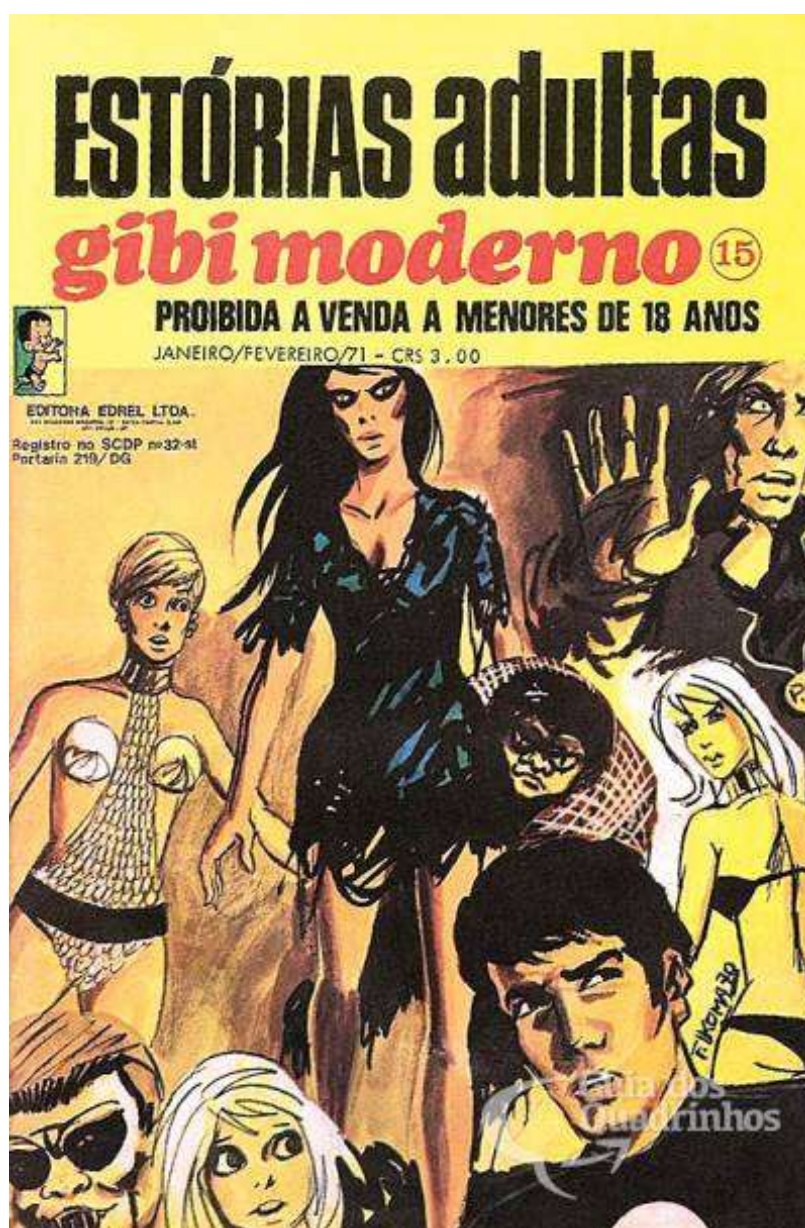


Figura 28: Capa da edição número 15 de *Estórias Adultas – Gibi Moderno*, 1971.  
Fonte: <[http://guiadosquadrinhos.com/edicao/estorias-adultas-\(gibi-moderno\)-n-15/es152025/41636](http://guiadosquadrinhos.com/edicao/estorias-adultas-(gibi-moderno)-n-15/es152025/41636)> Acesso em 31/07/2017.

A partir das declarações de Minami Keizi e da efetiva expansão de capital da editora EDREL entre 1969 e 1971, Gonçalo Junior (2010) considera este um projeto pensado explicitamente de acordo com a lógica de mercado. A prioridade do erotismo das publicações da EDREL não tem a intenção de afrontar qualquer instituição ou autoridade, mas sim de impulsionar as vendas de um produto.

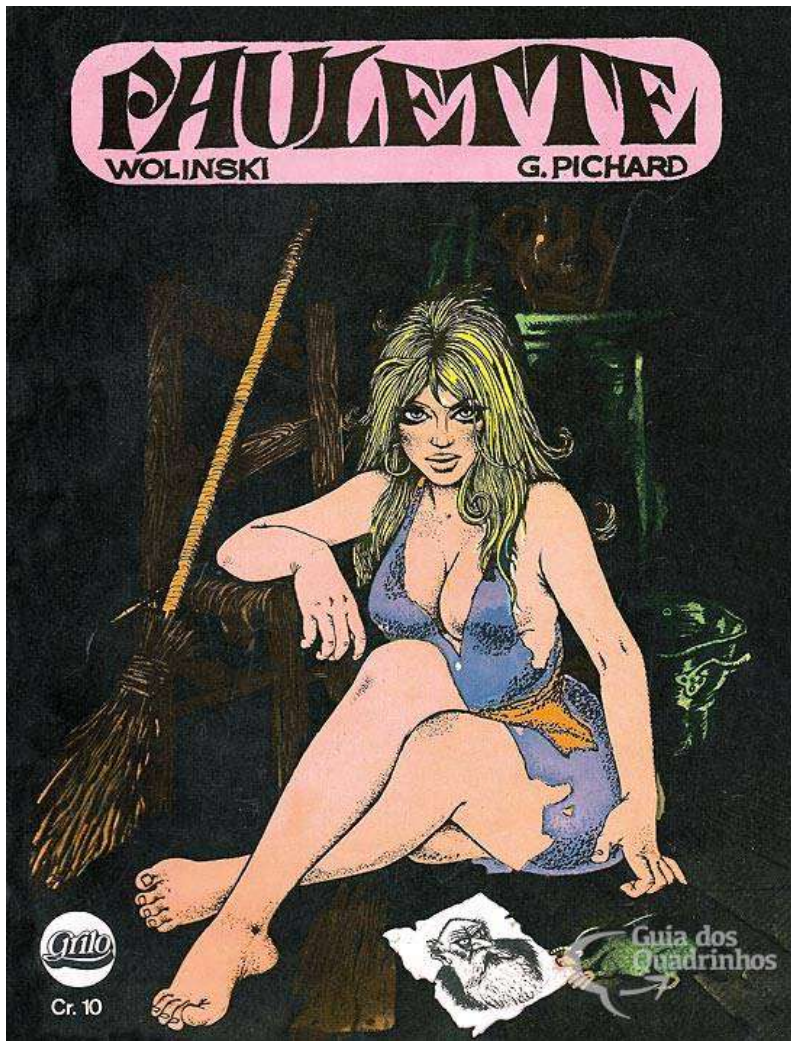


Figura 29: Capa do álbum *Paulette*, edição especial da revista *Grilo*, 1973. Fonte: <<http://guiadosquadrinhos.com/edicao/paulette/pa241100/89493>>. Acesso em 31/07/2017.

Por outro lado, nos últimos meses de publicação da *Grilo*, a Editora Arte & Comunicação, já com o novo nome de Espaço-Tempo, publicou algumas edições especiais, entre as quais os álbuns *Paulette* (Figura 29), de Wolinski e Pichard, e *Valentina*, de Crepax.

Assim como as publicações da EDREL, as histórias em quadrinhos de *Paulette* e *Valentina* são eróticas. A principal diferença é a origem das produções. As publicações da EDREL eram feitas por artistas brasileiros e as da Espaço-Tempo

eram quadrinhos europeus. Pela reflexão de Gonçalo Junior (2012, p. 221), a intenção dos editores da Espaço-Tempo incluía um claro desafio à censura. Já o projeto editorial da EDREL visava o sucesso comercial da empresa (GONÇALO JUNIOR, 2010).

Entretanto, a produção da EDREL era feita por artistas brasileiros, como Cláudio Seto e Fernando Ikoma<sup>81</sup>. Uma análise mais cuidadosa do material produzido por esses quadrinistas, isto é, das histórias em quadrinhos em si, pode revelar intenções e representações mais próximas de uma cultura alternativa do que de um projeto exclusivamente comercial.

Destacamos a *Grilo* e a *Balão* como exemplos de publicações para começar a se pensar os parâmetros do que é considerado “imprensa alternativa” e seus desdobramentos nos atuais conceitos de “independente”, “*underground*”, “alternativo” e “autoral” muito presentes nas discussões sobre a produção de quadrinhos brasileira do século XXI. Embora essas duas publicações sejam relevantes e frequentemente citadas nos estudos e pesquisas relacionados às histórias em quadrinhos brasileiras, é evidente que há diversas outras publicações, alternativas ou comerciais, que constituíram a formação e desenvolvimento de quadrinistas e uma cultura de quadrinhos, como o *Pasquim*, o *Bicho*, *Patota*, *Uai!*, *Crás!*, entre diversos outros, sem contar a produção de fanzines que “por seu caráter efêmero e ter quase sempre pequena tiragem, é impossível ter-se um registro completo” (MAGALHÃES, 2014, p. 6).

---

<sup>81</sup> Cláudio Seto (1944-2008) e Fernando Ikoma (1945- ) são desenhistas brasileiros descendentes de japoneses. Tem forte influência da cultura japonesa em seus trabalhos, principalmente da tradição do mangá. Trabalharam para editoras como a EDREL e a Grafipar. Seto criou as personagens *O Samurai* e *Maria Erótica*. Ikoma estreou na EDREL com a história *As aventuras do playboy*. Para maiores detalhes, ver Gonçalo Junior (2010).

#### 4 AS DÉCADAS DE 1980 E 1990 E A FORMAÇÃO DE UM NOVO CENÁRIO DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NO BRASIL

O Brasil entrou na década de 1980 com a mais grave recessão dos últimos 30 anos (SANTOS, 2014, p. 31). Os altos índices de inflação e desemprego se manteriam até a segunda metade da década de 1990, assim como as dívidas contraídas com o Fundo Monetário Internacional (FMI), que ditaria políticas de austeridade para o país.

Esse quadro de instabilidade econômica provocou muita insatisfação na população, que intensificava as manifestações clamando por eleições diretas. O general João Figueiredo foi o último militar a ocupar a presidência e concluiu o processo de democratização iniciado em 1974. Em 15 de janeiro de 1985, Tancredo Neves, do partido de oposição PMDB, recebeu maioria dos votos do Colégio Eleitoral e tornou-se Presidente do Brasil, em sintonia com uma forte demanda popular (SANTOS, 2014, p. 40).

A empolgação com o novo presidente sofreu um duro golpe com a morte de Tancredo, consequência de uma série de complicações e deterioração de seu estado de saúde. Assumiu o vice José Sarney, e durante seu governo impopular, houve a elaboração de uma nova Constituição, troca de moeda (saía o Cruzeiro e entrava o Cruzado) e uma série de planos econômicos que fracassavam diante de um crescimento descontrolado da inflação. A década de 1990 começaria com um confisco de cadernetas de poupança promovido pelo governo do novo presidente, Fernando Collor de Mello. Depois viria um *impeachment* e novamente o Brasil seria governado por um vice, desta vez, Itamar Franco.

A instabilidade econômica e os altos índices de inflação das décadas de 1980 e 1990 marcaram profundamente a vida e o imaginário dos brasileiros e estão presentes em muitos discursos desse período sobre e nas produções de histórias em quadrinhos no país. De fato, muitas publicações foram canceladas e editoras faliram. Ao mesmo tempo, o mercado de quadrinhos brasileiro apresentou mudanças sensíveis em sua estrutura e percepção social, que se manifestaram em três pontos de destaque:

1. A repercussão de produções de autores brasileiros que se descolavam dos modelos *mainstream*, como as publicações da Circo Editorial e de autores como Lourenço Mutarelli e Marcatti.



2. A elaboração de premiações voltadas para a produção de quadrinhos, como o Troféu Angelo Agostini e, especialmente, o Troféu HQ Mix.
3. A realização da I Bienal Internacional de Quadrinhos do Rio de Janeiro, em 1991, que é antecessora imediata do FIQ (Festival Internacional de Quadrinhos, o mais importante do país) e que serviu de modelo para diversos outros eventos do gênero.

Em 1985, a Editora Abril publicava aproximadamente 75% dos títulos *mainstream* de histórias em quadrinhos do mercado brasileiro. Tinha os direitos de publicação dos *comics* da Disney, das editoras de super-heróis Marvel e DC e de outros personagens como *Luluzinha*, *Bolinha*, *A Pantera Cor-de-Rosa*, *O Pica-Pau*, além do maior sucesso comercial da história em quadrinhos brasileira: a *Turma da Mônica*, de Mauricio de Sousa<sup>82</sup>.

1985	Jan	Fev	Mar	Abr	Mai	Jun	Jul	Ago	Set	Out	Nov	Dez	Total
<b>Abril</b>	37	30	31	29	30	34	31	32	32	39	36	37	398
<b>Outras</b>	8	6	12	6	10	14	11	15	13	11	12	15	133
<b>Total</b>	45	36	43	35	40	48	42	47	45	50	46	52	529

**Tabela 1: Números de títulos nas bancas brasileiras ao longo do ano de 1985.**  
**Fonte dos números: < <http://guiadosquadrinhos.com>>. Acesso em 01/08/2017**

Essa porcentagem é estimada a partir da Tabela 1, produzida com dados disponíveis no site do Guia dos Quadrinhos sobre os títulos de revistas em quadrinhos em banca durante o ano de 1985. São relações de títulos disponíveis nas bancas a cada mês. Ressaltamos que esses dados não possuem precisão e abrangência absolutas. Por exemplo, não são considerados os títulos da editora Bloch<sup>83</sup>. Mesmo assim, servem para ilustrar o predomínio da editora Abril no mercado durante esse período. A variação da totalidade de títulos nas bancas ao longo dos meses deve-se, em parte, a essa imprecisão, mas também é preciso considerar que havia publicações

<sup>82</sup> Silva (2006, p. 100) escreve: “Personagens como Mônica, Cebolinha, Cascão e o elefante Jotalhão passaram rapidamente das páginas dos *gibis* à identificação com marcas de sabonete, shampoo, goiabada ou extrato de tomate, confirmando que o modelo industrial massificado importado dos EUA, firmara-se na produção nacional”. Complementando, Mauricio de Sousa é o único caso dentro das histórias em quadrinhos brasileiras que obteve “sucesso” no sentido de conseguir expandir o lucro sobre seus personagens para além da venda das revistas, através do licenciamento para outros produtos e publicidade.

<sup>83</sup> *Capitão Mistério*, *Spectremen* e *Os Trapalhões* eram alguns desses títulos. O mais bem-sucedido e com periodicidade mais regular era *Os Trapalhões*, que tinha edições especiais como *Aventuras do Didi* e *Almanaque dos Trapalhões*.

com periodicidade bimestral e trimestral, além das edições especiais, como almanaques e títulos que se iniciavam e eram cancelados.

Outras editoras, como a RGE e a Bloch, disputavam espaço com títulos como *O Fantasma*, *Tex* e *Os Trapalhões*. A EBAL, iniciando sua última década de existência, publicava revistas com aspecto visual e temas completamente datados, aparentemente incapaz de sair da década de 1950. A Editora Grafipar, de Curitiba, que tinha iniciado a década com uma linha de diversos títulos de histórias em quadrinhos, todos produzidos por autores nacionais, encerrou suas atividades em 1982. Além da Grafipar, outras editoras menores, como a Press, a Ondas (*Inter! Quadrinhos*) e a D'Art prosseguiram publicando títulos de horror, ficção científica e erotismo.

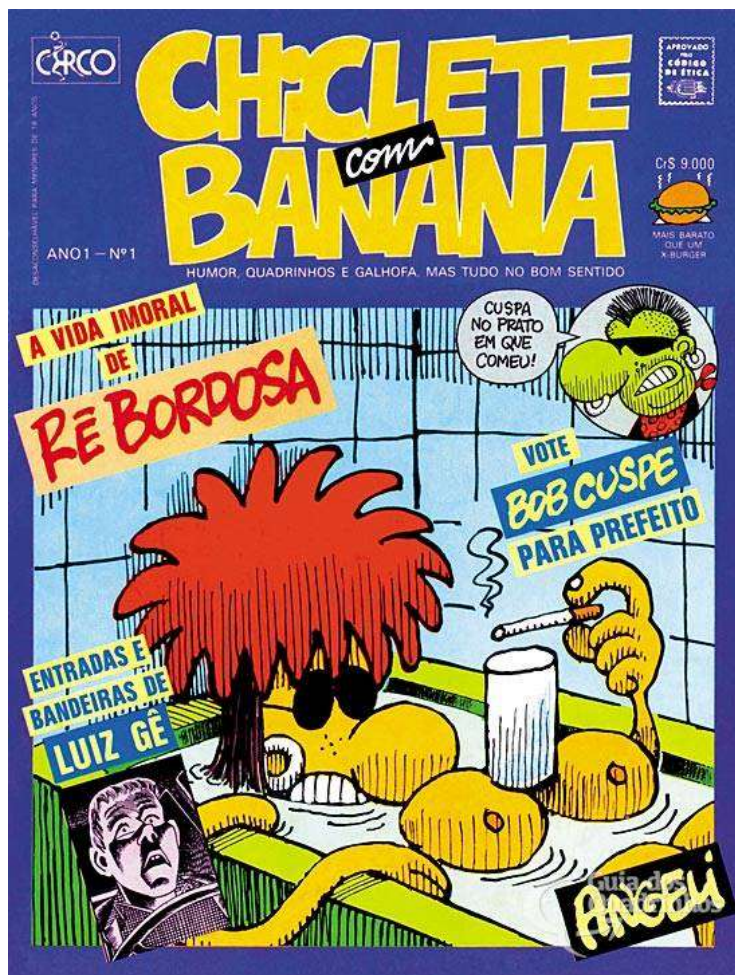


Figura 30: Capa da primeira edição da revista *Chiclete com Banana*, publicada em outubro de 1985.

Disponível em <<http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/chiclete-com-banana-n-1/ch006100/35142>>. Acesso em 13/08/2017

Em outubro de 1985 a revista *Chiclete com Banana* (Figura 30) apareceu pela primeira vez nas bancas brasileiras. Ela foi a primeira e mais bem-sucedida publicação com periodicidade (relativamente) regular da Circo Editorial, que entre 1985 e 1995 colocou nas bancas uma série de revistas em quadrinhos, protagonizadas por autores brasileiros, que se distinguiu de maneira expressiva dentro da trajetória da produção nacional.

A Circo Editorial foi um empreendimento idealizado e conduzido por Antônio de Souza Mendes Neto (1954-2017), aliás, Toninho Mendes. Durante a década de 1970, Mendes formou-se nas práticas editoriais trabalhando com *paste-up* em publicações da imprensa alternativa como o semanário *Movimento* e, principalmente, o jornal *Versus*<sup>84</sup> (FINOTTI, 2014, p.18). O *paste-up* era a prática de montar publicações cortando com estilete as tiras de papel com texto produzidas por linotipo<sup>85</sup> e, em seguida, ajustando-as e colando-as no layout da página a ser impressa.

Em *Versus*, com o acompanhamento do editor Marcos Faerman, Mendes foi responsável por toda a produção gráfica e teve liberdade de realizar diversos experimentos (e erros) na composição de páginas. *Versus* também foi importante para Mendes porque ali ele conheceu diversos quadrinistas e chargistas com os quais trabalharia na Circo Editorial: Luiz Gê, Chico e Paulo Caruso, Alcy, entre outros. Eram autores que tinham participado da *Balão* e que agora atuavam em diversas publicações, mantendo um posicionamento crítico à política e costumes da sociedade brasileira.

As relações entre esses autores eram de camaradagem e cooperação. Mendes, por exemplo, ao sair do jornal *Versus* por divergências ideológicas, em 1978, conseguiu ingressar na equipe da nova revista *IstoÉ* através do contato estabelecido por Chico Caruso. Outra amizade muito importante para Toninho Mendes foi a de Arnaldo Angeli Filho, o Angeli, o amigo de trocas de gibis da infância que, anos depois, produziria o primeiro e mais expressivo título regular da Circo Editorial.

A formação e o estabelecimento de relações entre os artistas que participariam da Circo Editorial deu-se em um contexto de resistência à ditadura militar

---

<sup>84</sup> *Movimento* foi um jornal de oposição ao regime militar que circulou entre 1975 e 1981. *Versus* era uma publicação de 48 páginas com periodicidade bimestral produzida entre 1975 e 1989, também com posturas políticas de oposição à ditadura. Para saber mais, ver Azevedo (2011), Magalhães (2014) e Finotti (2014).

<sup>85</sup> Linotipo é uma máquina de composição de texto inventada em 1886 na qual um operador digita um texto em um teclado que aciona a disposição de tipos em linhas que serão utilizadas como molde para a produção de matrizes para impressão (CRAIG, 1987, p. 20).

e de posicionamento político evidenciado pelas participações nas diversas publicações alternativas e de esquerda, como as produzidas pela Oboré.

A Oboré começou como uma cooperativa de artistas e jornalistas, formada em 1978, que trabalhava com diversos sindicatos e visava “colaborar com os movimentos sociais e de trabalhadores urbanos na montagem de seus departamentos de imprensa e na produção de jornais, boletins, revistas, campanhas e planejamento de comunicação”<sup>86</sup>. Com a Oboré colaboraram cartunistas como Laerte Coutinho, Angeli e Henfil (SANTOS, 2014).

Junto a esse posicionamento crítico, é preciso considerar também as relações com autores e movimentos estrangeiros, como Robert Crumb e o *underground*. Santos (2012, p. 24) aponta que o período de abertura democrática, a partir de 1974, levou a uma transição da sátira política para o humor de crítica social e de costumes.

Eu tinha verdadeira adoração pelo Crumb e ele foi decisivo para me convencer de que eu teria de fazer algo autoral, falar da minha vida, das coisas que eu gostava, das raivas que eu tinha, do meu desprezo à burguesia, mas eu estava fazendo charge política na *Folha* em uma época que não se podia apontar o dedo ou desenhar gerais. Foi, então, que falei que queria sair da charge e comecei a produzir tiras. Só havia tiras americanas na *Folha* e os embriões da *Chiclete com Banana* surgiram nesse novo espaço que defendi. A observação crítica é o que me levou aos personagens. O Laerte foi do partidão e chegou a me levar a algumas reuniões comunistas, mas me incomodava essa coisa da militância. Tive a ideia de fazer o *Meiaoiito*, um guerrilheiro de merda, de balcão de bar e foi, então, que percebi que poderia criar outros personagens com a mesma visão. A resposta do público veio rapidamente (ANGELI in PINHEIRO, 2012).

Nesse contexto, percebem-se tensões entre crítica, militância e “liberdade criativa”. Por exemplo, em 1979, a mudança de rumos de Angeli no tipo de temas e abordagens de sua produção levou a um desentendimento com Henfil, que defendia que o humor deveria ser engajado com causas revolucionárias (SANTOS, 2014, p. 269). Da mesma forma, Toninho Mendes deixou a *Versus* por discordar da associação do jornal com a organização trotskista Convergência Socialista (FINOTTI, 2014, p. 20).

Essas tensões giravam em torno de uma aparente dicotomia entre a liberdade do artista e seu dever para com uma causa. Raymond Williams (2015, p. 115-142) propõe que a ideia de “engajamento” não deve ser prioritariamente relacionada a um compromisso ou subserviência a uma pauta de valores e significados arbitrariamente

---

<sup>86</sup> Texto retirado da página atual da Oboré, disponível em: < [http://www.obore.com.br/cms-conteudo/22\\_aobore\\_historico.asp](http://www.obore.com.br/cms-conteudo/22_aobore_historico.asp)>. Acesso em 14/08/2017.

estabelecidos por um partido e seus ideólogos. Ao invés disso, Williams propõe um “engajamento” estreitamente relacionado com a tomada consciência do artista de si, de suas experiências de formação e desenvolvimento e das relações e práticas constituintes de um complexo entorno social.

Ter esse engajamento nada tem a ver com submissão. É a descoberta dessas relações sociais que estão de todo modo aí. Penso ser o que Sartre chamou de reverberação, ressonância: a consciência ativa dessas relações sociais que incluem nós mesmos e nossas práticas. Provavelmente, nunca será uma descoberta conveniente em nossa espécie de mundo. Pouco acrescenta à maneira de estar imediatamente inscrito no mercado ou na orientação política de outra pessoa. Mas, quando acontece, nas muitas maneiras diferentes e possíveis, seu som é inconfundível: o som dessa voz que, ao falar por si mesma, fala necessariamente para mais do que si mesma. Quer encontremos ou não essas vozes, vale a pena engajar-se na tentativa (WILLIAMS, 2015, p. 130).

Esse sentido de “engajamento” enquanto tomada de consciência ou busca de tomada de consciência ajuda a compreender melhor os aspectos que diferenciaram significativamente as produções de histórias em quadrinhos da Circo Editorial.

Mendes iniciou as atividades da Circo em abril de 1984, publicando *Chiclete com Banana, Bob Cuspe e Outros Inúteis*, uma coletânea de tiras em quadrinhos com os personagens que Angeli publicava no jornal *Folha de São Paulo* desde 1982. Em setembro foi a vez do livro *Não tenho palavras*, com charges de Chico Caruso. Aliás, o livro de Caruso deveria ter sido o primeiro lançamento da nova editora, mas como se tratavam de charges que se referiam a um ciclo histórico que ainda estava em andamento – a votação da emenda das eleições diretas para presidente – optou-se por esperar os desdobramentos e publicar o livro no segundo semestre de 1984.

A primeira edição da revista *Chiclete com Banana* chegou às bancas com uma tiragem de 50 mil cópias. Foram vendidas 28 mil. A segunda edição vendeu 38 mil e a terceira teve 50 mil exemplares vendidos de uma tiragem de 70 mil (FINOTTI, 2014, p. 25). A revista apresentava histórias em quadrinhos e matérias, e seus três primeiros exemplares foram produzidos por Angeli quase que na totalidade.

A *Chiclete com Banana* antecipou o lançamento de uma série de revistas que seriam conduzidas por artistas específicos. Luiz Gê foi chamado para coordenar a *Circo* (Figura 31), que apresentaria histórias de diversos autores brasileiros e que na edição de estreia, em outubro de 1986, vendeu metade da sua tiragem de 50 mil exemplares (FINOTTI, 2014, p. 26). A revista *Circo* valorizava o trabalho de autores nacionais, trazendo quadrinhos feitos por Laerte, Glauco, Alcy, Luiz Gê e outros, e



também apresentava uma seleção de quadrinhos internacionais de artistas como Moebius, Abuli e Bernet, Tardi, Liberatore e, é claro, Robert Crumb. *Circo* teve oito edições, a última publicada em maio de 1988.

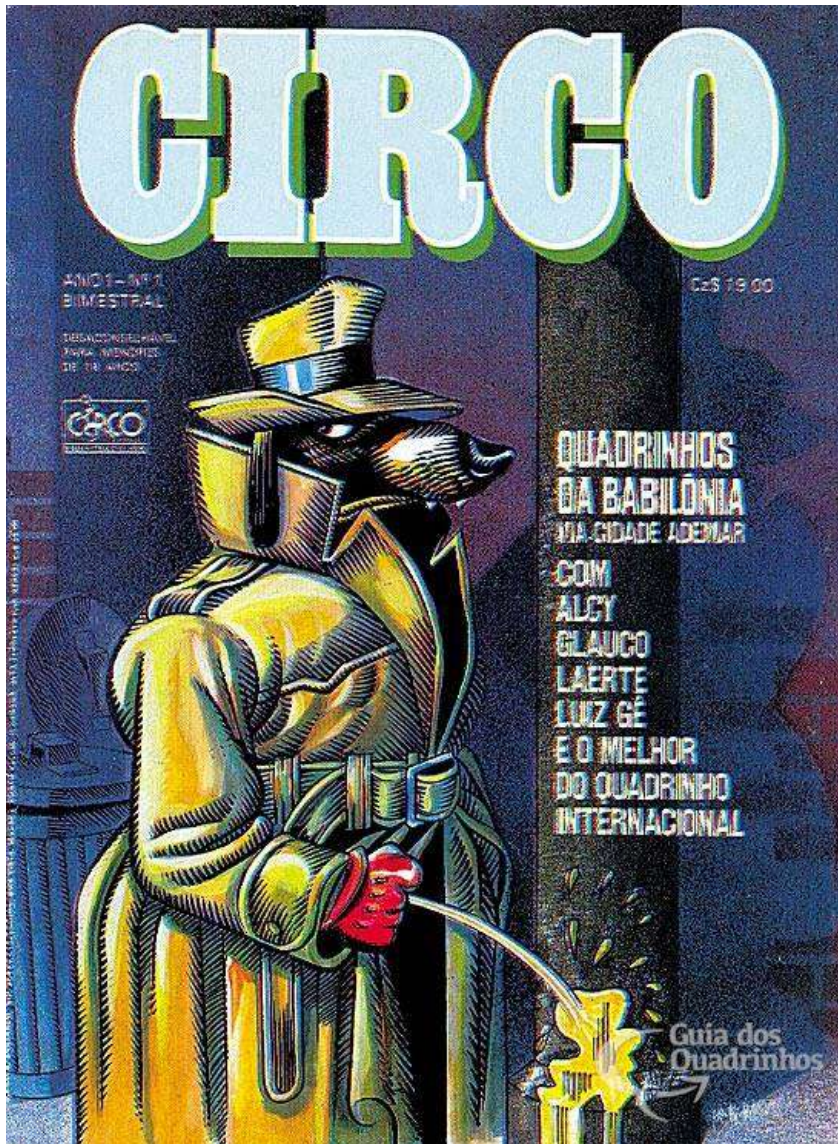


Figura 31: Capa da primeira edição da revista *Circo*, publicada em outubro de 1986. Disponível em <<http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/circo-n-1/ci006100/27800>> Acesso em 17/08/2017.

Outras revistas em quadrinhos da Circo Editorial foram *Geraldão*, a partir do personagem de Glauco Vilas-Boas, publicada entre 1987 e 1991; *Níquel Náusea*<sup>87</sup>, de Fernando Gonsales, entre 1988 e 1990; e *Piratas do Tietê*, de Laerte Coutinho, publicada entre 1990 e 1992.

<sup>87</sup> *Níquel Náusea* teve quatro edições publicadas pela editora Press, entre 1986 e 1987. O título passou para a Circo Editorial em 1988 e teve duas edições publicadas. Após a divisão da Circo, passou a ser publicado pela editora Palhaço, que lançou oito edições em 1989 e 1990.

Na segunda metade da década de 1980 e início dos anos 90 a economia brasileira apresentou índices de inflação<sup>88</sup> extremamente altos e irregulares. Essas condições afetaram diversas atividades, inclusive o mercado editorial. Por exemplo, entre 1992 e 1994 a maioria das revistas publicadas pela Editora Abril substituiu o preço fixo em suas capas por um código que pedia a consulta a uma tabela de preços, que podia ser atualizada facilmente. Assim, um mesmo exemplar de revista podia custar mais caro de um dia para outro. Essa medida procurava compensar as perdas proporcionadas pela inflação, que em 1993 ultrapassou 2.400%.

A instabilidade econômica e a alta inflação levaram muitas editoras a encerrarem suas atividades. Segundo Finotti (2014, p. 27), além da inflação, uma série de decisões administrativas equivocadas levaram ao fim da Circo Editorial em 1995. Por exemplo, em 1988, Toninho Mendes dividiu a editora em duas empresas, a Circo Editorial e a Editora Palhaço.

Foi um negócio mal pensado e malfeito desde o princípio. Na primeira editora, que continuaria sob seus cuidados, ficariam a *Circo*, cancelada pouco depois, e a *Chiclete com Banana*, de Angeli. Na Editora Palhaço, *Níquel Náusea*, de Fernando Gonsales, e *Geraldão*, de Glauco. A decisão de dividir a editora, no entanto, foi tomada sem consulta prévia a Glauco, que ficou magoado com a troca. Mas Mendes logo começou a lamentar sua atitude: “Eu não chamei o Glauco para conversar! Foi uma atitude errada, do ponto de vista ético e pessoal! Eu fiz uma besteira gigante! Minha história como editor é uma história de grandes acertos jornalísticos e de erros gritantes do ponto de vista administrativo e econômico!”, conclui hoje (FINOTTI, 2014, p.27).

Apesar de terem sido os maiores problemas para a Circo Editorial, não foram apenas aspectos administrativos e econômicos que levaram ao cancelamento das publicações. O desgaste dos artistas também foi um fator relevante para a decisão de interromper a produção das revistas.

O esgotamento de Angeli para manter a rotina de produção constante somou-se às adversidades econômicas e administrativas para o cancelamento da *Chiclete com banana*, em sua 24ª edição, de novembro de 1990 (VERGUEIRO, 2014, p. 55). Laerte teve desgaste semelhante. Responsável pela produção da maioria do conteúdo

<sup>88</sup> Segundo dados do IBGE e FGV, a inflação anual calculada a partir do IPCA (Índice de Preços ao Consumidor Amplo) no Brasil foi de: 1985 (242,25%); 1986 (79,66%); 1987 (363,41%); 1988 (980,22%); 1989 (1.972,91%); 1990 (1.620,97%); 1991 (472,69%); 1992 (1.119,1%); 1993 (2.477,15%); 1994 (916,43%); 1995 (22,4%). Para saber mais, consultar o documento *Índices de Preços no Brasil: Informações até março de 2016*, produzido pelo Banco Central do Brasil. Disponível em: <<http://www.bcb.gov.br/conteudo/home-ptbr/FAQs/FAQ%2002-%C3%8Dndices%20de%20Pre%C3%A7os%20no%20Brasil.pdf>> Acesso em: 18/08/2017.

da revista *Piratas do Tietê*, seu cansaço se manifestava à medida que a publicação se aproximava da 14ª e última edição, em abril de 1992. *Piratas do Tietê* número 12 apresentava apenas republicações de histórias anteriores e, na edição número 13, era perceptível que “o virtuosismo do desenho cedeu lugar a soluções rápidas e práticas, efeitos típicos da falta de tempo e de energia” (ALENCAR, 2014, p. 349).

As publicações da Circo Editorial representam um marco na cultura de quadrinhos brasileira. Assim como muitas das produções que a precederam, a geração Circo tinha referência e influência de modelos estadunidenses, especialmente do movimento *underground*. A diferença estava no fato de que, enquanto que as produções anteriores pareciam se limitar a repetir certos tipos de narrativas dos *comics* (terror, ficção científica, policial, aventura), os quadrinhos da Circo extrapolavam ao priorizar e expressar um modo de olhar e se posicionar diante da realidade brasileira que era um desenvolvimento do humor gráfico de contestação e resistência da imprensa alternativa dos anos 60 e 70.

Além da postura crítica em relação à política e aos costumes da sociedade, os quadrinhos da Circo também abriam espaço para contribuições originais de seus autores. Histórias de Angeli, Laerte, Luiz Gê e Glauco, muitas vezes, mostraram visões bem particulares e poéticas sobre os mais diversos temas.

Por exemplo, *Uma história de amor*, de Luiz Gê (Figura 32). A história foi publicada pela primeira vez na revista *Circo* número 2, em janeiro de 1987 e mostra em suas primeiras 13 páginas uma batalha medieval, apresentando violência gráfica exagerada, típica de muitos quadrinhos de fantasia. Nas duas páginas finais, descobrimos que os personagens eram na verdade crianças brincando. O guerreiro Grasmann era o menino Marcelo<sup>89</sup>, a mulher amada que lutava para resgatar era a menina Helena que morava no prédio em frente. Fantasias infantis e a realidade das crianças mais se entremeiam do que propriamente contrastam.

---

<sup>89</sup> Referência direta ao artista Marcelo Grassmann (1925-2013), cujas gravuras servem de modelo para o desenho das armaduras ilustradas em *Uma história de amor* (SANTOS, 2017, p. 100).





Figura 32: Página 14 de *Uma história de amor*, de Luiz Gê, de 1987. Fonte: Mendes (2014, p. 268).

Laerte, uma das vozes mais originais do quadrinho brasileiro, produziu *A insustentável leveza do ser*<sup>90</sup> (Figura 33), que foi publicada na edição número 3 da *Circo*, de março de 1987. A história apresentava um jovem branco de 17 anos chamado Renato, que descobria de maneira repentina e hilária que seu pai era uma mulher chamada tia Zuzu, sua mãe era o leiteiro e sua irmã Andréia era uma prostituta

<sup>90</sup> Referência ao título do romance de Milan Kundera, publicado em 1984.

de nome Sandra, pseudônimo Shirley. Por fim, o próprio Renato se descobre negro. Humor e surrealidade insinuam como a aparente normalidade da classe média branca brasileira paira instável sobre um caldeirão de diversidades e inequidades encobertos por frágeis discursos de identidade.



Figura 33: Trecho da página 4 de *A insustentável leveza do ser*, de Laerte. 1987. Fonte: Laerte (2001, p. 17).

Essas e diversas outras histórias destacam-se por características singulares de estilo de seus autores, pelo posicionamento, consciência e modos de representar seu complexo entorno social.

Os números de vendas das revistas da Circo Editorial impressionam os profissionais do mercado até hoje (MENDES, 2014) e provocam alguma relutância em classificar esses “sucessos comerciais” como material alternativo. Parece haver uma contradição nos termos em si.

Além do teor das histórias e da formação de seus autores, há que se considerar que as publicações da Circo Editorial não se integravam de maneira harmoniosa à cultura hegemônica. Exemplo disso é a relação da editora com o mercado publicitário, que a ignorava completamente, apesar do número de vendas e do alcance das revistas.

[...] em cinco anos como administrador da Circo, Toninho conseguiu vender um único anúncio. Na número 12, a *Chiclete com Banana* saiu com a segunda capa com um folder tomada por um anúncio duplo do Jeans 775. O amigo que trabalhava na agência que comprou o anúncio levou a maior dura (FINOTTI, 2014, p. 26).

A relutância das agências publicitárias para com a Circo Editorial revela o receio das grandes marcas de se associarem aos valores e críticas que aquelas revistas em quadrinhos traziam.

Podemos dizer que a Circo Editorial apresentava extraordinárias contradições entre características *mainstream* e alternativas, constituindo efetivamente algo original no desenvolvimento da produção de histórias em quadrinhos brasileiras. Ainda que seus autores e histórias apresentassem diversas características que atentavam contra certos padrões do *mainstream* da época (histórias voltadas para crianças, predomínio de modelos dos *comics*, ausência de conexão com a realidade brasileira), por outro lado se enquadravam nas questões de produção em série e uso de personagens constantes.

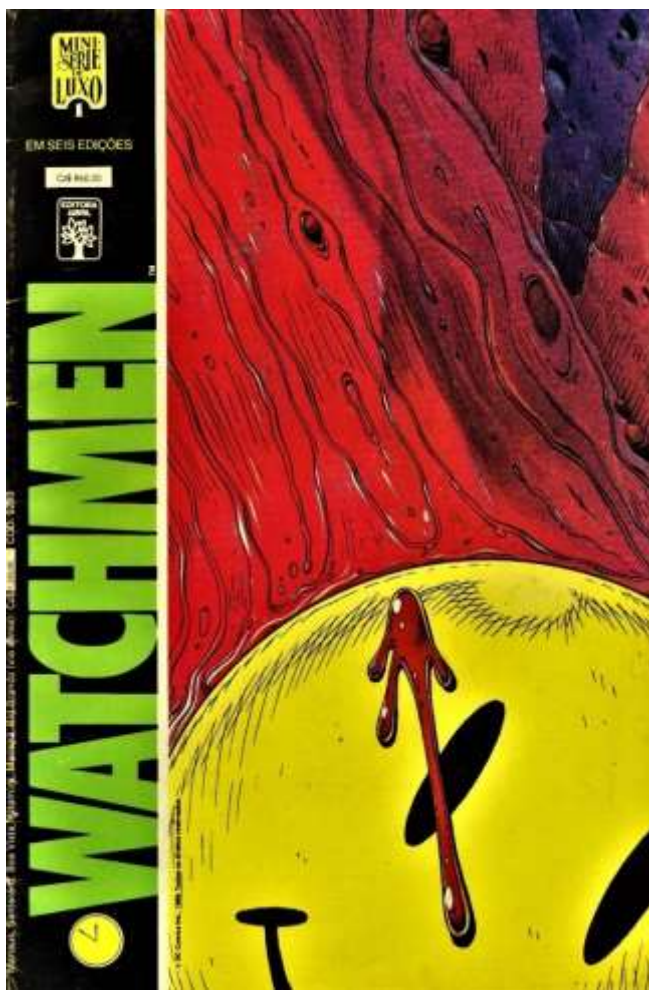
Criações como *Rê Bordosa*, *Bob Cuspe* e *Os Piratas do Tietê* foram extremamente significativas. São personagens que permanecem no cenário dos quadrinhos brasileiros através de republicações e da memória dos leitores. Questionam e criticam os costumes e estruturas sociais, satirizando diversas instituições hegemônicas, como as autoridades políticas e religiosas.

Com seu caráter anárquico e escarnekedor, acabam não se prestando à exploração comercial do mesmo modo que outros personagens, como a *Turma da Mônica* de Mauricio de Sousa. Assim, em outra contradição, apesar da popularidade dos personagens da Circo Editorial, seu potencial de mercantilização da imagem acaba subvertido por suas características alternativas.

Apesar de todas essas ambiguidades, as revistas da Circo Editorial acabaram constituindo um novo tipo de *mainstream*, estabelecendo-se como uma referência tão marcante que consolidou o humor como a característica principal da produção brasileira da década de 1980.

Entre as mudanças perceptíveis nos modelos das práticas dos quadrinhos da década de 1980 estavam a publicação no Brasil dos *comics* escritos por autores como Alan Moore, autor que trouxe para as histórias em quadrinhos de personagens como *Monstro do Pântano*, *Superman* e *Batman* novas abordagens que misturavam os elementos ingênuos e fantásticos das décadas de 1950 e 1960 com formas literárias

e temas contemporâneos, como os romances de terror de Stephen King<sup>91</sup>. Alan Moore é o roteirista de *Watchmen*, uma série de 12 revistas publicada nos EUA entre setembro de 1986 e outubro de 1987. No Brasil, a série foi publicada em seis edições, entre novembro de 1988 e abril de 1989, pela editora Abril, que criou um selo para esse tipo de publicação: “Mini-Série de Luxo” (Figura 34).



**Figura 34: capa da primeira edição de *Watchmen*. Novembro de 1988.  
Fonte: coleção do autor.**

Desde o final da década de 1980, *Watchmen* foi republicada diversas vezes, às vezes em edições separadas, mas geralmente no formato de coletânea encadernada em volume único. Não é incomum que essa coletânea seja chamada de *graphic novel*, outro termo que foi popularizado por diversas publicações da Editora Abril ao final dos anos 80.

<sup>91</sup> Stephen Edwin King (1947- ) é um escritor estadunidense do gênero de terror. Seu primeiro livro foi *Carrie, a Estranha*, de 1974. Desde então, seus livros são *best sellers*, traduzidos para diversos idiomas e adaptados para filmes e séries de TV. King reconhece entre suas influências a leitura dos quadrinhos de terror da EC Comics durante a infância (KING, 2015).

O termo surgiu dentro do mercado estadunidense de histórias em quadrinhos e teria sido elaborado pelo quadrinista Will Eisner para a promoção de seu livro *Um contrato com Deus e outras histórias de cortiço*, em 1978, embora se saiba que publicações anteriores já haviam mencionado o termo ou variação dele<sup>92</sup> (VERGUEIRO, 2012, p. 25). “Mini-Série de Luxo”, *graphic novel* e diversas variações desses termos surgem para reivindicar um diferencial entre certos tipos de histórias em quadrinhos, almejando uma valorização do produto.

Autores como García (2012), Mazur e Danner (2014) defendem o uso do termo *graphic novel* ou “novela gráfica” para denominar um tipo histórias em quadrinhos com características narrativas, temáticas e estéticas mais “artísticas” ou “literárias” que surge e se consolida a partir dos anos 80. Outros autores, como Wolk (2007), consideram essa denominação problemática por se escorar em uma forma cultural completamente diferente, a literatura, e por encobrir possibilidades de gênero dos quadrinhos (autobiografia, reportagem, ficção, ensaio) sob o rótulo de “*novel*” (romance). Além disso, o discurso sobre a distinção entre histórias em quadrinhos “literárias” e histórias em quadrinhos “comuns” ressoa a lógica do velho e infrutífero debate sobre quadrinhos serem ou não “arte”.

De qualquer modo, os formatos de álbuns e coletâneas, com narrativas contidas em um único volume, e as novas abordagens de autores como Alan Moore e Will Eisner servem como modelo de um novo tipo de abordagem de quadrinhos, que inspira novos autores de quadrinhos. Essa abordagem que valorizava a produção de histórias autocontidas é uma opção para o formato de séries contínuas, mais adequada para a transição que os quadrinhos fazem das bancas de revistas para as livrarias durante a primeira década do século XXI.

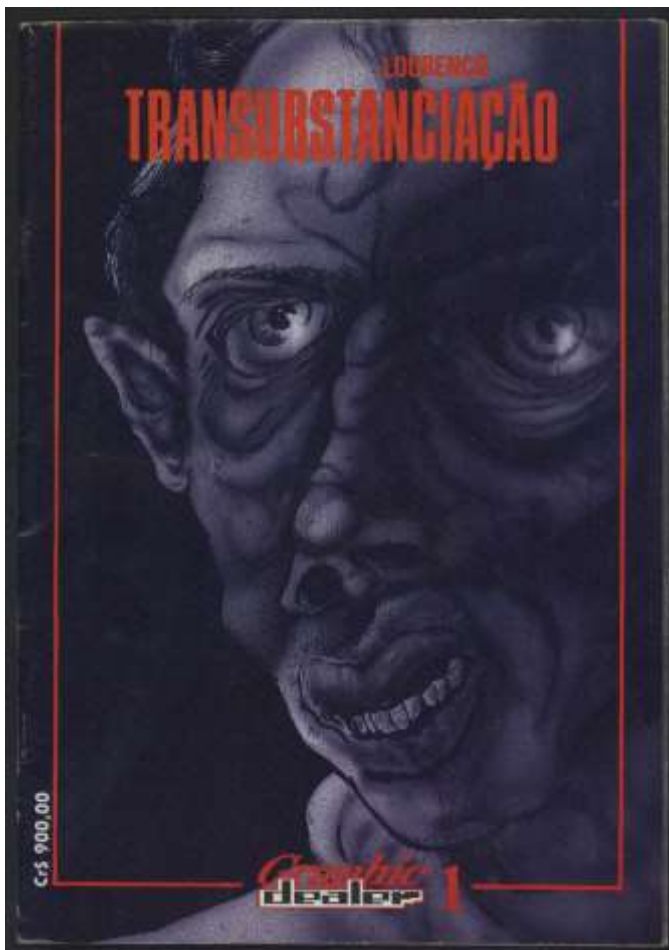
Lourenço Mutarelli desenvolveu uma série de obras em quadrinhos durante os anos 90 e é considerado um autor alternativo. Seus primeiros trabalhos foram desenvolvidos para fanzines e revistas como a *Mil Perigos*, a *Porrada!* e a *Animal*, e procuravam trabalhar com o humor conforme o modelo estabelecido pelas revistas da

---

<sup>92</sup> Na década de 1920 surgiram as “novelas sem palavras”, publicações que traziam coletâneas de imagens que compunham uma narrativa sequencial. Essas imagens eram gravuras produzidas por artistas como Lynn Ward, que chamava a seus livros de “*pictorial narratives*”. (GARCÍA, 2012, p. 91). *It rhymes with lust*, publicada em 1950, formato de livro de bolso, exibia na capa o rótulo “*picture novels*” (ibid, p. 124). A expressão exata *graphic novel* parece surgir em fanzines estadunidenses da década de 1960. Em 1976, surgem três *comics* que apresentam história completa em uma única edição – *Bloodstar* de Richard Corben, *Beyond Time and Again* de George Metzger e *Chandler: Red Tide* de Jim Steranko – e são divulgados como *graphic novel*, *visual novel*, *graphic album* e termos afins (ibid, p. 32-33).

Circo. “Eu insisti no humor porque o ‘mundo trata melhor quem ri’ e também porque era uma imposição de mercado” (MUTARELLI, 1998, p.9).

Após um episódio traumático que desencadeou problemas de saúde relacionados a síndrome do pânico e depressão crônica, Mutarelli assumiu os quadrinhos como parte do tratamento terapêutico (MUTARELLI, 2004). Deixou o humor de lado e produziu um trabalho marcado pela angústia e pessimismo, retratando personagens mutilados física e psicologicamente.



**Figura 35: Capa do álbum *Transubstanciação*, publicado em 1991.  
Fonte: MUTARELLI (1991).**

Seu primeiro álbum em quadrinhos, *Transubstanciação* (Figura 35), foi publicado em 1991, pela Editora Dealer. A publicação trazia na capa, além do título e do preço, o texto “Graphic Dealer 1”. A palavra “graphic” fazia alusão ao termo *graphic novel*, que se tornara popular ao final dos anos 80 a partir de diversas publicações, especialmente da editora Abril.

Lourenço Mutarelli declarou que a leitura dos quadrinhos de Will Eisner o levou a tomar o meio como uma forma de expressão pessoal. Durante a década de

1990, Mutarelli teve seis álbuns de histórias em quadrinhos publicados. Os quatro primeiros foram editados por Gilberto Firmino, ainda que com nomes de editoras sempre diferentes. Isso acontecia porque durante o período, a instável e difícil situação econômica do Brasil levava muitas editoras a fecharem. Ao fechar uma editora, Firmino reabria com um novo nome. Assim foram publicados *Transsubstanciação* pela editora Dealer em 1991, *Desgraçados* pela editora Vidente em 1993, *Eu te amo Lucimar* pela Vortex em 1994 e *A confluência da forquilha* pela Lilás em 1997, todas editadas por Gilberto Firmino (PAZ, 2008, p. 124).

Esses primeiros quadrinhos de Mutarelli apresentavam uma visão pessimista do seu entorno. Seus personagens sofriam de patologias, angústias e deformidades e eram representados com um desenho pesado, grotesco, distorcido e muito detalhado. Mais tarde criou o detetive Diomedes, que protagonizou uma longa história publicada em quatro álbuns: *O dobro de cinco* (1999); *O rei do ponto* (2000); *A soma de tudo parte I* (2001) e *parte II* (2002), todos pela Editora Devir. Mais tarde, em 2012, esses álbuns foram reunidos em um único volume, *Diomedes: a trilogia do acidente*, pela editora Companhia das Letras. Novamente, como em *Watchmen*, a reunião de publicações separadas origina um novo produto, mais adequado às livrarias do que às tradicionais bancas de revista.

A trajetória de Mutarelli apresenta etapas que se tornam um modelo de formação para diversos autores a partir de então: o início em publicações alternativas (fanzines e revistas autopublicadas) até a estabilização como autor de quadrinhos. Essa estabilização pode acontecer com a profissionalização voltada para a produção em série de quadrinhos para editoras estrangeiras ou com a produção relativamente regular de histórias autocontidas para uma editora brasileira comercialmente estabelecida. Na segunda opção, o formato de histórias fechadas em álbuns ou livros assemelha a produção do autor de quadrinhos com a do autor literário.

A maior diferença entre as duas opções está na regularidade de produção e retorno financeiro da primeira opção, que acaba caracterizando a prática dos quadrinhos como uma efetiva atividade profissional, que sujeita o produtor à alienação de seu trabalho.

Outro exemplo interessante, contemporâneo de Mutarelli, é Francisco Marcatti. Com uma formação voltada para a produção gráfica, Marcatti adquiriu uma impressora *offset* de pequeno porte e começou a imprimir suas próprias revistas em quadrinhos a partir de 1981. Produziu revistas alternativas com histórias produzidas



por amigos, como a *Refugo*, ou exclusivas com material de sua autoria, como a *Lôdo* e a *Mijo*. A partir de 1982, criou um selo editorial chamado Pro-C, pelo qual publicou outros autores alternativos, como Bira, Marcio Baraldi e o próprio Lourenço Mutarelli (LUNA, 2014).

Marcatti não apenas produzia graficamente suas próprias revistas como também as comercializava pessoalmente, vendendo em bares e circuitos culturais, (LUNA, 2014, p. 19). Transformou escatologia e nojo em um estilo pessoal e consagrou-se como um dos maiores autores *underground* do Brasil. Desprezava Robert Crumb e assumia como referência a obra de Gilbert Shelton. Garantia seu sustento desenvolvendo diversas outras atividades, como diagramador e produtor gráfico, trabalhando para diversos sindicatos. Também era músico e atuante no cenário *punk*. Em 1989, inicia uma parceria com o músico João Gordo e a banda *Ratos de Porão*. Produz uma capa de disco e uma revista em quadrinhos com a banda, mas o projeto editorial resulta em um prejuízo pessoal enorme e, entre 1993 e 2000, Marcatti abandona completamente os quadrinhos.

A partir de 2000 volta a se aventurar no mercado de quadrinhos e, em 2006, ganha o Prêmio Ângelo Agostini como melhor roteirista pelo livro *Mariposa*, que foi uma “novela gráfica” produzida para a editora Conrad. Para essa mesma editora desenvolveu uma adaptação em quadrinhos do livro *A Relíquia*, de Eça de Queiroz, que foi publicada em 2007. Em 2017, Marcatti estava desenvolvendo uma adaptação de *Os Miseráveis*, de Vitor Hugo, para a editora Companhia das Letras. Marcatti mantinha sua produção pessoal de quadrinhos, que divulgava e comercializava através de seu site na internet.

A trajetória e condição de Marcatti contrastam com as do desenhista Mike Deodato, pseudônimo de Deodato Taumaturgo Borges Filho, que também iniciou a carreira produzindo fanzines durante a década de 1980 e depois se estabeleceu dentro do mercado de *comics*, tornando-se um reconhecido profissional da indústria estadunidense, com trabalhos de destaque para as duas editoras maiores editoras, Marvel e DC (GUSMAN, 2015, p. 300-327).

As diversas trajetórias e produções de quadrinhos da Circo Editorial, Lourenço Mutarelli, Francisco Marcatti e Mike Deodato evidenciam a complexidade e pluralidade dos processos de desenvolvimento das práticas de quadrinhos ditas independentes ou alternativas, além de ressaltar as relações com as formas ditas *mainstream* em sua formação. Também ilustram mudanças referentes ao modo de representar o cotidiano



e o entorno social no cenário de quadrinhos brasileiros, ainda marcado pelo predomínio de publicações estrangeiras traduzidas.



Figura 36: Capa de 30 de abril de 1986 do *Caderno 2*, o suplemento cultural do jornal *O Estado de S. Paulo*, sobre a releitura do personagem *Batman* por Frank Miller. Fonte: Acervo online do jornal *O Estado de São Paulo*. Disponível em: <<http://acervo.estadao.com.br/pagina/#!/19860430-34099-nac-0081-cd2-1-not>> Acesso em 30/08/2017

Junto a esses novos formatos de publicação e direcionamento de histórias, jornais impressos e programas de televisão dedicavam espaço para matérias e reportagens sobre as histórias em quadrinhos, especialmente ao final dos anos 80 e início dos anos 90. A TV Gazeta tinha um quadro semanal sobre histórias em quadrinhos dentro do programa TV Mix e jornalistas como Rogério de Campos e André Forastieri escreviam matérias especiais para os cadernos de cultura dos jornais *Folha de S. Paulo* e *O Estado de S. Paulo* (Figura 36).

Nesses últimos anos do século XX, surgem três novos elementos que serão muito importantes para o desenvolvimento de um novo cenário para o quadrinho nacional: o troféu HQ MIX, as Bienais de Quadrinhos e a internet.

#### 4.1 O TROFÉU HQ MIX

Em 1984, um grupo de profissionais das histórias em quadrinhos e do humor gráfico reuniu-se para criar a AQC-ESP (Associação dos Quadrinistas e Caricaturistas do Estado de São Paulo), uma entidade que pretendia defender os interesses da classe, incentivando e buscando por novas perspectivas para a produção nacional de quadrinhos<sup>93</sup>.

Entre as iniciativas, a valorização e preservação da memória do quadrinho nacional através de celebração e reconhecimento dos profissionais da área. Nesse sentido, a AQC-ESP propôs e divulgou 30 de janeiro como o Dia do Quadrinho Nacional. A escolha da data se justifica pela publicação da primeira história do personagem *Nhô Quim*, de Angelo Agostini, em 1869. Para marcar a data, a AQC-ESP também instituiu o Prêmio (ou Troféu) Angelo Agostini que, desde 1984, anualmente homenageia os “mestres”, isto é, os profissionais com mais de 25 anos de atuação, além de contemplar categorias como roteiristas, desenhistas, editores e certas publicações de quadrinhos.

O Prêmio Angelo Agostini é o primeiro e mais antigo laurel das histórias em quadrinhos brasileiras, mas foi o Troféu HQ Mix que se consolidou como o evento de premiação mais significativo e reconhecido do país.

A primeira edição do Troféu HQ Mix aconteceu em março de 1989 e foi concebida por João Gualberto Costa<sup>94</sup> (o Gual) e José Alberto Lovetro<sup>95</sup> (o Jal), dissidentes da AQC-ESP. O nome da premiação é uma referência ao programa de televisão *TV MIX*, transmitido pela TV Gazeta entre 1987 e 1989, no qual Jal e Gual apresentavam um quadro especial sobre histórias em quadrinhos, transmitido às quartas-feiras, às 20h, e às quintas-feiras, às 12h (FORASTIERI, 1989). Foi dentro desse quadro na *TV Mix* que Lovetro e Costa idealizaram a premiação, sendo responsáveis pela realização de todas as suas edições desde então.

---

<sup>93</sup> As informações sobre a AQC-ESP foram retiradas do blog da entidade, disponível em: <<http://aqcsp.blogspot.com.br/>>. Acesso em: 31/08/2017.

<sup>94</sup> João Gualberto Costa (1966- ), o Gual, é um ilustrador, editor, diretor de arte e quadrinista brasileiro. Além da participação na elaboração da AQC-ESP e do Troféu HQ Mix, Gual também fundou e foi diretor do Museu de Artes Gráficas e presidiu o Instituto do Memorial de Artes Gráficas do Brasil (IMAG).

<sup>95</sup> José Alberto Lovetro (1965- ), o Jal, é jornalista e cartunista. Além de idealizar o Troféu HQ Mix e participar da fundação da AQC-ESP, preside a Associação de Cartunistas do Brasil (ACB). Trabalha na assessoria de comunicação da Mauricio de Sousa Produções.

Para operacionalizar a premiação, foi criada, em 1988, a Associação de Cartunistas do Brasil (ACB). Mais tarde, em 2001, Gual conduziu a reunião de um acervo de caricaturas, charges e ilustrações através da formação do Instituto do Memorial de Artes Gráficas (IMAG), originando o Museu de Artes Gráficas (MAG), sediado desde 2002 no prédio do Arquivo Público do Estado de São Paulo.

A ACB, atualmente presidida por Jal, não cobra mensalidades ou recebe verbas públicas, amparando-se no serviço voluntário de colaboradores. Além do HQ Mix, propõe-se a representar os interesses da classe de desenhistas a partir de ações como proposta de tabelas de preços, discussões sobre a regulamentação da profissão e divulgação de informações sobre prática profissional e mercado<sup>96</sup>.

O IMAG e o MAG são presididos por Gual e têm suas atividades voltadas para a preservação da memória das artes gráficas brasileiras, reunindo atualmente cerca de 7000 originais de diversos artistas e períodos.

As duas instituições, ACB e IMAG, estão envolvidas diretamente com a realização e direção do Troféu HQ Mix. Tanto que o site oficial da ACB é divulgado com o mesmo endereço da página do Troféu HQ Mix<sup>97</sup>.

Em seu primeiro ano, a ACB organizou a escolha de categorias e a votação dos premiados em parceria com o Museu da Imagem e do Som de São Paulo, que sediou a primeira edição do Troféu HQ Mix. A segunda edição do Troféu HQ Mix, em 1990, aconteceu na casa de shows Aeroanta, no Largo do Batata, em São Paulo. A partir da terceira edição teve início uma parceria com o SESC Pompéia, que sediou todas as outras entregas da premiação.

Detalhes do processo de escolha dos premiados costuma variar de ano para ano. A seleção prévia dos indicados é feita por uma Comissão da Organização, composta por colecionadores, jornalistas, profissionais ligados à área e integrantes da ACB e do MAG. De modo geral, os integrantes dessas juntas e comissões costumam mudar a cada ano, embora a presença de certos nomes, como Jal, Gual e Sonia Bibe

---

<sup>96</sup> Entre essas ações, está a produção do livro *Guia do Ilustrador*, com orientações sobre a prática profissional e elaboração de orçamentos, disponível gratuitamente em <<http://hqmix.com.br/guia-do-ilustrador.pdf>>, além de produzir e disponibilizar uma série de vídeos sobre mercado editorial, entrevistas e documentários sobre história e produção de quadrinhos em <<http://hqmix.com.br/hqmix-tv>>.

<sup>97</sup> Boa parte das informações aqui apresentadas sobre a premiação e da ACB e IMAG foram retiradas do site oficial do Troféu <<http://hqmix.com.br/>>, além de entrevistas com Jal, disponíveis em: <<http://www.memoriaviva.com.br/siteantigo/jal.htm>>, <<http://www.ofluminense.com.br/pt-br/revista/mission%C3%A1rios-do-humor-gr%C3%A1fico>> e <<https://opastelnerd.wordpress.com/2015/10/20/entrevista-exclusiva-jal-um-batalhador-dos-quadrinhos-no-brasil/>>. Acesso em 04/09/2017.

Luiten, seja constante. Após a escolha dos indicados, segue-se uma votação popular com a participação de leitores voluntários. A partir de 2003 foi oficialmente estabelecida uma comissão de professores e pesquisadores que coordenam as categorias voltadas à produção acadêmica.

De acordo com o estatuto publicado em 2013<sup>98</sup>, o Troféu HQ Mix é uma premiação anual que tem como objetivos “divulgar, valorizar e premiar a produção de quadrinhos, humor gráfico, animação e assemelhados” através de diversas categorias que procuram contemplar “publicações e trabalhos artísticos do universo gráfico e veiculados na mídia brasileira do ano em votação que se inicia em 01 de janeiro a 31 de dezembro de cada período” (ver Anexo 1). Assim, toda produção de histórias em quadrinhos publicadas em qualquer mídia ou formato entre o primeiro e o último dia do ano poderá ser contemplada na premiação, que acontece no ano seguinte.

Existem seis categorias de premiação que se mantêm estáveis desde a primeira edição do Troféu HQ Mix em 1989: *desenhista nacional*, *roteirista nacional*, *editora do ano*, *livro teórico*, *grande contribuição* e *exposição*. Destas, apenas as três primeiras contemplam exclusivamente profissionais brasileiros envolvidos com a produção de quadrinhos, mas ressaltamos que o total das publicações da maioria das vencedoras de *editora do ano* são constituídas por títulos estrangeiros traduzidos, exceção feita à editora Nona Arte, em 2003, que publicou apenas títulos nacionais. A partir de 2013, as editoras Veneta, Mino e SESI-SP venceram a categoria, apresentando uma presença constante e expressiva de produtores brasileiros em seus catálogos.

A categoria *livro teórico* é mista e, de 1989 a 2017, contemplou apenas cinco autores estrangeiros traduzidos para o português. 22 autores brasileiros venceram essa categoria, com livros que abordavam aspectos históricos, linguísticos e culturais das histórias em quadrinhos, sendo que 13 tratavam especificamente de quadrinhos nacionais, 5 abordavam quadrinhos estrangeiros e 4 falavam de nacionais e estrangeiros.

*Grande contribuição* é uma categoria voltada para eventos, obras, instituições, personalidades ou quaisquer ações ou acontecimentos que tenham contribuído de

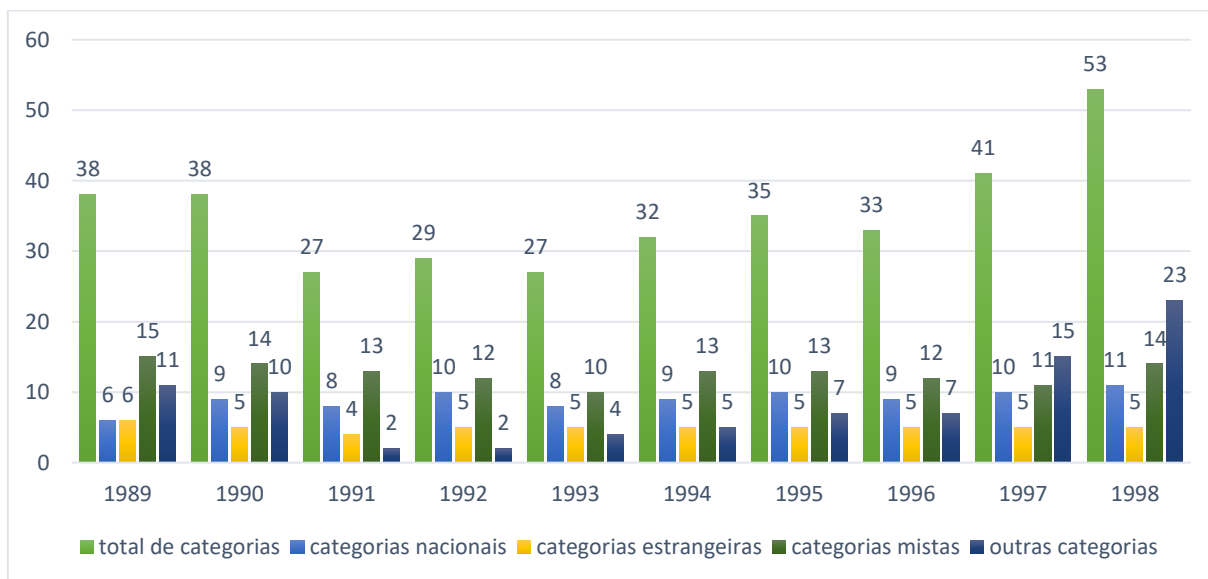
---

<sup>98</sup> O Estatuto – Troféu HQ Mix foi encontrado em uma das versões do site oficial do evento, e salvo por esse pesquisador em 18 de dezembro de 2013. O site teve uma série de reformas desde então e o acesso para esse documento foi removido. A versão salva encontra-se disponível no anexo 1 desta tese.

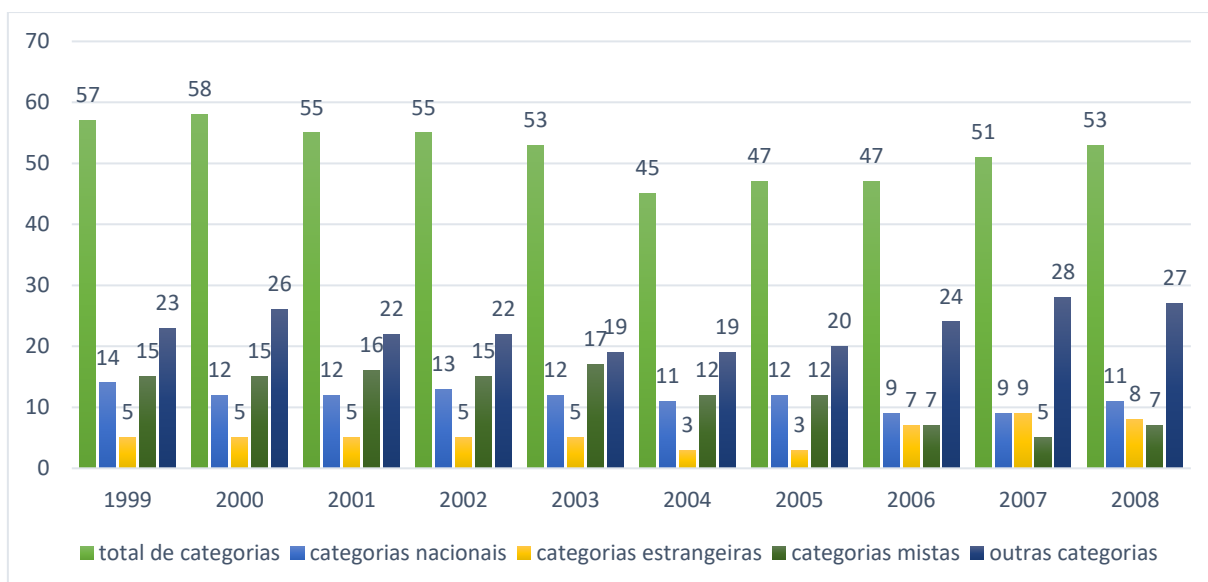
alguma forma para os quadrinhos nacionais. Já contemplou livros, livrarias, bienais, gibitecas, programas governamentais de fomento a cultura, entre outros.

*Exposição* é uma categoria que premia exposições.

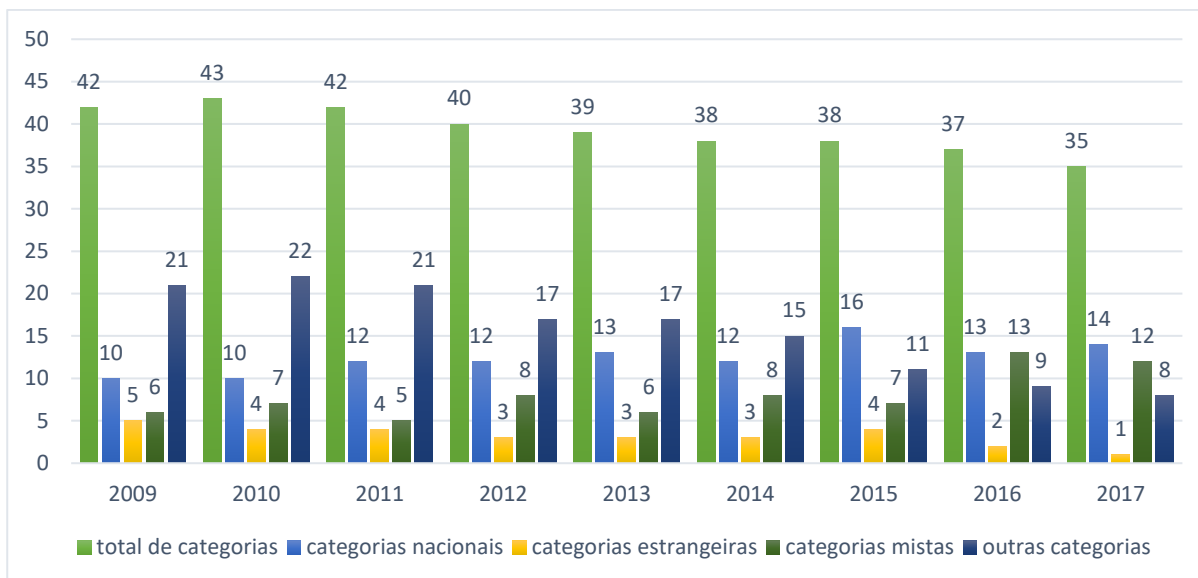
Além dessas seis constantes, ao longo das edições do HQ Mix, categorias surgiram, desapareceram, transformaram-se, mesclaram-se ou desdobraram-se em outras ou simplesmente trocaram de nome. Ao todo, existiram mais de 90 categorias de premiação, das quais 37 estão vigentes.



**Gráfico 01: evolução das categorias do Troféu HQ Mix de 1989 a 1998.**



**Gráfico 02: evolução das categorias do Troféu HQ Mix de 1999 a 2008.**



**Gráfico 03: evolução das categorias do Troféu HQ Mix de 2009 a 2017.**

Os Gráficos 1, 2 e 3 foram elaborados a partir dos registros a respeito das premiações, premiados e indicados disponíveis na enciclopédia online *Wikipedia*. Esses dados são mantidos por colaboradores voluntários, amparam-se nas divulgações oficiais do HQ Mix e em registros de jornais<sup>99</sup>.

Os Gráficos apresentam um registro geral do desenvolvimento das categorias da premiação, desde 1989. Agrupamos as categorias em quatro tipos: *categorias nacionais*, *categorias estrangeiras*, *categorias mistas* e *outras categorias*.

As *categorias nacionais* referem-se a categorias exclusivas para profissionais e obras produzidas no Brasil. Consideramos como *categorias nacionais*: *desenhista nacional*, *roteirista nacional*, *editora do ano*, *edição especial nacional* além de todas as variações de premiação voltadas às publicações *independentes*, que detalharemos mais adiante.

As *categorias estrangeiras* são aquelas voltadas para produções estrangeiras traduzidas e publicadas no Brasil. Por exemplo, *desenhista estrangeiro*, *roteirista estrangeiro*, *graphic novel estrangeira*, etc.

As *categorias mistas* referem-se a formatos e gêneros que podem contemplar tanto histórias em quadrinhos brasileiras quanto traduções de material estrangeiro. Entre outras, *adaptação para os quadrinhos*, *publicação de aventura/terror/ficção*, *projeto editorial*, *publicação infanto juvenil*, *publicação mix*, etc.

<sup>99</sup> A legitimidade e veracidade desses dados foram confirmadas por este pesquisador com o próprio Jal.

Finalmente, *outras categorias* referem-se a categorias que não estão diretamente ligadas às práticas de produção de histórias em quadrinhos, mas que as abordam ou promove de algum modo. *Livro teórico, exposição, adaptação para outro veículo, grande contribuição*, etc.

Os gráficos permitem observar que, especialmente a partir de 1997, a quantidade de *outras categorias* aumenta e passa a predominar durante toda a primeira década do século XXI, até 2015, quando a quantidade de *categorias nacionais* a supera. Essa preponderância de *outras categorias* está alinhada com a intenção de “divulgar, valorizar e premiar a produção de quadrinhos”<sup>100</sup>, através de uma estratégia de evidenciação da relevância das histórias em quadrinhos para outras atividades econômicas e sociais.

Daí categorias como *empresa de licenciamento* (1998-2001) ou *personagem de licenciamento* (1998-2000), que valorizavam ações e empresas de *marketing*, ou a categoria de *fã de quadrinhos – personalidade* (2013), que agraciou o apresentador de TV Danilo Gentili, após esse ter feito algumas entrevistas com quadrinistas em seu programa *Agora é Tarde* (2011-2015), na emissora Rede Bandeirantes.

*Outras categorias* também abrangiam práticas relacionadas com o desenho, ilustração e humor gráfico, como *caricaturista* (1997-2012), *cartunista* (1997-2012), *chargista* (1997-2012), que depois se mesclaram em *desenhista de humor gráfico* (2013-2015), *ilustrador* (1997-2010) e *livro de ilustração* (2000-2001). Essas categorias visavam contemplar as práticas profissionais afins com o desenho e ilustração, alinhadas com os objetivos da ACB.

As mudanças nas categorias revelam uma série de diversas intenções, assim como uma incerteza ou instabilidade a respeito da conceituação de formatos e gêneros.

Por exemplo, a atual categoria de *publicação de aventura/terror/fantasia* existe desde 2009, mas anteriormente foi *álbum de ficção* (1989-1990; 1995; 1999-2003), *álbum de terror* (1989-1990; 2001-2003), *revista de aventura e ficção* (1989-1990; 1994; 1996; 1999-2003), *revista de terror* (1990-1996; 1998-2000; 2003), *álbum de ficção, aventura e terror* (1991-1992; 1994; 1996-1998), *álbum de aventura* (1995; 1999-2008), *revista de aventura* (1998; 2004-2008) e *publicação de terror* (2004-2008).

---

<sup>100</sup> Ver o *Estatuto – Troféu HQ Mix* (Anexo 1).

Os termos *revista* e *álbum* são englobados por *publicação* e a junção ou separação dos gêneros *aventura* e *terror* acontece em função das variações de títulos publicados a cada ano. O uso do termo *ficção* demonstra ambiguidade, porque pode referir-se ao gênero de *ficção científica* ou às narrativas de *ficção* em geral. Por exemplo, enquanto durou, a categoria *álbum de ficção* (1989-1990; 1995; 1999-2003) premiou títulos de gêneros tão díspares quanto a fantasia/ficção científica francesa *A Mulher Enigma* (1990), o drama psicológico *Eu te amo Lucimar* (1995) e o humor brasileiro de *10 na área, um na banheira e ninguém no gol* (2003)<sup>101</sup>.

O processo de desenvolvimento das categorias de premiação relaciona-se com as complexas mudanças do cenário de quadrinhos ao longo do período. Dentre toda essa diversidade, é evidente a intenção de valorizar e evidenciar a produção de histórias em quadrinhos nacionais dentro de um mercado que privilegia material estrangeiro. Não apenas na quantidade de *categorias nacionais* ou relacionadas, que superam numericamente as *categorias estrangeiras*, mas com a presença cada vez mais expressiva de títulos nacionais nas *categorias mistas*.

A trajetória das categorias do HQ Mix revela outras duas importantes mudanças para as práticas de histórias em quadrinhos no Brasil. Primeiro, a realização de festivais e eventos públicos de quadrinhos, que tem um marco expressivo com a Bienal do Rio de Janeiro em 1991, vencedora do Troféu HQ Mix de *grande contribuição*, em 1992. Depois, o uso dos recursos da internet para a distribuição de histórias em quadrinhos, que passou a receber atenção da premiação a partir 1998, quando o site *Gibindex* ganhou o primeiro Troféu HQ Mix de *site de quadrinhos*.

---

<sup>101</sup> *A Mulher Enigma* é um álbum de ficção científica e fantasia futurista sobre alienígenas semelhantes aos deuses egípcios. Foi escrito e desenhado pelo sérvio naturalizado francês Enki Bilal, publicado na França em 1986 e no Brasil pela editora Martins Fontes em 1989. *Eu te amo Lucimar* é o terceiro álbum de Lourenço Mutarelli, publicado pela editora Vortex em 1994. Contava a história de dois irmãos gêmeos, marcada pela desavença, assassinato e doença mental. *10 na área, um na banheira e ninguém no gol* era uma coletânea com histórias em quadrinhos de humor sobre futebol feitas por diversos quadrinistas brasileiros, publicada pela editora Via Lettera em 2002.



## 4.2 AS BIENAS DE QUADRINHOS



**Figura 37: Cartaz da I Bienal Internacional de Quadrinhos, 1991. Arte de Caco.**  
**Fonte:** < <http://pipocaenanquim.com.br/destaques/minha-estante-50-heitor-pitombo/>>.  
**Acesso em 09 de novembro de 2017.**

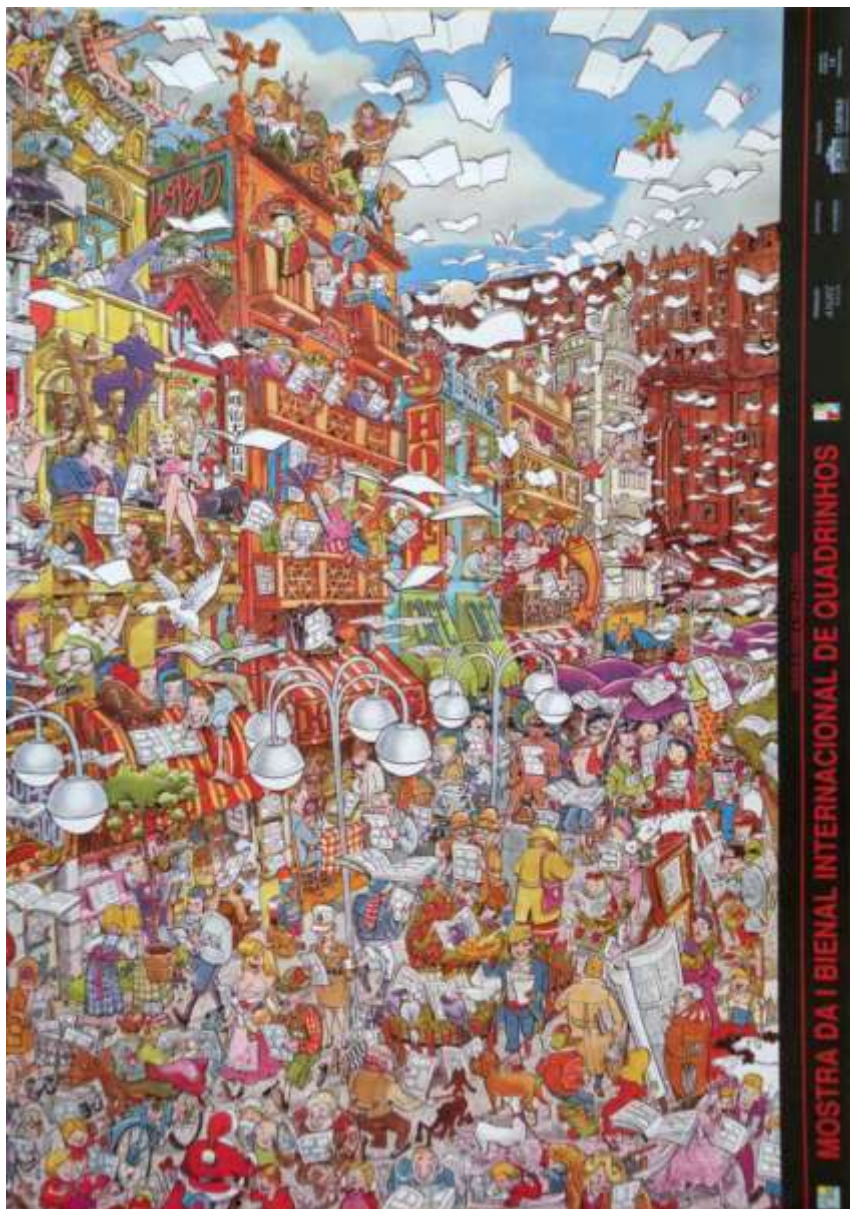
A I Bienal Internacional de Quadrinhos do Rio de Janeiro aconteceu entre os dias 7 e 20 de novembro de 1991. Espalhou-se por 17 pontos da cidade, com palestras, debates, mostras de vídeos, oficinas e a presença de autores de diversas partes do mundo, como Will Eisner (EUA), Jean Giraud<sup>102</sup> (França), Alberto Breccia (Uruguai), Sergio Bonelli (Itália), Paul Gravett (Inglaterra) e José Muñoz e Carlos Sampayo (Argentina). Houve cerca de 27 exposições que apresentaram artes e trabalhos originais de artistas gráficos e quadrinistas brasileiros e de outros países. Cuba, o país homenageado pelo evento, foi tema da exposição *Cuba: retrospectiva dos últimos 30 anos* (ver Anexo 2). Ao final, a I Bienal Internacional de Quadrinhos contabilizou mais de 400 mil visitantes e um prejuízo de Cr\$ 20 milhões (GUSMAN, 1992) (BIENAL, 1991).

<sup>102</sup> Mais conhecido por seu pseudônimo *Moebius*.

A I Bienal Internacional de Quadrinhos foi idealizada e conduzida pela Ayuri Editorial, dos empresários Roberto Ribeiro, Nilton Santos e Emanuele Landi. Eles conseguiram apoio com a Prefeitura do Rio de Janeiro, que investiu Cr\$ 150 milhões no evento. Além disso, conseguiram apenas dois patrocínios, com o Banerj e a Petrobrás. Consulados, como o da França, aceitaram bancar a viagem e estadia de artistas convidados, além de dar suporte às exposições.

Junto aos empolgados discursos publicitários – “Bienal quer ser a maior do mundo”, dizia manchete da *Folha de S. Paulo* de 21 de outubro de 1991 (CAMPOS, 1991) – e a uma agenda que efetivamente priorizava os quadrinhos enquanto cultura, a partir da ênfase nas exposições variadas, palestras e oficinas, também existia a consciência de se tratar de um empreendimento que envolvia gastos diversos e precisava de algum tipo de investimento ou de um retorno lucrativo para se manter. Além de todas as exposições e atividades, a Fundação Progresso, sede administrativa da Bienal, também abrigou uma feira de quadrinhos com estandes das principais editoras do Brasil (GUSMAN, 1992).

Matérias da época descrevem um evento que parece ter acontecido com muito improviso e algumas escolhas que inspiravam incertezas. Por exemplo, os expositores da feira de quadrinhos temiam que a dispersão do evento pela cidade do Rio de Janeiro tirasse a atenção do público, prejudicando as vendas. No dia de abertura da Bienal, Roberto Ribeiro declarou sobre a realização do evento: “Foi uma surpresa até para nós mesmos [...] Já perdemos o controle dos apoios recebidos e dos eventos” (CAMPOS, 1991). Apoios apareceram de última hora vindos de diversas origens, como um “passaporte-criança” oferecido pela cadeia de lanchonetes McDonald’s de Cr\$1.000,00 que permitia que os menores de 12 anos visitassem todas as mostras quantas vezes quisessem (GUSMAN, 1992).



**Figura 38: Cartaz da Mostra da I Bienal Internacional de Quadrinhos em Curitiba, 1992. Ilustrador: Lobo. Fonte: Acervo pessoal do autor.**

Apesar do prejuízo de Cr\$ 20 milhões, a Bienal causou ótima impressão no público e na mídia e foi considerada um sucesso. Desdobrou-se ainda em um conjunto de exposições itinerantes, que passaram por algumas cidades brasileiras, como São Paulo e Curitiba (Figura 38), em 1992. Na época, o Ministro da Cultura, Sérgio Paulo Rouanet, declarou que a Bienal se enquadrava no perfil de projeto a ser beneficiado por uma futura lei de incentivo à cultura (GUSMAN, 1992).

Houve uma segunda edição da Bienal em 1993, que obteve um recorde de público e um prejuízo menor, de cerca de Cr\$ 6 milhões (BASTOS JUNIOR, 1993). Apesar das boas expectativas para a realização de uma terceira edição, em 1995, a falta de patrocínio e dificuldades financeiras impediram que isso acontecesse.

A terceira e última Bienal viria a acontecer na cidade de Belo Horizonte, em 1997. Aproveitando o centenário da cidade e sua relação próxima com o secretário de cultura, Luiz Dulci, Ribeiro conseguiu apoio da prefeitura para a realização do evento. Menor do que as edições anteriores, a III Bienal Internacional de Quadrinhos concentrou suas atividades em um único lugar, a Serraria Souza Pinto<sup>103</sup>.

A Bienal de 1997 contou com a presença de Will Eisner e, novamente, teve ótima repercussão. Nessa época, havia uma produção alternativa de quadrinhos em Belo Horizonte, com destaque para a revista independente *Graffiti*. Apesar disso, os estandes de comércio eram disponíveis apenas para editoras, sem um espaço específico para os produtores independentes comercializarem seus trabalhos, como se veria em edições futuras (ANDRADE, 2017).

Com o fim da equipe que realizava a Bienal e questões legais sobre os direitos sobre o nome do evento, Roberto Ribeiro e seu sócio italiano Emanuele Landi fundaram uma nova empresa, a Casa 21, e propuseram à prefeitura de Belo Horizonte um novo projeto, agora chamado FIQ (Festival Internacional de Quadrinhos).

Ribeiro e a Casa 21 conduziram a realização do FIQ desde sua primeira edição, em 1999, até 2009, quando se desligaram para tentar um novo projeto, a Rio Comicon, que teve apenas duas edições, em 2010 e 2011. Apresentava a mesma estrutura que a Bienal e o FIQ, com exposições, presença de autores, convidados estrangeiros, feira de quadrinhos.

Andrade (2017) conta que, bem antes da realização da Bienal, Ribeiro havia morado por anos na França, onde frequentou feiras e eventos de *bande dessinée*, especialmente o Festival de Angoulême, que é citado em Campos (1991) como referência para a Bienal. Esse modelo de evento, apesar das dificuldades econômicas e logísticas de realização, desenvolveu-se e ganhou força durante a primeira década do século XXI. Durante esse período, o FIQ de Belo Horizonte, herdeiro direto da Bienal, tornou-se o maior evento do gênero no Brasil, caracterizado principalmente por ser um evento promovido pela Prefeitura de Belo Horizonte e, portanto, realizado com dinheiro público e políticas de incentivo à cultura.

O FIQ é importante para a formação de novos autores, proporcionando um espaço para o contato entre os produtores, a troca de ideias e debates sobre as práticas e as condições da produção de quadrinhos, além da evidenciação e

---

<sup>103</sup> Mais tarde, a Serraria Souza Pinto se tornaria sede da maioria das futuras edições do FIQ (Festival Internacional de Quadrinhos).

promoção dessa produção. Faz parte do FIQ a realização de visitas monitoradas de alunos de escolas, que podem acessar as palestras, exposições e feiras, buscando formar novos leitores.

Especialmente a partir de 2010, surgiram outros eventos seguindo modelo semelhante, como a Gibicon de Curitiba (2011), que a partir de 2016 passou a ser chamada de Bienal de Quadrinhos de Curitiba. Conduzida por Fabrizio Andriani, conta principalmente com apoio da Prefeitura da cidade.

Nesse período, o espaço dentro desses eventos para exposição e comércio da produção de quadrinistas independentes apresenta um crescimento. Ramos (2015) contabilizou o número de publicações independentes no FIQ, que foi de algo em torno de 40 a 50 títulos em 2011 para 136 em 2012 e 257 em 2015. Junto a esse aumento de publicações independentes surgem novos eventos voltados para a divulgação específica desse tipo de produção, como o Ugra Fest (em 2011) e a Feira Plana (2013).

Para muitos produtores independentes de quadrinhos, esses eventos tornam-se marcos no planejamento da produção. Publicações são pensadas tendo em mente a realização desses eventos para sua promoção e comercialização. Além disso, os eventos também proporcionam a formação de um senso de comunidade e identidade entre esses produtores.

#### 4.3 A INTERNET

Após a Segunda Guerra Mundial, diversos países desenvolveram programas de pesquisas visando aperfeiçoar os computadores eletrônicos que, na época, eram vistos principalmente como ferramentas de cálculos que poderiam auxiliar as forças militares em diversos assuntos, como decifração de códigos e problemas de balística. Nos Estados Unidos, esses programas envolveram universidades, empresas e instituições militares que, mediadas pela agência militar ARPA, durante as décadas de 1960 e 1970, dedicaram esforços para desenvolver uma rede de comunicação entre os computadores. O conjunto de protocolos conhecidos como *Transmission Control Protocol/Internet Protocol* (TCP/IP) surgiu dos trabalhos dessas instituições (CARVALHO, 2006).

A partir de 1979, diversas universidades estadunidenses se empenharam em produzir opções que barateassem o uso das redes de comunicação disponíveis e

possibilitassem a inclusão de novos usuários. Esse processo se desenvolveu ao longo da década de 1980 e, em 1995, a partir de uma complexa rede de ações que atendiam diversos interesses políticos e comerciais, a Internet espalhou-se rapidamente pelo mundo, atendendo não somente a pesquisadores acadêmicos e funcionários de grandes empresas, mas a um espectro de público muito maior e mais diversificado (CARVALHO, 2006).

No Brasil, ao final da década de 1970, o desenvolvimento da Internet também começou nas universidades, interessadas no conceito de comunicação de dados em dimensões locais e globais, além do acesso imediato a informações que, até então, levavam dias ou semanas para estarem disponíveis. O uso generalizado da Internet no Brasil se deu de forma relativamente rápida a partir de meados da década de 1990 (CARVALHO, 2006).

Em 1998, surgiu a primeira categoria do Troféu HQ Mix que contemplava a internet: *site de quadrinhos*<sup>104</sup>. Já no ano seguinte, surge uma nova categoria: *site sobre quadrinhos*. As duas categorias tipificam a utilização dos novos recursos oferecidos pela internet como uma nova forma de distribuição da produção de histórias em quadrinhos em si e das formas de discussão e divulgação da produção.

Até a segunda metade da década de 1990, informações sobre histórias em quadrinhos e seus bastidores circulavam principalmente em algumas matérias presentes em jornais e revistas de quadrinhos, além da produção dos fanzines.

Por exemplo, em 1991, começou a circular o fanzine *Panacea*, que, se constituía basicamente de um “pequeno folheto de oito páginas fotocopiadas no formato meio-ofício, com uma miscelânea de histórias em quadrinhos, artigos sobre música e quadrinhos, além de textos literários” (MAGALHÃES, 2011). Com uma periodicidade regular e um círculo crescente de leitores, o editor do fanzine *Panacea*, José Mauro Kazi, investiu na transformação do fanzine em revista (Figura 39), que passou a ter mais páginas. Premiado com dois Troféus HQ Mix (*Fanzine*, em 1993, e *Revista independente*, em 1995), *Panacea* deixou de circular após a edição de número 40, em dezembro de 1995.

---

<sup>104</sup>O primeiro vencedor dessa categoria foi o site *Gibindex*, que havia começado suas atividades em janeiro de 1997 e pretendia ser uma espécie de enciclopédia online de histórias em quadrinhos, com colaborações de diversos autores.





**Figura 39: Revista *Panacea* número 38, março/abril de 1995.**  
**Fonte: acervo do autor.**

Durante a década de 1990, houve outras publicações que divulgavam notícias sobre histórias em quadrinhos, como as revistas *Herói*, publicada originalmente pela editora Conrad e depois por várias outras editoras, entre 1995 e 2002, e *Wizard*, publicada pela editora Globo entre 1997 e 1998. Visando contemplar esse tipo de publicação, a categoria *revista sobre quadrinhos* do Troféu HQ Mix durou de 1997 a 2003, depois passou a ser chamada de *publicação sobre quadrinhos* e durou até 2008.

As notícias sobre histórias em quadrinhos encontraram um novo formato com a internet. A partir de 1997, surgiram diversos formatos de sites e blogs dedicados às críticas, notícias, entrevistas, resenhas e comentários sobre as histórias em quadrinhos e seu entorno. Tomando o HQ Mix como fonte, citamos os vencedores de *site sobre quadrinhos*: *Área 51* (1999), *Planet Comics* (2000), *Universo HQ* (2001-2008), além dos sites indicados: *Bigorna*, *Arca*, *Omelete*, entre outros.

A categoria *site sobre quadrinhos* durou de 1999 e 2008, quando foi fundida com as categorias *publicação sobre quadrinhos* e *blog sobre quadrinhos*, tornando-se *mídia sobre quadrinhos*, que durou até 2012.

Os sites especializados em notícias e resenhas sobre quadrinhos tornaram-se relevantes durante a primeira década do século XXI não apenas pelas informações que traziam aos leitores, mas também por permitir a interação entre esses leitores através de fóruns e áreas de comentários, possibilitando a circulação e distribuição de mensagens e opiniões com uma velocidade e quantidade muito maior.

A internet também se mostrou um novo meio de publicação e circulação para as próprias histórias em quadrinhos, com recursos que abriram discussões sobre a própria linguagem dos quadrinhos.

Santos (2010, p. 13-14) destaca os termos “*webcomics*”, “*hqtrônicas*” e “histórias em quadrinhos *online*” adotados por certos autores<sup>105</sup> para se referir às histórias em quadrinhos produzidas para publicação na internet (ou *web*). Estas obras incorporam certas características do meio, como animação, som e *hyperlinks*<sup>106</sup>, obtendo efeitos expressivos que as histórias em quadrinhos impressas não poderiam reproduzir. A própria leitura da história em quadrinhos utilizando as barras de rolagem do computador já proporciona uma experiência corporal/gestual diferente das viradas das páginas impressas das revistas em quadrinhos.

A exploração das possibilidades multimidiáticas se reduziu sensivelmente a partir de 2005. Depois disso, muitos autores passaram a utilizar a internet apenas como meio de publicação de histórias em quadrinhos criadas de acordo com a lógica de produção para os formatos impressos tradicionais de revistas e, principalmente, tiras, como atestam Ramos (2013, p. 81) e Franco (2013, p. 24).

Santos (2010) realiza um estudo muito completo sobre um desses autores, André Dahmer que, desde 2001, mantém um site de tiras, *Malvados*. Castro (2016) analisou os trabalhos de três autores de tiras *online*: Carlos Ruas (*Um Sábado Qualquer*), William Leite (*Willtirando*) e André Farias (*Vida de Suporte*). Anjos (2017) estudou *A infância do Brasil*, uma história em quadrinhos de José Aguiar que foi

---

<sup>105</sup> Os autores citados por Santos (2010) que usam o termo *cybercomix* e não contam da bibliografia desta tese, são: Todd Allen (*The Economics of Web Comics*, 2nd edition. EUA: Indignant Media, 2007), T. Cambell (*A History of Webcomics –The Golden Age: 1993-2005*. Canada: 2006) e Steve Horton e Sam Romero (*Webcomics 2.0*. Boston: Course Technology, 2008). “*Hqtrônicas*” é um termo concebido pelo brasileiro Edgar Silveira Franco (em *HQtrônicas: do suporte papel à rede internet*. São Paulo: Annablume; Fapesp, 2008). McCloud (2000) e Wolk (2007) são autores que empregam o termo “*online*” como complemento para distinguir as histórias em quadrinhos que usam o meio para sua publicação.

<sup>106</sup> O *hyperlink*, ou hiperligação ou apenas *link*, é um ponto dentro de um texto ou de uma página que, ao ser clicado, permite acesso imediato a outro ponto dentro do mesmo texto ou de outro texto ou de outra página através da internet. Também é possível um *hyperlink* que una pontos distintos dentro de um mesmo documento sem a necessidade da internet.



publicada primeiro de maneira seriada em um site de quadrinhos, entre 2015 e 2016, e depois como um livro, em 2017.

A maior parte desses quadrinhos citados foi orientada pela lógica das publicações impressas, isto é, sem necessariamente se valerem de recursos disponíveis para a internet, como sons, animações e *hyperlinks*.

Dos três autores estudados por Castro (2016), apenas um, William Leite, efetivamente produziu tiras de quadrinhos que empregavam recursos disponíveis do suporte digital, como animação. De um total de 1240 histórias em quadrinhos analisadas, foram contabilizadas 15 que utilizavam recursos digitais, especialmente animação (CASTRO, 2016, p. 69).

Por outro lado, José Aguiar utilizou recursos digitais como o *hyperlink* para distribuir informações complementares da contextualização histórica sobre os painéis de sua história em quadrinhos, além de disponibilizá-la em quatro idiomas (português, inglês, francês e espanhol). Na versão impressa, esses recursos foram descartados, como as traduções para os idiomas estrangeiros, ou adaptados, como as informações históricas que ganharam espaço em um apêndice ao final da edição.

A apropriação da internet como recurso de publicação e distribuição de histórias em quadrinhos se vê na categoria *site de quadrinhos* do Troféu HQ Mix, que durou de 1998 a 2007. Desde 2008, passou a ser chamada *web quadrinhos* e, a partir de 2012, coexiste com a categoria *web tiras*. Cada uma dessas categorias visa contemplar um tipo de quadrinho que segue o modelo de produção das versões impressas, sejam as histórias longas ou as tiras humorísticas.

A quantidade de autores que, atualmente, empregam a internet para publicar e fazer circular suas histórias em quadrinhos, assim como a variedade de temas e formatos, é imensa. Com seus diversos recursos, inclusive as redes sociais e plataformas de financiamento coletivo, a internet foi apropriada pelos produtores de quadrinhos como uma importante ferramenta de sua prática.

## 5 OS QUADRINHOS INDEPENDENTES BRASILEIROS DO SÉCULO XXI

Ao final da década de 1990, a situação econômica brasileira começava a se estabilizar. O Plano Real, criado em 1994, durante o governo de Itamar Franco, mostrou-se eficaz em controlar a hiperinflação e possibilitar o aumento do poder aquisitivo da população brasileira. Ainda que não tenha sido o único responsável pela elaboração do Plano Real, o então Ministro da Fazenda, Fernando Henrique Cardoso, conseguiu capitalizar sobre o sucesso do plano e ser eleito duas vezes presidente, em 1994 e 1998. Em 2002, o ex-metalúrgico Luiz Inácio “Lula” da Silva foi eleito presidente do Brasil, reforçando a ideia de que o país estava definitivamente em um período democrático (REIS, 2014).

Ainda que persistissem diversos problemas com relação a políticas e desigualdades sociais e econômicas, o controle de inflação e a percepção de democracia davam um novo tom à estrutura de sentimento da época. Havia esperança e a impressão de que um novo período começava, ainda que, contraditoriamente, muitas das políticas econômicas adotadas pelo governo Lula dessem continuidade às orientações liberais de Cardoso.

As menções às dificuldades impostas à produção de histórias em quadrinhos pela situação econômica começam a dividir espaço com as observações a respeito da transição dos pontos de vendas das histórias em quadrinhos das bancas de revista para as livrarias, além da constatação do aumento das produções consideradas “independentes”.

### 5.1 OS QUADRINHOS *MAINSTREAM*

Santos (2010, p. 60) e Ramos (2012, p.9) descrevem o final da década de 1990 e início do século XXI como um período de transições no mercado brasileiro de quadrinhos, com a redução de vendas de revistas em quadrinhos em bancas e aumento de publicações no formato de álbuns<sup>107</sup> e livros.

Quase vinte anos depois, agora em 2017, o mercado de quadrinhos em banca segue existindo, ancorado principalmente em um grande número de títulos de

---

<sup>107</sup> O formato álbum aqui se refere ao formato tradicional de álbum europeu, tendo, em geral, 48 páginas e formato em torno de 30cm x 22cm.

*mangás*<sup>108</sup>, além dos sempre presentes *comics* de super-heróis, majoritariamente publicados pela editora Panini Comics, representante de um grupo editorial italiano que entrou no mercado brasileiro em 2002, tomando os direitos de publicação dos personagens Marvel e DC da editora Abril.

A presença e relevância dos *mangás* nesse início de século é inegável, não só no estilo visual de diversas histórias em quadrinhos feitas por desenhistas brasileiros<sup>109</sup> como também na decisão de Mauricio de Sousa de investir, desde agosto de 2008, em uma nova série de revistas em quadrinhos, a *Turma da Mônica Jovem*, que mostra uma nova versão de seus populares personagens, como adolescentes, representada e divulgada pelo estilo visual desses quadrinhos japoneses (SANTOS, 2010, p.61). A Editora Abril também mantém a publicação dos personagens Disney, investindo no tradicional modelo de revistinhas e em um novo formato de coletâneas luxuosas e caras.

Entre as mudanças significativas no mercado brasileiro de quadrinhos dos anos 2000 está a efetiva ocupação de um espaço nas livrarias. Segundo Ramos (2012, p.9), o trabalho de editoras, especialmente a Conrad, foi muito importante na expansão e consolidação dessa relativamente nova modalidade de comercialização<sup>110</sup>. Especialmente a partir de 2006, as seções de quadrinhos tiveram aumentos notáveis. Havia uma transição para um novo formato, um novo tipo de produto, mais caro, porém com uma vida comercial mais longa que as revistas de banca, que eram vistas como produtos descartáveis.

Visando o perfil dos colecionadores de quadrinhos mais velhos e com maior poder aquisitivo, as publicações situaram-se nas livrarias, priorizando um acabamento gráfico mais luxuoso. Muitas histórias publicadas antes como revistas seriadas agora eram reunidas em coletâneas com papel especial e capa dura. Nesse processo, as tiragens vão se reduzindo e os quadrinhos cada vez mais se afastam do modelo de

---

<sup>108</sup> *Mangás* são os quadrinhos feitos no Japão. Desde os anos 1990, a publicação de mangás tem aumentado no Brasil. Hoje são mais de uma centena de títulos publicados por editoras como a JBC, Panini, Darkside, New Pop, entre outras.

<sup>109</sup> Ver a série *Holy Avenger*, desenhada por Érica Awano, premiada com o Troféu HQ Mix de *Revista seriada* em 2002 e 2003 e publicado em coletâneas pela editora Jambô a partir de 2012.

<sup>110</sup> Publicações de quadrinhos voltadas para livrarias não são exatamente uma novidade. Na década de 1970, a editora Record publicava os europeus *Asterix* e *As Aventuras de Tintin*. A editora Brasiliense publicou *Maus*, de Art Spiegelman, em 1987 e *Um contrato com Deus e outras histórias de cortiço*, de Will Eisner, em 1988. A gaúcha LP&M manteve nas livrarias, durante as décadas de 70 e 80, a coleção *Quadrinhos LP&M*, com álbuns nacionais e estrangeiros (RAMOS; FIGUEIRA, 2014, p. 190).

produto de consumo de massas do século XX para se tornar uma mercadoria voltada para um consumidor de condições financeiras bem acima da média brasileira.

Além de livrarias e bancas de revistas, outro ponto de venda conhecido são as lojas especializadas, chamadas *comic shops*. Reunindo tanto os quadrinhos de bancas quanto os de livrarias, as *comic shops* também vendem quadrinhos importados, além de produtos relacionados com os gibis, como camisetas, pôsteres e estátuas. Em comparação com a quantidade de livrarias e bancas de revistas no país, as *comic shops* são bem mais raras.

A partir de 2010, as *comic shops* começaram a sentir os efeitos da concorrência com outro tipo de comércio possibilitado pela internet, as livrarias *online*. Em especial, a gigante transnacional *Amazon*<sup>111</sup> passou a se destacar no mercado brasileiro de quadrinhos, por oferecer descontos significativos na venda de publicações.

Há especulações de que a entrada da *Amazon* no Brasil começa a impor um novo tipo de lógica para as editoras. Assim, os preços elevados das coletâneas e edições especiais, seriam definidos pelas editoras levando em consideração os descontos que a *Amazon* oferecerá, o que desfavorece as concorrentes. Na realidade, o formato de comércio via internet, com lojas virtuais que dispensam diversos gastos com mão-de-obra e possibilitam descontos maiores no preço final para o consumidor, não é uma invenção da *Amazon*. Antes dela, no Brasil, houve outras lojas virtuais, como a empresa brasileira *Submarino*.

Bancas de revistas, livrarias, lojas especializadas e vendas *online* são pontos de comércio de um mercado editorial *mainstream* que apresenta significativas mudanças. O comércio baseado em uma lógica de grandes tiragens mensais e vendas em bancas agora também abarca algo próximo da lógica editorial de livros, com tiragens menores e investimento no perfil de colecionadores conservadores.

Há uma convergência com a formação de uma chamada *cultura geek*, que engloba uma série de produtos relacionados à exploração de personagens de ficção oriundos das mais diversas formas: literatura, histórias em quadrinhos, cinema, séries de TV. Nesse sentido, o *mainstream* ainda segue a lógica de exploração industrial e comercial da imagem de personagens nos mais diversos desdobramentos e

---

<sup>111</sup> Empresa transnacional que utiliza a internet como principal meio para comercializar livros impressos, digitais (e-books) e leitores de e-books *Kindle*, de sua marca própria.

aplicações transmidiáticas, que encontra, talvez, sua maior expressão na Comic Con Experience (CCXP).

Iniciada em 2014, a CCXP é um evento ancorado na *cultura geek*, promovido pelas empresas brasileiras Omelete Group, Chiaroscuro Studios e Piziitoys. São cobradas entradas diárias no valor de R\$100,00 (meia) a R\$200,00 (inteira) que dão acesso a uma série de atrações, além de feiras e estandes de editoras e empresas de entretenimento. Há opções especiais que variam de R\$1.100,00 a R\$7.000,00, válidas para os quatro dias do evento e com diversos privilégios e regalias<sup>112</sup>.

A CCXP tem suas principais atrações nas prévias dos estúdios e produtoras de filmes, séries de TV e *comics* estadunidenses, contando com a presença de artistas e celebridades estadunidenses. Trata-se de um evento no qual as pessoas pagam para poder assistir comerciais de séries e filmes vindouros, além de frequentar feiras com produtos licenciados e produtores de quadrinhos brasileiros.

A grande mudança pela qual passa o *mainstream* dos quadrinhos brasileiros talvez esteja justamente no fato de que os quadrinhos deixam de ser um produto de “consumo de massas”, ou melhor, um produto acessível para a maioria da população, e tornam-se um tipo de mercadoria de fetiche.

Se tomamos as produções *mainstream* de quadrinhos voltadas para as livrarias, perceberemos que outra mudança é a diversidade aparentemente maior de títulos e temas abordados, inclusive com a presença de produtores nacionais, ainda que permaneça o predomínio de publicações com traduções de obras estrangeiras.

## 5.2 O CIRCUITO INDEPENDENTE

Coexistindo com o mercado editorial *mainstream*, há o circuito de produção independente de histórias em quadrinhos. A partir do final da década de 1990, esse circuito passou por significativas transformações. A quantidade de produtores e publicações de quadrinhos independentes aumentou, como se pode verificar a partir de certos índices que corroboram a exposição e a circulação mais ampla desse tipo de produção. Entre os índices desse crescimento estão a trajetória das categorias de premiação e o registro de vencedores e indicados do Troféu HQ Mix, as feiras e eventos dedicados para a produção independente e a formação de diversas redes de

---

<sup>112</sup> Informações obtidas do site do evento, disponível em: <<https://www.ccxp.com.br/>>. Acesso em 18 de setembro de 2017.

informação e os comentários e notícias sobre esse tipo de produção em sites especializados, comunidades das redes sociais e, esporadicamente, em espaços mais convencionais, como as seções de cultura dos jornais.

Há muitas afinidades entre os quadrinistas independentes e os produtores de fanzines, que muitas vezes são as mesmas pessoas, com práticas que se imbricam de maneira indistinguível: autopublicação, autonomia na elaboração de conteúdo, linguagem gráfica e temáticas marginais ao *mainstream*.

Nesse ponto, é conveniente lembrar a distinção proposta por Magalhães (2014, p. 5): o fanzine prioriza a linguagem escrita, informando, criticando e debatendo sobre determinado assunto (música, arte, atividade) enquanto que a publicação de histórias em quadrinhos em si seria uma *revista alternativa*. Obviamente, há muitos casos que misturam essas características, como a *Café Espacial*, publicação que circula desde 2007 e se auto-define como uma “revista independente”, composta por histórias em quadrinhos intercaladas com textos literários, jornalísticos e críticos.

As condições de produção das publicações independentes – muitas vezes com pequenas tiragens, distribuição limitada, periodicidade irregular e períodos de circulação geralmente curtos – dificultam o registro desse tipo de produção<sup>113</sup>. Por isso, observar o desenvolvimento das categorias do Troféu HQ Mix pode ajudar a compreender o processo de mudança nas publicações independentes durante a primeira década do século XXI.

A categoria *Fanzine* existiu de 1990 a 2007. A suspensão dessa categoria está relacionada a mudanças de formatos e modos de produção que levaram muitos fanzines a serem contemplados em outras categorias de publicação. Muitos fanzineiros passaram a utilizar os recursos de publicação possibilitados pela internet, produzindo sites e blogs que cumprem muitas das finalidades dos fanzines, entre as quais Magalhães (2016, p. 8) considera “o espaço da reflexão, da crítica e da experimentação” e também “uma forma de resistência à massificação dos quadrinhos estrangeiros e à indiferença das grandes editoras para com os quadrinhos nacionais”.

Essa transformação da forma dos fanzines através das mudanças dos meios de publicação também é ilustrada pelo Troféu HQ Mix de *Prozine*, uma categoria que

---

<sup>113</sup> Há trabalhos que procuraram realizar esse registro. Albernaz e Peltier (1995, p. 95) contabilizaram 977 títulos de fanzines publicados durante o ano de 1994. Magalhães (2014 e 2016) e Urbanos (2015) também apresentam registros e comentários sobre as práticas e produção de fanzines no Brasil.

existiu entre 2005 e 2007 e que procurava contemplar fanzines que se valiam de uma produção gráfica sofisticada, apresentando aspectos indistinguíveis daqueles de uma publicação “profissional”, em termos de design, layout e acabamento. Na prática, a principal diferença era o acesso ao serviço de gráficas profissionais ao invés da tradicional impressão em fotocopiadoras.

O acesso a recursos de publicação e impressão transformaram as técnicas mais tradicionais de produção de fanzines, como o mimeógrafo, a fotocopiadora e certos processos alternativos de impressão, em opções estéticas e ideológicas. Para alguns produtores independentes, essas técnicas ainda constituem as únicas opções economicamente viáveis, mas existem aqueles que as escolhem para elaborar peças que conscientemente se posicionam como opções à produção *mainstream*.

Esse tipo de produção independente é relativamente expressivo e não é contemplado adequadamente pelo Troféu HQ Mix. É possível ter uma ideia de sua dimensão a partir de certos eventos específicos, como a Feira Plana. Trata-se de uma feira livre onde são expostos e comercializados os trabalhos de diversos tipos de produtores independentes de impressos, como quadrinistas, fanzineiros, gravadores, artistas gráficos, coletivos e afins.

A primeira edição da Feira Plana aconteceu em março de 2013, no MIS (Museu da Imagem e do Som) de São Paulo, idealizada por Bia Bittencourt com apoio do Governo do Estado e das empresas IdeaFixa e Trip Editora. O evento é inspirado pela *NY Art Book Fair*, que acontece anualmente no MoMA (*The Museum of Modern Art*), em Manhattan. Em 2017, em sua quinta edição, a Feira Plana passou a se chamar de Plana – Festival Internacional de Publicações de São Paulo e se integrou à Fundação Bienal de São Paulo<sup>114</sup>.

Além da Feira Plana, a partir de 2010, surgiram diversos outros eventos do tipo, como o Ugra Fest (2011), a Parada Gráfica (2013), a Feira Míolos (2014), a Kraft (2014), a Feira Sub (2016) e a Des.Gráfica (2016). Todos esses eventos movimentam diversos produtores e consumidores e confirmam uma cultura de impressos alternativa ao mercado editorial *mainstream*.

---

<sup>114</sup> Maiores informações em: < <http://www.feiraplana.org/o-festival> > e < <http://www.hypeness.com.br/2013/03/veja-o-que-rolou-na-1a-feira-plana-que-reuniu-publicacoes-independentes-no-mis/>. > Acesso em 19/09/2017.



Figura 40: Exemplos de impressos independentes e alternativos comercializados na primeira edição da Feira Plana, em março de 2013.

Fonte: < <http://www.hypeness.com.br/2013/03/veja-o-que-rolou-na-1a-feira-plana-que-reuniu-publicacoes-independentes-no-mis/> > Acesso em 19/09/2017.



Os produtores desse circuito independente não contam com o auxílio de distribuidoras terceirizadas e, muitas vezes, levam pessoalmente suas publicações para os pontos de venda (as *comic shops*), combinando valores diretamente com os comerciantes proprietários. Outro ponto de venda muito comum são os eventos citados, que possuem espaço para feiras e comércio onde, geralmente, os próprios produtores vendem suas publicações diretamente para o público. Muitos produtores de histórias em quadrinhos frequentam essas feiras e utilizam as técnicas de impressão e desenho alternativas como uma opção estética e ideológica.

A Figura 40 mostra alguns dos tipos de produtos impressos que são comercializados na Feira Plana. Muitos fogem completamente dos modelos de publicações convencionais, apresentando temas, ilustrações e estilos gráficos bem peculiares.

Por outro lado, há também muitos produtores independentes de quadrinhos que seguem formas e modelos de publicação mais semelhantes aos do *mainstream*, isto é, realizam publicações com aspecto muito semelhante às histórias em quadrinhos, revistas, álbuns e livros produzidos pelas editoras comerciais.

Esses produtores se valem dos diversos desenvolvimentos tecnológicos nas áreas de publicação, especialmente a internet e processos de impressão mais acessíveis. Essas condições junto a outras, como programas estatais de incentivo à produção de quadrinhos<sup>115</sup> e novos recursos, como as plataformas de financiamento coletivo<sup>116</sup>, relacionam-se com mudanças, crescimento e diversificação da produção de histórias em quadrinhos independentes do século XXI.

A trajetória do Troféu HQ Mix permite verificar o aumento da quantidade de títulos nacionais disputando as categorias do Troféu HQ Mix, especialmente a partir de 2006. Até então, existiam apenas registros dos vencedores do prêmio. Em 2006 os registros começam a incluir também todos os indicados das diversas categorias<sup>117</sup>.

Com essas informações elaboramos o Gráfico 4, que apresenta a quantidade de títulos nacionais e estrangeiros que disputaram o prêmio entre 2006 e 2017. A

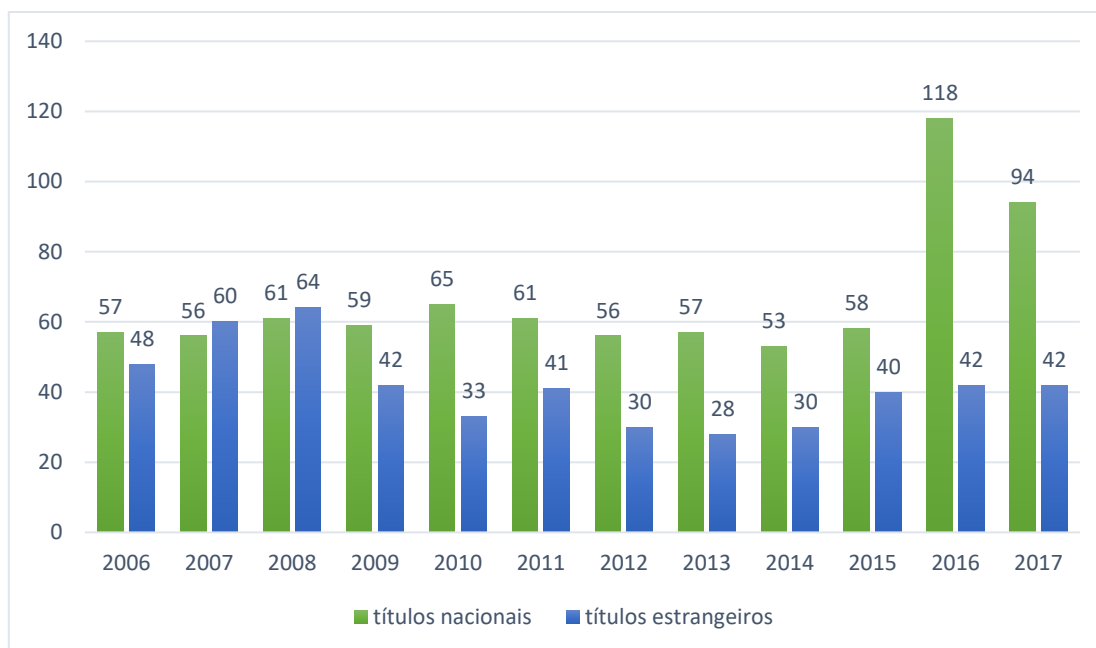
---

<sup>115</sup> Um dos programas mais conhecidos é o ProAC (Programa de Ação Cultural), do Estado de São Paulo.

<sup>116</sup> O financiamento coletivo também é chamado de *crowdfunding* e constitui um processo de captação de recursos que se vale de sites na internet através dos quais projetos de naturezas diversas são apresentados para possíveis colaboradores e um valor monetário para sua execução é proposto como meta a ser atingida dentro de um período determinado de dias.

<sup>117</sup> Exceção feita às categorias *grande contribuição*, *grande mestre*, *grande homenagem*, *tese*, *dissertação de mestrado* e *trabalho de conclusão de curso*, que são escolhidos por um júri especial.

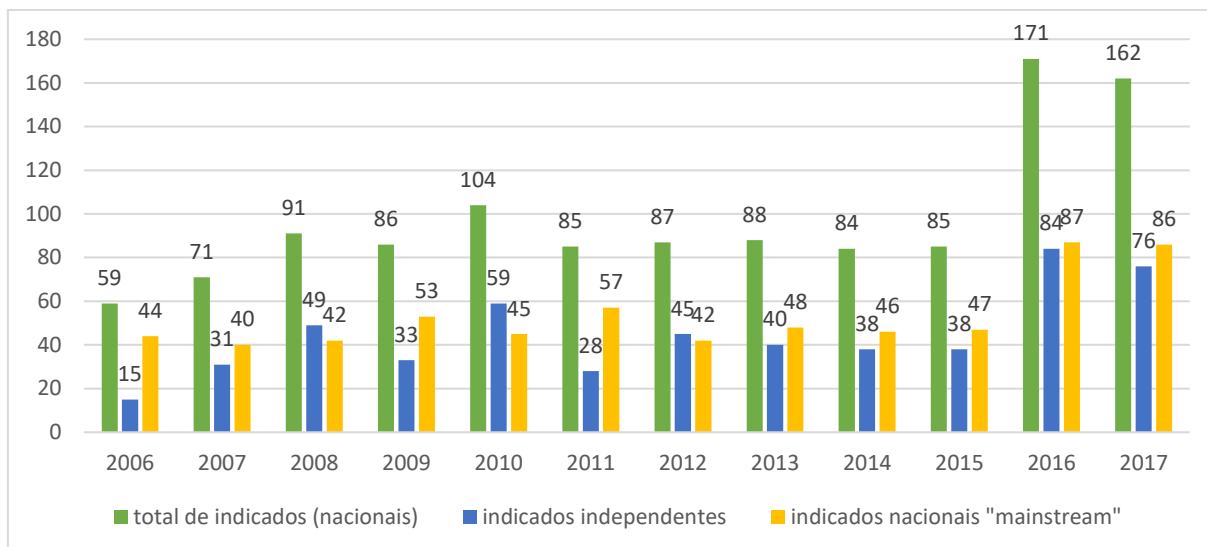
contabilidade de títulos considerou apenas os exemplares impressos, deixando de lado os chamados quadrinhos digitais, que são publicados pela internet. O pico de títulos nacionais a partir de 2016 chama a atenção e se justifica pelo aumento da quantidade de finalistas em cada categoria, que subiu de 7 para 10 indicados<sup>118</sup>.



**Gráfico 4: Quantidade de títulos nacionais e estrangeiros que disputaram o Troféu HQ Mix desde 2006.**

O Troféu HQ Mix se propõe a valorizar e destacar a produção brasileira, por isso a estrutura da premiação intencionalmente cede mais espaço para os títulos nacionais, encobrindo o fato de que as publicações estrangeiras traduzidas ainda predominam no mercado brasileiro de quadrinhos. Mesmo assim, o aumento de indicados e da quantidade de títulos na premiação foi possibilitado por um efetivo aumento na variedade de títulos nacionais. Existe intenção de contemplar as novas produções como uma forma de reconhecimento e estímulo.

<sup>118</sup> Outra alteração significativa foi no processo de seleção dos indicados. Desde 1989, a seleção de indicados ao prêmio era feita pela Comissão da Organização. Em 2016, foi apresentada uma lista completa de lançamentos de quadrinhos de 2015, que ficou disponível para alterações, como inclusões de outras indicações, durante uma semana no site oficial do troféu. Votantes cadastrados poderiam escolher até três indicados para uma próxima fase de seleção. Esse novo modelo sofreu diversas críticas por permitir a inclusão de títulos que supostamente não poderiam concorrer, como publicações anteriores a 2015. Em 2017, a Comissão da Organização voltou a fazer a pré-seleção de indicados.



**Gráfico 5: Relação de total de indicados e indicados independentes e *mainstream* de 2006 a 2017.**

O Gráfico 05 apresenta a totalidade de indicações para publicações brasileiras por ano, desde 2006, em comparação com a quantidade de indicações para produções nacionais consideradas independentes e *mainstream*. Para a elaboração do gráfico, foram consideradas a totalidade de indicações para títulos nacionais, isto é, produzidos por artistas brasileiros e voltados para o mercado editorial brasileiro. Ao elaborar o Gráfico 05, procuramos identificar quais eram os autores independentes que se reuniam em coletivos, selos editoriais ou que abriam suas próprias editoras para se autopublicar.

O resultado mais interessante desse processo não foi a quantificação de títulos, mas a percepção das dificuldades do termo “independente” em relação à distinção entre as produções independentes e *mainstream*. A condição de autopublicação funciona bem quando se trata de um único autor que se responsabiliza pela produção, edição e distribuição de histórias em quadrinhos, mas há problemas quando este autor decide abrir a própria editora ou quando coletivos de autores se reúnem para fazer um selo editorial.

A categoria *Revista independente* existe desde a primeira edição do prêmio, em 1989, destinada a premiar obras em quadrinhos que tenham sido publicadas por iniciativa direta do autor (ou autores), sem relação com uma editora comercialmente estabelecida. A partir de 2003 passa a ser chamada *Publicação independente*.

Em 2008, a categoria *Publicação independente* se desdobra em outras quatro categorias: *Publicação independente de autor*, *Publicação independente de grupo*,

*Publicação independente edição única*<sup>119</sup> e *Publicação independente de bolso*, que foi a única que não permaneceu, durando apenas uma edição. As outras categorias permanecem até hoje.

A divisão de *Publicação independente* em três subcategorias está relacionada com o crescimento da produção desse tipo de histórias em quadrinhos. Durante a elaboração do Gráfico 05, foi constatado que muitos títulos e produtores independentes não apareciam apenas entre os indicados para essas três categorias, concorrendo também com os títulos “*mainstream*” em outras, como *Desenhista nacional*, *Roteirista nacional*, *Edição especial nacional*, *Projeto editorial*, *Novo talento (desenhista)* e *Novo talento (roteirista)*.

As variedades do Troféu HQ Mix para publicações independentes partem principalmente da premissa da autopublicação, isto é, do autor que realiza suas produções sem se valer dos serviços de uma editora. Por exemplo, em 2012, o belo-horizontino Vitor Cafaggi recebeu o Troféu HQ Mix de *Novo talento (roteirista)* por duas publicações: *Valente Para Sempre* e *Duo.Tone*. Além disso, foi indicado por elas para *Publicação independente de autor*, *Publicação independente edição única* e *Roteirista nacional*.

Vale ressaltar que os critérios de classificação do Troféu HQ Mix não são exatamente rigorosos. Ao longo de todas as edições há muitas contradições ou superposições que revelam uma certa confusão nas definições adotadas pela comissão julgadora. No caso dessa edição de 2012, Cafaggi concorre simultaneamente como iniciante em *Novo talento (roteirista)* e ao lado de autores supostamente mais experientes em *Roteirista nacional*.

Cafaggi iniciou suas atividades em 2008, escrevendo e desenhando uma tira em quadrinhos chamada *Puny Parker*, uma *fanfic*<sup>120</sup> com o personagem *Homem-Aranha (Spider-man)* que contava as aventuras do super-herói aos seis anos de idade. As tiras foram publicadas periodicamente em um blog<sup>121</sup> até junho de 2011 e tiveram boa resposta de audiência, criando um público para seu trabalho.

---

<sup>119</sup> Para maior exatidão, entre 2008 e 2010 a categoria foi chamada de *Publicação independente especial*. Mudou para o atual nome de *Publicação independente edição única* a partir da edição de 2011.

<sup>120</sup> *Fanfic* ou *fanfiction* (“ficção de fãs”) é um termo que se refere a histórias criadas por fãs utilizando como protagonistas conhecidos personagens de livros, séries, quadrinhos, etc.

<sup>121</sup> Esse material ainda está disponível em < <http://punyparker.blogspot.com.br/> >. Acesso em 24 de setembro de 2017.

Em 2010, Cafaggi foi contratado pelo jornal *O Globo* para produzir tiras de quadrinhos e criou uma série de sua própria autoria, *Valente*, sobre as desventuras amorosas e o amadurecimento emocional de um adolescente e seus amigos, retratados como figuras zooantropomórficas. No FIQ (Festival Internacional de Quadrinhos de Belo Horizonte) de 2011, Cafaggi lançou duas publicações: uma coletânea das tiras de *Valente* e *Duo.tone*, uma revista de 44 páginas com duas histórias em quadrinhos.

A boa repercussão de suas obras chamou a atenção de Sidney Gusman, editor da Mauricio de Sousa Produções (MSP), que lhe encomendou a produção de um álbum da *Turma da Mônica*, parte de um projeto<sup>122</sup> que seleciona autores de destaque no cenário nacional de quadrinhos para fazerem releituras dos personagens da empresa. O álbum foi produzido em coautoria com sua irmã, Lu Cafaggi, também quadrinista e obteve uma expressiva visibilidade no mercado. Essa publicação foi feita em parceria com a editora Panini, que, em 2013, assumiu a publicação e distribuição das coletâneas de *Valente*.

O formato e o tipo de papel das edições de *Valente* produzidas pela editora Panini são exatamente os mesmos das autopublicações de Cafaggi. O preço dos livros, que custavam R\$10,00 em 2011, subiu para R\$15,00 e o título passou a ser distribuído em bancas e livrarias, alcançando um público muito mais amplo. Vitor Cafaggi mantém os direitos e o controle sobre sua criação, porém, tendo um acordo com a maior editora de quadrinhos do Brasil, ele continua sendo um autor independente?

Em 2013, Cafaggi recebe mais um Troféu HQ Mix (*Publicação de tiras*) pelo segundo volume de *Valente*, ainda destacado como autor independente. Depois disso, as indicações que recebe, principalmente por seu trabalho nos álbuns da *Turma da Mônica* e pelas publicações de *Valente*, não são mais creditadas pelo Troféu HQ Mix como “independentes”, mas, sim, como publicações da editora Panini.

A trajetória de Vitor Cafaggi através das categorias do Troféu HQ Mix corrobora uma lógica pela qual autopublicação torna-se sinônimo de independente. Apesar de manter seu controle sobre a produção das histórias em quadrinhos de *Valente*, sua associação com a Panini, perante os critérios do HQ Mix, “revoga” sua condição de independente.

---

<sup>122</sup> A série chamada *Graphic MSP*, que teve início em novembro de 2012, conta atualmente com 16 títulos publicados, com periodicidade irregular.

Essa lógica também se aplica à produção de histórias em quadrinhos para os álbuns da *Turma da Mônica*, que são publicados e distribuídos pela Panini, mas nesse caso é preciso uma observação um pouco mais cuidadosa devido à relação entre Cafaggi e a Mauricio de Sousa Produções.

A MSP não é uma editora, mas, sim, uma empresa de produção de histórias em quadrinhos e licenciamento de personagens. A questão da autopublicação é central para a definição do “independente” para o HQ Mix, mas, em um segundo momento, essa definição também é entendida como relacionada à condição da produção de história em quadrinhos atrelada à prestação de serviços.

Por ser um trabalho de encomenda, subordinada, no caso, à MSP, as histórias para a *Turma da Mônica* são consideradas um trabalho menos “autoral” do que os quadrinhos de *Valente*. O raciocínio ampara-se na propriedade dos personagens, mas também sugere a ideia de que a orientação e as demandas editoriais da MSP de certa forma alienam o trabalho de produção de Cafaggi.

Essa ideia de alienação do trabalho criativo pela subordinação a demandas de mercado ou linhas editoriais é um dos cerne para a oposição entre produção “comercial” e produção “autoral”, um termo que também aparece com muita frequência nas discussões e discursos acerca da produção de quadrinhos independentes. Retomaremos esse termo mais adiante.

De qualquer modo, para o Troféu HQ Mix, a autopublicação é a condição fundamental para definir se uma publicação é independente ou não. Essa condição acaba tornando-se imprecisa em duas situações: i) quando o autor abre uma editora, com todas as características jurídicas e tributárias de uma empresa para publicar seu próprio trabalho e ii) quando o autor se reúne com outros produtores de quadrinhos e forma um coletivo, adotando um nome que se torna um tipo de selo editorial e que depois, muitas vezes, também acaba tornando-se uma editora.

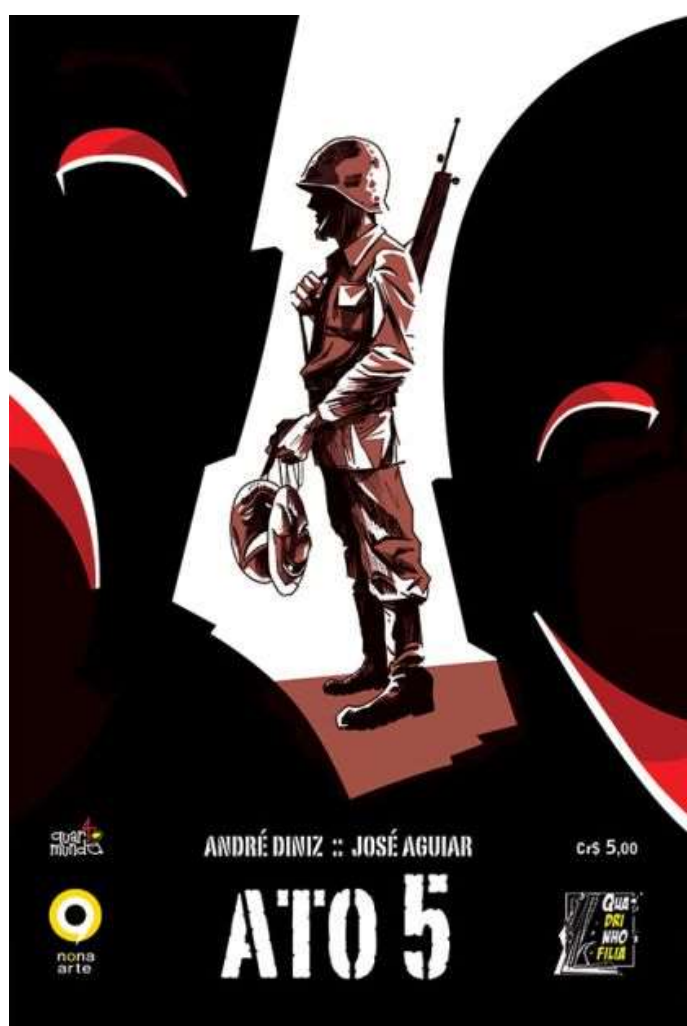
Citamos como exemplo o autor curitibano José Aguiar. Ele iniciou suas atividades em 1990, aos 15 anos de idade, publicando tiras em quadrinhos para o boletim informativo do Cefet-PR, em Curitiba, onde cursava o 2º grau técnico de Desenho Industrial. Durante a década de 1990 seguiu participando de coletivos de quadrinistas relacionados à Gibiteca de Curitiba e participou da produção da revista em quadrinhos *Manticore*<sup>123</sup> e das histórias em quadrinhos de *O Galha*, publicadas

---

<sup>123</sup> Com duas edições publicadas entre 1998 e 1999, a *Manticore* foi uma revista com participação de diversos artistas curitibanos, ganhou os Troféus HQ Mix de *Revista de terror* (1999 e

no jornal *Gazeta do Povo* entre 1998 e 2000 e depois lançadas em 2001 como uma coletânea pela editora *Via Lettera* (ANJOS, 2017, p. 42).

Entre 2000 e 2009, José Aguiar se consolida profissionalmente como quadrinista, publicando projetos de sua autoria através de editoras como a Devir (*Folheteen*, em 2007) e a HQM (*Quadrinhofilia*, em 2008). Em 2009 abre sua empresa, a *Quadrinhofilia Produções Artísticas*, através da qual, entre outras atividades<sup>124</sup>, passou a publicar seus próprios projetos de quadrinhos. Nesse mesmo ano, o selo da Quadrinhofilia aparece pela primeira vez na capa de *Ato 5* (Figura 41).



**Figura 41: Capa de *Ato 5*, de José Aguiar e André Diniz, 2009.**  
Fonte: acervo do autor.

2000) e de *Desenhista revelação* (para Luciano Lagares, em 1999). Em 2005, houve uma terceira edição na tentativa de retomar sua publicação.

<sup>124</sup> A Quadrinhofilia Produções Artísticas é uma empresa voltada para a realização de projetos culturais relacionados às artes gráficas, literatura e teatro. Entre suas produções estão a GIBICON - Convenção Internacional de Quadrinhos de Curitiba (2011-2014) e o Cena HQ – leituras dramáticas de quadrinhos, projeto em parceria com o Teatro da Caixa que durou de 2012 a 2016. Para mais informações visitar <<http://quadrinhofilia.com.br/>>.

No Troféu HQ Mix de 2010, *Ato 5* foi indicada para duas categorias: *Roteirista nacional* e *Publicação independente especial*. Isto é, a comissão organizadora do prêmio julgou a publicação como uma produção “independente”.

Só que *Ato 5* é uma revista de 17 x 25 cm, capa colorida e 28 páginas em preto e branco com uma história em quadrinhos produzida em parceria com o quadrinista André Diniz, responsável pelo roteiro, enquanto Aguiar assumiu os desenhos. Ela foi publicada com apoio dos selos Quarto Mundo<sup>125</sup>, Nona Arte<sup>126</sup> e da *comic shop* curitibana Itiban e impressa pela gráfica e editora Monalisa, a mesma que produziu a revista *Manticore*. Além da parceria entre roteirista e desenhista, há o envolvimento de toda uma série de pessoas cujo suporte tornou a publicação possível.

*Ato 5* demonstra que o conceito de “independente”, relacionado a um autor solitário que acumula todas as etapas de produção de suas publicações, mostra-se insuficiente para abarcar a totalidade da produção independente, ou melhor, para abarcar a totalidade do entendimento que os envolvidos nas práticas de produção de quadrinhos têm da noção de “independente”.

Aliás, a rigor a ideia de “autopublicação” é equivocada ao sugerir que o produtor realiza todas as etapas de produção da publicação. Na prática, o quadrinista independente assume a tarefa de edição e distribuição, mas a impressão das publicações, na maioria dos casos, é terceirizada.

Há diversos produtores independentes que se reúnem em coletivos. Para muitos desses produtores, ser “independente” não é apenas uma questão de condições de produção e autopublicação, mas também uma questão política e ideológica.

O recifense João Lin é artista visual com atuação na produção de quadrinhos, cartum, ilustração, videoarte, intervenção urbana e eventos culturais. Sua experiência com histórias em quadrinhos começa em 1997 e, em 2000, em parceria com Cristiano Mascaro, publica a primeira edição da revista *Ragu*. A intenção de Lin e Mascaro, na época iniciantes nos quadrinhos, era conseguir um espaço de publicação para eles e outros autores afins. Valendo-se de um edital de incentivo da Secretaria de Cultura do Estado de Pernambuco, conseguiram verba para quatro edições (CARVALHO, 2011).

---

<sup>125</sup> Quarto Mundo foi um coletivo que reuniu diversos produtores independentes de quadrinhos entre 2007 e 2012, operando como um selo editorial.

<sup>126</sup> A Nona Arte operou como editora durante a maior parte da década de 2000. André Diniz, dono da Editora, conta que foi uma experiência muito penosa por causa da burocracia, e não consegue lembrar exatamente quando foi que encerrou as atividades da empresa oficialmente.



A princípio, a publicação reuniu trabalhos de diversos produtores independentes de Recife, mas logo começou a receber trabalhos de autores de outros estados do Brasil e de países vizinhos. Com periodicidade irregular, a revista teve sete edições entre 2000 e 2009, de formatos variados, priorizando experimentos com a linguagem e a forma dos quadrinhos. Durante esse período, a *Ragu* acabou tornando-se um selo editorial que abrigou outras publicações, como a *Ragu Cordel* e a *Domínio Público*, voltada para adaptações de obras literárias em domínio público (BRANDÃO; LIN, 2017). A *Ragu*, tanto como revista quanto como selo editorial, foi premiada com os Troféus HQ Mix de *Revista independente* (2002) e *Projeto gráfico* (2003), e indicada para *Publicação mix* (2008), *Publicação independente de grupo* (2013) e *Publicação mix* (2013).

Desenvolvendo uma linha editorial que procura dar espaço e visibilidade para as histórias em quadrinhos latino-americanas que se posicionam como uma alternativa aos temas narrativos e visuais estabelecidos por uma colonização cultural estadunidense/europeia, João Lin acredita que o conceito de “identidade” baseado na ideia de uma produção uniforme e estável não é adequado para pensar a cultura de quadrinhos latino-americana (BRANDÃO; LIN, 2017). Ainda assim, quando indagado a respeito da produção independente de quadrinhos, arrisca:

Acho que no universo do quadrinho independente tem alguns elementos que conferem uma certa identidade. Entre os quadrinistas que conheço, da América do Sul, acho que uns 90% deles tem uma preocupação em fazer uma abordagem com uma perspectiva política mais crítica das questões do seu país, da sua cidade. Isso para mim é uma coisa que me parece, dentro do quadrinho independente, um traço identitário (BRANDÃO; LIN, 2017).

Lin ressalta que suas declarações são feitas da perspectiva de um produtor independente e que tem consciência de que essa não é a mesma perspectiva que um estudioso ou pesquisador teriam (BRANDÃO; LIN, 2017). Mas essa percepção de um posicionamento político mais crítico não é incomum ao meio, embora não se possa dizer que esse posicionamento constitua um elemento de identidade da produção independente.

Podemos inferir, a partir de diversas entrevistas<sup>127</sup> e conversas informais, que a maioria expressiva dos produtores independentes de histórias em quadrinhos no

---

<sup>127</sup> Para a elaboração dessa tese acompanhamos diversas entrevistas que podem ser conferidas em William (2017), Navega (2015) e Gusman (2015), além de entrevistas e debates sobre a produção nacional de quadrinhos em vários sites de quadrinhos e podcasts disponíveis em:

- < <https://balburdia.net/> >

Brasil almeja, de alguma forma, estabelecer sua produção como sua principal fonte de renda ou, como dizem muitos deles, “viver de quadrinhos”.

Essa intenção orienta a produção dos três autores aqui citados, Cafaggi, Aguiar e Lin, que realizam suas obras visando um retorno que lhes dê sustento. Nenhum deles consegue viver exclusivamente de histórias em quadrinhos, desenvolvendo, também, outras atividades como professores, produtores culturais, palestrantes, ilustradores comerciais, etc. Entretanto, os três autores citados buscam priorizar a produção de quadrinhos e tentam transformá-la em sua atividade principal.

A partir disso, percebe-se dentro da produção do circuito independente uma distinção entre as criações orientadas por modelos narrativos, temáticos e estilísticos do *mainstream* e as criações que assumem uma estética e uma proposta ideológica que se pretendem alternativas a esses modelos convencionais.

Nesse sentido, não se pode afirmar que toda a produção independente se constitui de obras que se propõem a ser alternativas ou opositoras, dentro da perspectiva proposta por Raymond Williams para esses termos. Uma parte significativa da produção considerada independente é indistinguível da produção *mainstream*. Isso é o que inferimos a partir de muitas publicações contempladas pelo Troféu HQ Mix.

Ao mesmo tempo, encontramos entre as publicações comerciais, realizadas por editoras estabelecidas, obras que apresentam temas e estilos narrativos que, se comparadas com muitos títulos independentes, mostram-se mais próximas de propostas alternativas ou mesmo opositoras.

### 5.3 CRITÉRIOS DE CLASSIFICAÇÃO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Estabelecemos três critérios para classificar a atual produção de histórias em quadrinhos brasileira em relação às suas formas de publicação: suporte, forma e condições de produção.

- 
- < <http://iradex.net/categorias/podcasts/hq-sem-roteiro/> >
  - < <http://www.vitralizado.com/> >
  - < <http://melhoresdomundo.net/category/podcast/> >
  - < <http://www.dinamo.art.br/podcasts-2/> >

### 5.3.1 Suporte

Existem dois tipos de suporte, a materialidade final pela qual o leitor terá acesso à leitura da história em quadrinhos: o **impresso** e o **digital**, cada um com especificidades técnicas de composição, distribuição e fruição distintas. Muitas histórias em quadrinhos são publicadas inicialmente no meio digital e depois recebem versões impressas. Há também histórias em quadrinhos que existem apenas em versão digital e outras que existem apenas em forma impressa.

Ainda que, na maioria das vezes, as histórias em quadrinhos digitais sejam uma transposição direta das mesmas práticas e lógicas de composição utilizadas para a produção impressa, os meios digitais oferecem possibilidades expressivas significativas, como animações e *hyperlinks*<sup>128</sup>.

### 5.3.2 Forma

Quanto à forma, dividimos em **tiras de quadrinhos** e **histórias em quadrinhos**. Poderíamos também considerar a tira como uma variedade específica das histórias em quadrinhos. Groensteen (2015, p. 32) propõe a tira como a “faixa horizontal que é o primeiro nível de agrupamento dos quadros” ou painéis que constituem a prancha de quadrinhos. A distinção entre tira em quadrinhos e histórias em quadrinhos, ou entre *comic strips* e *comic books*, pode ser feita a partir do conceito de *enunciado*.

Ao propor seus conceitos acerca dos gêneros do discurso, Bakhtin (2011, p.291) considera que o sistema da língua, embora integrante, difere propriamente da comunicação discursiva viva, isto é, das situações sociais reais de comunicação. Dentro do sistema linguístico, a palavra e o conjunto de palavras que compõe uma oração possuem significado constante, mas só adquirem sentido concreto único e vinculado com a realidade quando se tornam *enunciados*.

Todas as atividades sociais e culturais estão ligadas ao uso da linguagem em uma comunicação discursiva que tem como unidade fundamental o enunciado, que por sua vez é definido “pela alternância dos sujeitos do discurso, ou seja, pela

---

<sup>128</sup> Sobre essas possibilidades e desenvolvimentos dos quadrinhos e da publicação digital, sugerimos a leitura de autores como Anjos (2017), Castro (2016), Luiz (2013), Magalhães (2011 e 2016), McCloud (2000), Ramos (2013) e Santos (2010).

alternância dos falantes” (BAKHTIN, 2011, p. 275). A infinidade de atividades humanas dentro de uma série de relações dinâmicas únicas e irrepetíveis no tempo confere a cada enunciado um sentido concreto e único dentro de uma realidade específica. Histórias em quadrinhos são enunciados, bem como artigos científicos, romances e anúncios publicitários.

O enunciado é definido pela alternância dos sujeitos do discurso (que definem seus limites, começo e fim), pelo contato imediato com a realidade e pela relação imediata com enunciados alheios por meio de posições responsivas e suscitadoras de respostas. A partir da alternância dos sujeitos do discurso, Bakhtin (2011, p. 280) estabelece como característica dos enunciados a *conclusibilidade* específica.

*A conclusibilidade do enunciado é uma espécie de aspecto interno da alternância dos sujeitos do discurso; essa alternância pode ocorrer precisamente porque o falante disse (ou escreveu) tudo o que quis dizer em dado momento ou sob dadas condições (BAKHTIN, 2011, p. 280).*

Pensando na forma das histórias em quadrinhos, a conclusibilidade pode ser entendida como a propriedade pela qual o leitor percebe a história ou tira em quadrinhos como “completa”, “finalizada”. Isto é, a tira ou história em quadrinhos torna-se enunciado e o leitor compreende que, dentro daquele espaço e contexto, com aquele conjunto limitado e definido de painéis, imagens e textos, o autor de quadrinhos “disse (ou escreveu) tudo o que quis dizer”, seja em uma linha de três ou quatro quadrinhos na página de jornal ou na conclusão da sequência de páginas de uma história em quadrinhos dentro de uma revistinha (inúmeras vezes assinalada com um pequeno e emblemático “FIM” para evitar qualquer dúvida para o leitor).

A forma da tira em quadrinhos se consolida pela publicação nos jornais do final do século XIX e início do XX, com limitações técnicas que restringem seu espaço e determinam uma estrutura narrativa. Com a publicação digital, os produtores de histórias em quadrinhos acabam retomando esse formato, que se mostra adequado ao espaço de visualização oferecido pelos diversos dispositivos digitais (tela do computador, do celular, etc). Ainda que esses dispositivos não determinem necessariamente um espaço limitado, a forma das tiras revela vantagens de produção e distribuição.

É menos trabalhoso para o autor de quadrinhos elaborar um enunciado que se conclui em três ou quatro painéis, ainda que esse enunciado possa se associar com outros que o precederam e com outros que o sucederão dentro de uma série ao

longo de dias ou semanas. Também é mais interessante elaborar uma peça de quadrinhos que precise apenas de um espaço visual limitado para sua leitura e compreensão e funcione de maneira independente como enunciado, porque isso facilita o compartilhamento e, portanto, amplia o alcance da tira pelas redes sociais<sup>129</sup>.

As histórias em quadrinhos longas distinguem-se das tiras não apenas por excederem o uso de três ou quatro painéis. Aliás, o número de painéis não necessariamente distingue as tiras das histórias longas. Como diferença maior, a história em quadrinhos longa ou *comic book* desenvolve seu enunciado por mais de uma prancha, demandando a virada de página impressa ou rolagem da página digital.

Para Groensteen (2015), os quadrinhos são um sistema no qual a unidade básica é o quadro ou painel, isto é, a imagem que representa uma situação específica no espaço e no tempo (uma ação, personagens, objetos, etc). O quadro é isolado dos outros por vazios ou por contornos bem definidos chamados requadros. Através da solidariedade icônica, os quadros relacionam-se entre si, criando significados. O espaço compositivo no qual os quadros são dispostos, permitindo sua visualização simultânea, é chamado de prancha. Em termos práticos, a prancha é do tamanho da folha de papel disponível para o artista desenhar, mas as dimensões desse desenho devem ser pensadas visando atender às demandas de espaço das publicações. Assim, a prancha pode conter a tira horizontal para os jornais (o formato típico das *comic strips*), a tela de computador, a página de revista ou o conjunto de páginas duplas. Entendemos, portanto, a história em quadrinhos longa como aquela que pede a virada de página para o desenvolvimento de seu enunciado.

A produção brasileira de quadrinhos se desenvolve, nessas décadas iniciais do século XXI, em torno dessas duas formas: a tira e a história em quadrinhos, sendo que, dessa última, destaca-se a forma de álbum ou livro de quadrinhos, com uma história fechada e voltado para a venda em livrarias, *comic shops* e lojas *online*.

### 5.3.3 Condições de produção

Nesse aspecto, as questões são relativas à distinção entre as publicações de histórias em quadrinhos convencionais ou *mainstream* e as publicações consideradas independentes.

---

<sup>129</sup> A respeito dessas especificidades da produção de tiras digitais, sugerimos as leituras de Anjos (2017), Castro (2016), Santos (2010), Groensteen (2015) e Ramos (2009 e 2011).

Pensar no independente como uma prática relacionada à autopublicação pode ser bem eficaz em um primeiro momento, mas, como vimos, mostra-se um tanto impreciso para certos casos. O “independente” baseado em autopublicação acaba encobrendo outras características que são mais interessantes como a postura crítica e política. Muitas histórias em quadrinhos consideradas “independentes” assumem formas e discursos *mainstream* visando intencionalmente esse mercado convencional e estabelecido, de modo que podemos tomar essa suposta produção independente como um curioso “*mainstream* autopublicado”.

O termo “independente” também é associado ao controle que o produtor tem sobre os aspectos ideológicos e formais da sua produção de histórias em quadrinhos. Nesse sentido, o termo “autoral” surge como sinônimo de “independente”. Um trabalho “autoral” seria aquele que apresenta aspectos estilísticos muito particulares de um produtor, que supostamente não estão presentes quando este produtor realiza um trabalho sob encomenda. O termo frequentemente denota uma intenção de separar a produção “artística” da “comercial”.

Assim, o produtor que realiza sua história em quadrinhos de modo independente faz um trabalho “autoral”, mas, quando usa de suas habilidades para criar um trabalho sob encomenda, submetendo-se às demandas de uma editora, perde essa condição. O termo “autoral” é problemático porque deprecia o trabalho de diversos produtores que atuam ou atuaram em condições de proletário, reforçando a alienação e expropriação desse trabalho. Mesmo atendendo a demandas externas ou sendo obrigado a fazer concessões, o produtor sempre mantém certos traços muito particulares em suas criações.

É importante considerar também o teor ideológico das obras, porque eles também demonstram e são materializações de questões e intenções dos processos de composição e produção da obra, situando-a na realidade. O teor ideológico da obra, sua composição, é inextricável de suas condições de produção e revelam muito sobre nosso atual cenário e sociedade.

Muitos autores e autoras de quadrinhos apresentam algum engajamento em suas obras. A autopublicação é uma condição insuficiente para ponderar sobre os aspectos alternativos e opositores de uma obra, que devem ser pensados na totalidade dessa obra, suas condições de produção e sua relação com o entorno social.

Assim como há muitas publicações independentes que reproduzem e almejam a condição de *mainstream*, é possível encontrar dentro das publicações de editoras “convencionais” obras que apresentam, em sua composição, um teor ideológico genuinamente alternativo ou mesmo opositor. Para ilustrar esse ponto, tomamos quatro casos de autores de histórias em quadrinhos: os autores Pedro Franz, Bianca Pinheiro, Marcello Quintanilha e Marcelo D’Saete.

Franz é um representante da produção efetivamente alternativa, que se desenvolve fora das lógicas de mercado, priorizando não a comercialização de suas obras, mas as propostas de arte e a meta de atingir as pessoas sem a intermediação do comércio.

Bianca Pinheiro é uma autora que inicia suas atividades produzindo histórias em quadrinhos autoeditadas online e impressas, trabalhando com elementos comumente relacionados com as produções de entretenimento de gêneros infantil, fantasia e terror. Participa de diversas publicações independentes, sendo convidada pelo editor Sidney Gusman para produzir o álbum *Mônica – Força* para a Maurício de Sousa Produções (MSP).

Quintanilha e D’Saete representam autores que trabalham com editoras comercialmente estabelecidas. Os dois, no caso, com a editora Veneta, de Rogério de Campos. Operam dentro de uma lógica de produção muito similar à produção literária.

A intenção em analisar esses autores e suas obras é ilustrar como aspectos alternativos ou mesmo opositores podem ser encontrados tanto na produção independente quanto na suposta produção *mainstream*.

#### 5.4 PEDRO FRANZ

Pedro Franz<sup>130</sup> nasceu em Florianópolis, Santa Catarina, em 1983. Estudou artes na UDESC (Universidade do Estado de Santa Catarina), graduou-se em Design Gráfico pela UFSC (Universidade Federal de Santa Catarina) em 2008 e ganhou seu primeiro Troféu HQ Mix em 2009 por seu trabalho de conclusão de curso (TCC), *A*

---

<sup>130</sup> O nome completo é Pedro Franz Broering e é utilizado na autoria do TCC e da dissertação aqui citados. Assim, optamos por referenciar os documentos acadêmicos pelo nome completo (BROERING, 2015), enquanto que as obras em quadrinhos são atribuídas apenas à forma nominal mais usada pelo autor em sua atividade de artista visual: Pedro Franz.

*quarta dimensão do trabalho de Breccia*<sup>131</sup>. Concluiu o mestrado em Artes Visuais em 2015, no programa de pós-graduação da CEART/UEDESC e sua dissertação<sup>132</sup> fazia parte de um projeto chamado *Incidente em Tunguska*, também constituído por uma exposição e por uma publicação de histórias em quadrinhos.

A primeira experiência de Franz com histórias em quadrinhos foram duas edições de um fanzine chamado *Café com Leite*, produzidas entre 2001 e 2003. Depois disso, perdeu qualquer interesse pelo meio (MANOEL, 2010), até que, após um período de 2 anos morando na Argentina, redescobriu as histórias em quadrinhos, principalmente por causa do contato com a produção de Alberto Breccia, que foi tema de seu trabalho de conclusão de curso.

Em 2009, após a conclusão do TCC, Franz começou seu primeiro grande projeto de história em quadrinhos, a série *Promessas de amor a desconhecidos enquanto espero o fim do mundo*.

*Promessas de amor...* foi planejada para três publicações impressas de histórias em quadrinhos, cada uma apresentando um formato físico e narrativo diferentes. A variação de formatos entre as três publicações foi uma escolha consciente de Franz.

Desde o começo eu tinha claro o que eu queria: dividi a história em 12 capítulos – cada capítulo com 12 páginas –, e os separei em 3 volumes. Já tinha a ideia de que cada um teria uma linguagem diferente, mas não tinha uma noção exata de como se daria essa diferença. Eu queria que o primeiro [*Limbo*] tivesse uma cara mais pop, uma cara de gibi mesmo, em papel jornal e em um formato um pouco maior. Enquanto eu desenvolvia o primeiro, passei a me interessar em explorar a relação texto e imagem por outro caminho, menos convencional (FRANZ, 2011).

A princípio, as páginas foram publicadas na internet, em um blog<sup>133</sup>, que também apresentava registros do processo de produção. Depois, contemplada pelo Edital Elisabete Anderle de Estímulo à Cultura, da Fundação Catarinense de Cultura, a primeira edição foi publicada no início de 2009.

---

<sup>131</sup> Disponível em: <[https://sobreofim.files.wordpress.com/2009/04/breccia\\_pfranz.pdf](https://sobreofim.files.wordpress.com/2009/04/breccia_pfranz.pdf)>.

<sup>132</sup> Disponível em: <[http://www.tede.udesc.br/bitstream/handle/717/1/DISSERTACAO\\_INCIDENTE\\_EM\\_TUNGUSKA.pdf](http://www.tede.udesc.br/bitstream/handle/717/1/DISSERTACAO_INCIDENTE_EM_TUNGUSKA.pdf)>.

<sup>133</sup> A íntegra das três edições ainda está disponível em uma versão digital para leitura online em: <<https://sobreofim.wordpress.com/>>.





Figura 42: Capa de *Promessas de amor... vol 1 – Limbo*. Pedro Franz, 2010.  
Fonte: Franz, 2010a.

O primeiro volume chama-se *Limbo*, tem 68 páginas, capa colorida (Figura 42) e miolo preto e branco impressos em papel jornal, formato fechado 210x294mm. Artes que ocupam páginas duplas ilustram os títulos e marcam o início de cada um dos quatro primeiros capítulos de *Promessas de amor...*

- *Capítulo 1: No qual Jolly Roger foge de seu esconderijo* (Figura 43). Em um futuro distópico, conhecemos o protagonista Lucas, integrante de um grupo de oposição ao governo chamado Jolly Roger, incriminado por um atentado terrorista e perseguido pelas autoridades. Enquanto está escondido em um apartamento esperando o contato de seus colegas, tramas paralelas apresentam um jornalista que é intimidado para escrever uma matéria encobrendo o assassinato de um jovem durante uma sessão de tortura promovida pelas autoridades. Em outro

momento, um garoto compra uma das “máscaras de caveira”, símbolo do grupo de Jolly Roger. O capítulo termina com Lucas sendo encurralado com seus amigos pela polícia no alto de um prédio. Eles tomam uma pílula e se jogam do prédio.



Figura 43: Páginas duplas de abertura do Capítulo 1 de *Limbo*.

Fonte: Franz, 2010a, p. 2-3.

- *Capítulo 2: Quando convida-se o leitor a testar sua fé ao julgar a veracidade da história do padre Julio Siqueira* (Figura 44). Um morador de rua religioso, Julio Siqueira, faz pregações e conta a história da primeira vez que ouviu a voz de Deus: quando garoto, entrou em um quintal durante uma brincadeira e foi atacado por um cão feroz. A história é interrompida para mostrar a conclusão do salto de Lucas e seus amigos. Descobrimos que a pílula era uma droga fantástica que lhes dava a capacidade de voar, além de alucinações. Danilo, o garoto que havia comprado a máscara de caveira, mostra-se um admirador do grupo Jolly Roger e “brinca” de fazer coquetel Molotov, sendo repreendido pela mãe. Voltamos à conclusão da história de Julio Siqueira: pela graça divina, o cão feroz, cruzamento de pit bull e

rottweiler, amansou-se diante da criança, que depois disso passou a ser zombada pelos colegas, que a ridicularizavam e chamavam de “padreco”. Voltamos ao presente e encontramos Siqueira pregando no meio de uma praça, profetizando a própria morte pelas mãos de um “falso líder”, sem que nenhum dos transeuntes apressados demonstre qualquer interesse.

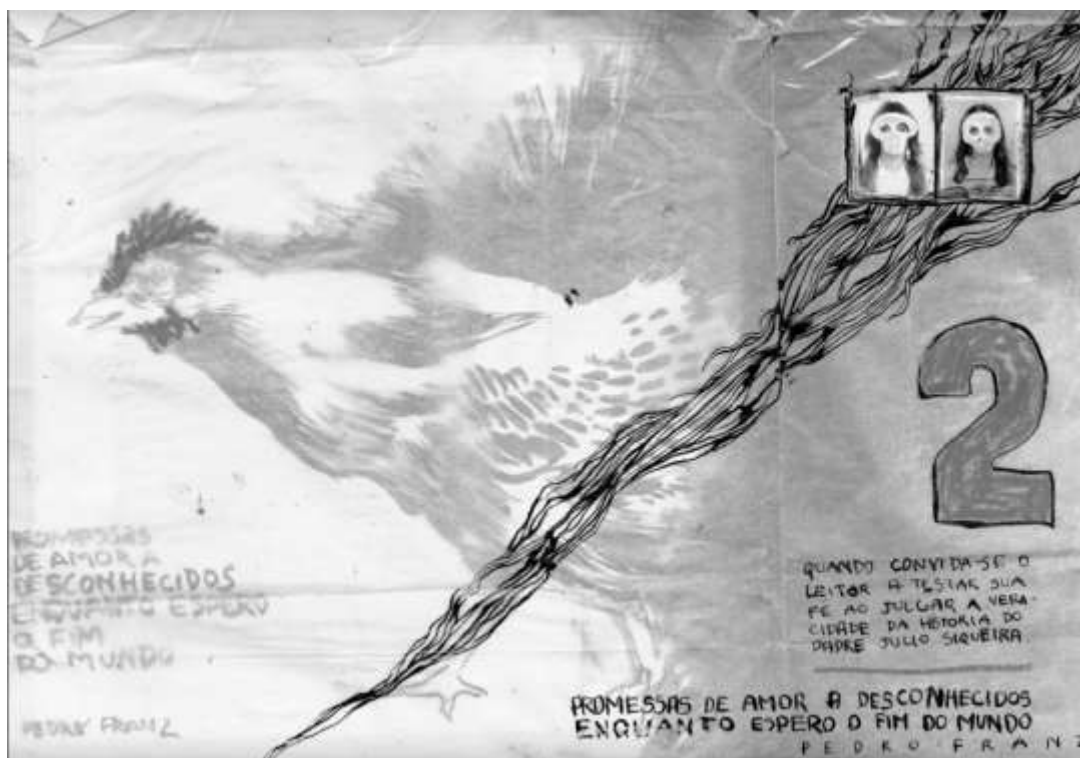


Figura 44: Páginas duplas de abertura do Capítulo 2 de *Limbo*.  
Fonte: Franz, 2010a, p. 18-19.

- *Capítulo 3: Após mostrar cenas de nudez, de sexo e de uso de drogas por crianças, utiliza-se uma conversa de bar para comentar a relação entre território e sociedade* (Figura 45). Lucas visita uma ex-namorada e acaba copulando com ela. Após o coito, ela o dispensa. Danilo e seus amigos tomam as pílulas de voo no pátio da escola e tem um sangramento nasal. A conversa de dois homens em um bar revela que eles foram exilados junto com outras pessoas em um condomínio bem distante de qualquer área urbana. Um aceita bem o exílio, o outro reclama com o descaso e a opressão sobre os mais pobres.



Figura 45: Páginas duplas de abertura do Capítulo 3 de *Limbo*.  
Fonte: Franz, 2010a, p. 34-35.

- *Capítulo 4: e Jolly Roger convida a todos a tomarem as ruas* (Figura 46). O tempo presente da história é definido como o ano de 2018. Lucas volta para junto de seus amigos para planejar uma reação contra a pressão do governo. Danilo é suspenso da escola por usar drogas no recreio, o jornalista do primeiro capítulo decide denunciar todos os crimes que ajudou a encobrir, Julio Siqueira é espancado até a morte em um prédio abandonado. É feita uma recapitulação de repressões violentas do governo contra as manifestações e revoltas no Brasil nos anos de 1894, 1979 e 2005. Em 2009 vemos um comentarista televisivo elogiando a ditadura militar. Em 2018, o grupo Jolly Roger faz uma transmissão pirata e convoca as pessoas para participar de uma manifestação pacífica.



Figura 46: Páginas duplas de abertura do Capítulo 4 de *Limbo*.  
Fonte: Franz, 2010a, p. 50-51.

As páginas de aberturas dos capítulos mostram um estilo de ilustração relacionado à colagem, combinando desenhos feitos à lápis e pincel e nanquim com *letterings*<sup>134</sup> e fotografias 3x4 que Franz havia solicitado aos leitores de seu blog.

A primeira foto que usei era de uma amiga, pois primeiro pedi aos amigos: "Olha, estou pedindo fotos para usar num projeto gráfico". As primeiras que usei foram dessa amiga, da minha mãe, da minha sogra, da namorada. Daí o povo percebeu que eu usava a caveirinha, um risco nos olhos. Isso virou uma parte do trabalho que eu pedia muito às pessoas; hoje em dia, não peço, pois a ideia já foi entendida e já se difundiu (FRANZ, 2011).

A "máscara de caveira" que simboliza o grupo Jolly Roger dentro da narrativa é pintada sobre cada retrato, ocultando a identidade do leitor, mas ao mesmo tempo deixando possível que este consiga encontrar sua fotografia dentro do projeto gráfico da história em quadrinhos. A intenção do autor era promover uma "troca" com os leitores. Uma vez que ele disponibilizava a história em quadrinhos para leitura, pedia a participação do leitor como uma "volta" (FRANZ, 2011). Essa ação também cria uma cumplicidade entre o leitor e o artista. *Promessas de amor...* é uma história que fala

<sup>134</sup> *Lettering* é um termo do design gráfico aplicado às composições com textos e letras ilustrados à mão.

sobre um grupo de pessoas que se organiza contra um governo opressor e que se vale das máscaras para proteger suas identidades. Cada leitor que participa com uma foto passa a “integrar” o Jolly Roger também.

Franz prefere pensar seus trabalhos priorizando a publicação impressa (MANOEL, 2010), mas optou por iniciar seu trabalho na internet acreditando que teria uma maior exposição e alcance. A princípio, os resultados não corresponderam às expectativas, mas aos poucos a experiência com a publicação online lhe deu uma nova perspectiva sobre as diferenças entre os meios impresso e digital.

Existem leitores que baixam a HQ e só leem pela internet, sem interesse em comprar; leitores que leram, gostaram e compraram depois; e leitores que nunca tiveram contato com aquilo e/ou que não gostam de ler na internet, que pararam de ler no computador para esperarem a edição impressa. São públicos diferentes, talvez.

Ainda que seja muito mais fácil publicar diretamente na internet do que conseguir dinheiro para bancar uma edição impressa, *Promessas* sempre foi pensada para existir em uma edição impressa. Eu a visualizava como uma revista impressa – tanto que o pdf vem com cara de revista, estruturada e com as páginas separadas. Então, quando decidi que publicaria primeiro na internet, eu tentei entender o significado disso. Foi quando surgiu a ideia do *Copyleft*. A edição impressa também está sob esta licença – ou seja, qualquer pessoa pode xerocar e distribuir, de graça. A pessoa só não pode vender, ganhar alguma coisa com aquilo ou alterar o conteúdo, restrições que eu escolhi para a minha licença. Pois me interessava que as pessoas distribuíssem, que se democratizasse o acesso à leitura.

O legal disso foi que, no começo, um dos primeiros a divulgar meu trabalho foi um site que publicava *scans* piratas – que publicam e traduzem versões que não saíram ainda no Brasil. O Von Dews, do *Vertigem HQ*<sup>135</sup>, o publicou por lá e o número de acessos foi muito maior. E até linkava para o meu blog, mas o disponibilizou do mesmo jeito que fazia com as outras HQs. Foi muito bacana: eu perdi o controle de quantas pessoas baixavam e tinha acabado de começar. A pirataria pela internet tem um número de leitores muito diferente. É muito difícil você transportar as revistas – vir para outra cidade e trazer uma edição impressa tem um custo pesado, ainda que eu ache que ele vale a pena.

Eu espero poder conseguir crescer como quadrinista e continuar disponibilizando minhas próximas HQs na internet. Não sei se isso vai funcionar daqui pra frente. Não sei se eu vou continuar sendo independente para sempre ou se isso funcionaria com uma editora por trás. Mas eu tenho muito carinho por disponibilizar a obra na internet, para que as pessoas possam acessar e ler, sem ter que pagar, sem essa coisa do produto. O conteúdo pra quem quiser ler (FRANZ, 2011).

---

<sup>135</sup> O *Vertigem HQ* (disponível em <<http://vertigemhq.com.br/>> é um site de *scans* que existe desde 2007. No Brasil, há diversos sites do tipo, que obtém digitalizações de histórias em quadrinhos estadunidenses, especialmente das editoras Marvel e DC Comics, e realizam um trabalho de tradução e disponibilização gratuitas dessas versões digitais (os *scans*) para os leitores acessarem. Esse trabalho é realizado por outros leitores aficionados e é considerado pirataria, por violar direitos autorais, ainda que os envolvidos não obtenham nenhum lucro com a atividade. Em maio de 2017, a editora Panini Comics, detentora dos direitos de publicação das editoras Marvel e DC Comics no Brasil, realizou uma ação jurídica pressionando todos os sites de *scans* a encerrar suas atividades.

Para Franz, a distribuição e acesso dos leitores à sua obra é muito importante, mas essa questão também está relacionada a um conjunto de valores expressos na própria história em quadrinhos *Promessas de amor...* Trata-se de criticar e questionar as relações de poder e controle existentes na sociedade, tanto dentro da ficção de *Promessas* – com as tensões entre as classes dominantes e as manifestações de grupos como o Jolly Roger – quanto em aspectos de concepção, composição e circulação dessa produção.

A opção por trabalhar com *copyleft* é coerente com essa posição do artista. Com origens nas discussões sobre distribuição e uso de códigos de programas na área da informática da década de 1970, o conceito de *copyleft*<sup>136</sup> atualmente se aplica a uma grande diversidade de produções culturais.

O *copyleft* (livre direito de cópia) vale-se da legislação de proteção dos direitos autorais, que reconhece invariavelmente ao autor a possibilidade de escolher, com plena liberdade, o modelo de distribuição e exploração de suas obras. A partir disso, o *copyleft* confere ao leitor a liberdade de copiar, distribuir e comunicar publicamente a obra; inclusive podendo alterá-la para gerar obras derivadas. A condição a ser sempre respeitada é de reconhecer os créditos da obra da maneira especificada pelo autor ou licenciador e de compartilhar sob a mesma licença, mesmo que se altere ou transforme esta obra, ou gere uma obra derivada, que pode ser distribuída somente sob esta condição (CREATIVE COMMONS, 2012).

---

<sup>136</sup> “O termo [*copyleft*] provém de um engenhoso jogo de palavras em inglês, que parecia utilizar as artes do desvio (*détournement*) situacionista para inverter e aproveitar a “flexibilidade insuspeita” da jurisdição anglo-saxã do *copyright*. Colocando à parte a ironia do original, poderia ser traduzido para o português com o barbarismo ‘esquerda de cópia’ ou ‘permitida a cópia’. Sua primeira utilização, contudo, está muito distante de ser um simples jogo de palavras” (COPYLEFT – MANUAL DE USO, 2012). Nas origens do conceito, durante a década de 1970 no laboratório de inteligência artificial do MIT, Richard Stallman relata que os programas e códigos eram desenvolvidos em um ambiente de colaboração e compartilhamento, muito próximo dos sentidos de “comum” relacionados à “comunidade” por Raymond Williams (2007, p.100). Porém, em certo momento, o ambiente começou a se desagregar, já que os interesses de algumas pessoas em desenvolver suas empresas privadas levaram a “fechar” os códigos dos programas desenvolvidos, isto é, torná-los uma “propriedade” privada e inalterável, proibindo as trocas e desenvolvimentos espontâneos que existiam. Reagindo contra o que considerava uma ação injusta e socialmente nociva, Stallman, passou a implementar as novas características dos programas em versões livres. Como era inviável eliminar as leis de *copyright*, Stallman decidiu trabalhar dentro do marco legal existente. Assim, começou a desenvolver um sistema operacional livre, o GNU. Finalmente, criou sua própria licença de direitos autorais, a Licença Pública Geral do GNU (GPL) (STALLMAN, 2002).





Figura 47: Páginas 12-13 de *Promessas de amor...: Limbo*.  
 Fonte: Franz, 2010.



Figura 48: Páginas 14-15 de *Promessas de amor...: Limbo*.  
 Fonte: Franz, 2010a.





da imagem em movimento que por sua vez reforça a convicção no espectador que contempla, efetivamente, de um profundo e real sentimento de passagem de tempo e sucessão de eventos.

Muito mais do que na imprensa ou nos mecanismos evidentes e ainda visíveis do teatro, o filme pode reproduzir o que pode ser tomado, de uma forma ampla, como uma simples representação, como se estivéssemos vendo com nossos próprios olhos (WILLIAMS, 2011b).

Nos quadrinhos, Töpffer, Agostini e outros artistas gráficos do século XIX utilizaram o princípio das imagens solidárias para começar a construir uma percepção muito calcada na ilusão de passagem de tempo evocada pela comparação entre imagens colocadas lado a lado, que mostravam, por exemplo, um homem em pé diante de uma cadeira e depois o mesmo homem sentado. Mesmo sem o reforço de uma efetiva ilusão de movimento, as imagens estáticas se articulavam para criar no leitor uma impressão ou para receber uma projeção de representação do real tão vívida que permitia uma profunda imersão.

A respeito dessa imersão e conseqüente ilusão de tempo, espaço e movimento, Eco (2004, p. 147) destaca uma pesquisa realizada para estudar questões de cognição da leitura de fotonovelas revelou que muitas pessoas recordavam de diálogos, cenas e imagens que não existiam na página. Ainda que se pudesse argumentar que as fotonovelas se distinguem das histórias em quadrinhos pelo contraste entre imagens fotográficas e desenho, é razoável presumir que essa experiência de imersão pode ser comum ao uso do princípio de imagens solidárias.

Entretanto, a construção de sentidos e significados a partir da articulação entre imagens dispostas sobre uma superfície (página, tela, tira), não segue apenas uma lógica de insinuação de movimento e sucessão de registros de acontecimentos no tempo.

Representações de espaços ou enquadramentos distintos podem ser associadas de maneira análoga à edição cinematográfica. O corte e edição conferem ao filme um “poder de vincular e combinar diferentes movimentos dentro de uma sequência aparentemente única” e possibilitam novos tipos de sínteses e dimensões nas representações de acontecimentos e ideias (WILLIAMS, 2011b, p. 116).

Nesse sentido, o tipo de narrativa das páginas apresentadas nas Figuras 47, 48 e 49 pode ser considerado convencional, *mainstream*. O próprio uso do tipo de

ficção que se passa em “um futuro alternativo distópico” constitui um tema muito comum às produções *mainstream*.

As representações de situações de opressão e de violência do aparelho do estado contra a população são uma porta para começar a compreender as posições de Franz em relação a aspectos alternativos e opositores.

Ao contrário das narrativas nas quais se estabelece com certeza uma linha entre o “bem” e o “mal”, Franz estabelece a incerteza no próprio leitor. A narrativa apresenta personagens imersos em uma condição de conflito intensificada pela explosão de uma bomba em um prédio do governo que matou dezenas de pessoas. O próprio protagonista Lucas não sabe dizer se o atentado foi um embuste do governo ou de seus amigos do Jolly Roger. O personagem é arrastado em uma torrente de incertezas, debatendo-se contra a única convicção que tem: é preciso combater um governo violento e antidemocrático.

As convicções de Lucas parecem ser as mesmas do próprio autor. Isso é reforçado pela seleção de certos textos para citações ao longo dos três volumes de *Promessas de amor...* Por exemplo, no capítulo 4, há uma dupla de páginas que ilustra a fala de um comentarista de televisão, Luiz Carlos Prates, feita no *Jornal do Almoço*, transmitida no dia 31/11/2009 pela RBS TV, afiliada da Rede Globo em Santa Catarina (Figura ). Por ocasião dos trinta anos da “novembrada”<sup>137</sup>, Prates declarou:

A novembrada foi uma reação de perdedores, de fracassados. O Brasil nunca cresceu tanto quanto sob a chamada ditadura militar. Estradas rasgaram o Brasil, universidades foram multiplicadas. Ciência e tecnologia começaram para valer no país, sob a tutela dos militares. João Figueiredo, o general, o duro, o grosso, morreu pobre, muito pobre, tendo de ser ajudado por amigos. Diferente de outros que aí estão e vão sair do governo sem saber o que é miséria. Pelo menos, não depois de passar pelo governo. “Ah, lutávamos pela liberdade”, dizem os envolvidos. Liberdade tinha eu, como jovem, de andar pelas madrugadas de Porto Alegre, Rio, São Paulo, Belo Horizonte, como jornalista, com um radinho de pilha no ouvido. Não era molestado por quem quer que seja. Eu tinha segurança de cidadão brasileiro. Hoje, saia à noite. Não tem mais segurança. Que tipo de progresso veio com a chamada democracia? <sup>138</sup>.

---

<sup>137</sup> A “novembrada” é o nome pelo qual ficou conhecida uma grande manifestação popular contra o Regime Militar implantado em 1964 no Brasil, ocorrida no movimentado centro de Florianópolis em 30 de novembro de 1979.

<sup>138</sup> Vídeo disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=ZpCD\\_Kbakv0](https://www.youtube.com/watch?v=ZpCD_Kbakv0)>. Acesso em 21 de outubro de 2017.

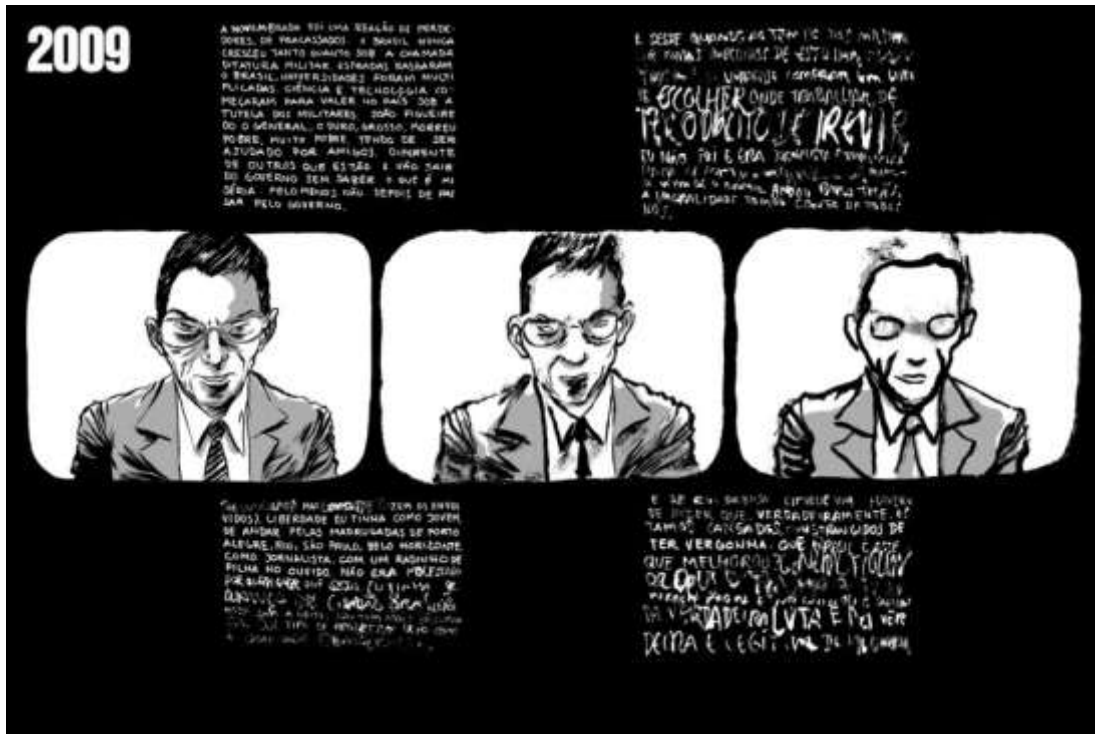


Figura 50: Páginas 64-65 de *Promessas de amor...: Limbo*.  
 Fonte: Franz, 2010a.

A Figura 50 mostra como o autor muda a letra durante a transcrição da fala de Prates, em muitos momentos tornando-se praticamente ilegível, como se traduzisse a repulsa crescente do autor e sua vontade de silenciar ou dificuldade de concluir o desenrolar do discurso. Esse recurso se repete nos três painéis que representam a tela de televisão com a imagem do comentarista. O desenho vai perdendo definição, desfazendo-se, como se representasse visualmente a desintegração do comentarista ou a recusa do autor em desenhá-lo.

É no capítulo 4 que os posicionamentos de Franz começam a se manifestar mais explicitamente, por esse tipo de uso de referências externas e pelo modo como começa a trabalhar a composição formal da história. A estrutura e uso narrativo convencional dos painéis subitamente cede espaço a conjuntos de páginas duplas que ainda utilizam o princípio das imagens solidárias, mas abandonam a estrutura de leitura do *grid*<sup>139</sup> convencional (Figura 51).

<sup>139</sup> *Grid* é um termo das artes gráficas que se refere uma estrutura de linhas horizontais e verticais, dispostas a intervalos regulares, e que fornecem coordenadas para localizar pontos em uma imagem ou organizar espaços de composição dentro de uma página. O termo equivalente em português é grade. Optamos pelo uso da versão anglófona por ser mais comum entre os profissionais das áreas gráficas e quadrinhos



Figura 51: Páginas 58- 59 de *Promessas de amor...: Limbo*  
 Fonte: Franz, 2010a.

Essas páginas duplas funcionam como um único painel ou um quadro onde a expressividade do traço, da pincelada, aparece nos desenhos dos personagens e figuras quase abstratas e, também, no desenho das letras, integradas graficamente à imagem. O abandono do *grid* tradicional faz parte da proposta do autor de transitar e experimentar com os limites entre as histórias em quadrinhos e as artes plásticas, que ele desenvolverá em seus outros trabalhos, como *Incidente em Tunguska* (2015).

Mas a rejeição do uso convencional do princípio das imagens solidárias também representa o rompimento consciente com um tipo de “tradição” estabelecida pela produção comercial de quadrinhos do século XX. Olhando para os textos, vemos letras desenhadas à mão, com um traço indisciplinado que evoca o “amadorismo” dos fanzines. A escolha por esse tipo de composição, fora dos padrões estéticos esperados pelo mercado (*grid*, desenho regular, letreiramento preciso e uniforme) estabelece um posicionamento ideológico do autor alinhado com outra “tradição”, a do *underground* e das publicações alternativas.

Essa desconstrução da linguagem das histórias em quadrinhos é intensificada no segundo volume de *Promessas de amor...: Underground* (Figura 52).

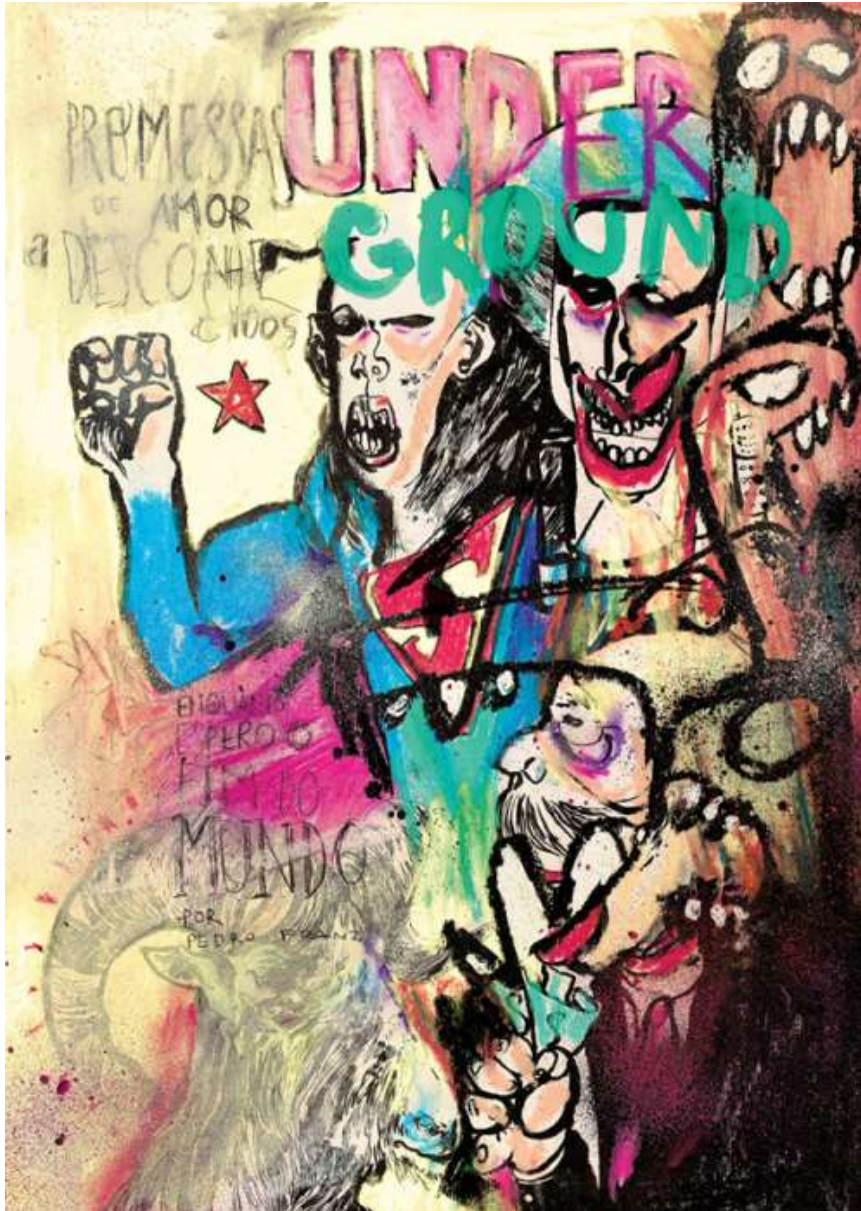


Figura 52: Capa de *Promessas de amor... volume 2: Underground*.  
Fonte: Franz, 2010b.

A proposta de desconstrução ou subversão da forma tradicional das histórias em quadrinhos é muito mais radical em *Underground*. Para começar, não se trata de uma publicação encadernada. A capa na verdade constitui um envelope dentro do qual estão 55 folhas brancas de papel offset 120 g, formato 18,2 x 25,3 cm, impressas com tinta preta e vermelha (Figura 53). Sobre isso, há uma menção na *Nota ao leitor* que acompanha a publicação: “As páginas desta edição estão soltas. Ainda que o autor proponha uma ordem para sua leitura, o leitor é livre para reorganizá-las e encontrar, assim, novos textos para estas mesmas lâminas” (FRANZ, 2010b).





**Figura 53: Envelope e folhas soltas de *Promessas de amor...: Underground*.  
Fonte: acervo do autor.**

Cada lâmina da edição tem em uma face textos datilografados em branco sob um fundo preto e na outra uma página de quadrinhos apresentando em média entre 2 e 4 painéis, conforme mostra a Figura 54.



**Figura 54: Amostras de páginas de *Promessas de amor...: Underground*.  
Fonte: Franz, 2010b.**

O estilo de desenho de Franz nesse segundo volume explora muito mais os recursos gráficos do lápis, da tinta e do bico-de-pena. É possível identificar quadrinhos, formas e personagens, mas tudo é, muitas vezes, mais insinuado do que definido. As imagens, produzidas com uma série de texturas e grafismos que tornam difícil identificar as formas, também apresentam textos que se misturam ao ruído visual, ainda que possam ser lidos (Figura 55).



**Figura 55:** Exemplos de arte de duas páginas de quadrinhos de *Promessas de amor...: Underground*.

Fonte: Franz, 2010b.

Na verdade, de muitas maneiras essa obra tenciona os limites da forma de quadrinhos estabelecida comercialmente durante o século XX. Poder-se-ia argumentar que se trata de um livro ilustrado e não uma história em quadrinhos. Além da questão da arte e das páginas soltas, temos metade das páginas apenas com textos, misturando narrativas da história com citações diversas de críticos de quadrinhos (André Sollitto e Télió Navega), jornalistas (Reinaldo Azevedo), escritores (Julio Cortázar e Ana Cristina Cesar) e, principalmente, com diversos trechos do texto *Um jogo absorvente: notas sobre a briga de galos balinesa*, do antropólogo Clifford Geertz, que ocupam a maior parte do capítulo 8.

O autor, talvez prevendo o questionamento sobre a identidade de histórias em quadrinhos de sua obra, cita Töpffer em uma das lâminas:

Este pequeno livro é de uma natureza mista. É composto por uma série de desenhos autografados, feitos de uma penada. Cada um destes desenhos é acompanhado por uma ou mais linhas de texto. Os desenhos, sem esse texto, não terão mais do que um significado obscuro; o texto, sem os desenhos, não significará nada. RUDOLPHE [sic] TÖPFFER, "Notice sur l'Histoire de Mr. Jabot". Junho de 1837.



A verdade é que as páginas estabelecem uma ordem de acontecimentos e uma relação de significados entre as imagens e os textos que configuram uma narrativa distribuída em quatro capítulos, todos com seu início marcado por uma ilustração impressa com a cor vermelha. Os quatro capítulos do volume apresentam os seguintes acontecimentos relacionados aos confrontos entre a polícia e a manifestação convocada por Jolly Roger:

- *Capítulo 5<sup>140</sup>: Se você toma as ruas, a polícia toma as ruas também.* Cenas da cidade Florianópolis se intercalam com a formação das pessoas que atenderam ao pedido de Jolly Roger para tomar as ruas. A polícia se mobiliza também. A tensão cresce.
- *Capítulo 6: Quando a criança torna-se parte da multidão.* Pelo texto escrito, conta-se que o repórter distribuiu arquivos revelando todos os crimes que tinha ajudado a encobrir e logo em seguida foi detido pelas autoridades. Nas imagens, uma briga de galo, um rosto sendo desfigurado numa sessão de tortura, o confronto entre manifestantes e policiais, um policial, um manifestante encapuzado, uma pessoa sendo agredida, batendo a cabeça no meio-fio (provavelmente, Danilo). No texto, é dito que uma criança (deduzimos que seja Danilo), sai de casa às escondidas para se juntar à manifestação.
- *Capítulo 7: No qual comenta-se Gil Scott-Heron.* O texto narrativo informa que Danilo foi golpeado e sua cabeça se abriu no meio-fio. Um representante das autoridades zomba do repórter, dizendo que suas denúncias são inúteis e que ele nunca mais conseguir trabalho em lugar nenhum.
- *Capítulo 8: O herói descobre que é parecido com seu inimigo.* A manifestação é dispersada violentamente pela polícia. Lucas ataca um policial sem capacete pelas costas e o derruba, batendo várias vezes em sua cabeça com uma pedra. Diante do policial desmaido e deformado pelos golpes, Lucas se horroriza.

---

<sup>140</sup> Como *Promessas de amor a desconhecidos enquanto espero o fim do mundo* é uma única história dividida em três volumes, a contagem de capítulos continua de um volume para outro.

É a articulação das narrativas dos textos escritos e dos desenhos que dão ao leitor uma percepção de sentidos e significados muito maiores do que se fossem esses elementos considerados isoladamente.

O capítulo 7 se concentra principalmente na representação feita pela mídia jornalística televisiva sobre a manifestação. Ele abre com uma citação do artista costarriquenho Habacuc (Guillermo Vargas Jiménez), sobre a polêmica entorno de uma de suas instalações na qual um cachorro supostamente teria definhado e morrido de fome:

“Reservo-me dizer se é verdade ou não que o cachorro morreu. O importante era a hipocrisia das pessoas; um animal assim se converte em foco de atenção quando o ponho em um lugar onde as pessoas vão para ver arte, mas não quando está na rua morto de fome. O mesmo passou com Natividad Canda<sup>141</sup>. As pessoas não se sensibilizaram com ele até que os cães o comeram. Ninguém libertou o cachorro nem lhe deu comida ou chamou a polícia. Ninguém fez nada”.

HABACUC Guillermo Vargas. Entrevista ao jornal La Nación: “ Artista tico envuelto em polémica por muerte de perro em obra”, DÍAZ, Doriam. 4 de outubro de 2007<sup>142</sup>.

Logo em seguida, há trechos de um texto do jornalista Reinaldo Azevedo:

(...) Eu não tenho o menor interesse na opinião do povo. Quase sempre ele está errado. Aliás, a opinião de muito pouca gente me interessa. A democracia sempre foi salva pelas elites e posta em risco justamente pelo “povo”, essa entidade.

(...) O “povo”, nos assuntos realmente importantes, não apita nada. É uma sorte. Aqui e no mundo inteiro.

(...) Fico aqui queimando as pestanas, tentando achar um jeito de eliminar o povo da democracia. Ainda não consegui. Quando encontrar, darei sumiço no dito-cujo em silêncio. Ninguém nem vai perceber... Povo pra quê?”

AZEVEDO, Reinaldo. “É Lula de novo com a culpa do povo”. Revista VEJA: Blogs e colunistas. 29 de outubro de 2006. Disponível em: <http://veja.abril.com.br/blog/reinaldo/geral/lula-novo-com-culpa-povo>. Acesso em outubro de 2010<sup>143</sup>.

Esses dois textos revelam interpretações e significações de eventos ocorridos. No primeiro caso, a polêmica entorno da morte do cachorro foi justificada pelo artista Habacuc como uma forma de chamar a atenção da mídia para a morte de Natividad Canda. O artista chama a atenção para como as mortes, mesmo a do

<sup>141</sup> Natividad Canda Mairena era um imigrante nicaraguense na Costa Rica que foi morto no dia 10 de novembro de 2005, mutilado por dois rottweilers, enquanto era filmado pela mídia jornalística diante de policiais, bombeiros e guardas de segurança. Sua morte foi um dos episódios mais marcantes das tensões por causa das imigrações da Nicarágua para a Costa Rica.

<sup>142</sup> Essa citação foi retirada de uma das lâminas de *Promessas de amor...: Underground* (Franz, 2010b) e procura reproduzir a mesma formatação de texto da publicação original.

<sup>143</sup> Idem à nota de rodapé nº254.

cachorro, são ressignificadas pela mídia de maneiras diferentes e contraditórias. Se o cão tivesse morrido na rua, como tantos outros, não seria notícia. Se as pessoas estivessem realmente preocupadas com o animal, poderiam tê-lo salvo durante a apresentação da obra.

Enquanto a declaração de Habacuc demonstra a intenção de se valer de uma polêmica para chamar a atenção para outros fatos que também deveriam ser tratados como polêmicas, o texto de Reinaldo Azevedo é uma resposta à reeleição de Lula em 2006. Os trechos selecionados ilustram de maneira impressionante e muito precisa o pensamento anti-democrático e violento de uma elite brasileira. Corroboram a afirmação de Raymond Williams de que

a consecução de uma sociedade socialista significa a transformação da sociedade, o movimento de uma ordem social total para outra. [...] essa transformação da sociedade tem um inimigo. Não exatamente um inimigo eleitoral ou um inimigo tradicional, mas uma estrutura social hostil e organizada que tentará ativamente derrotá-lo e destruí-lo (WILLIAMS, 2015, p.106).

Essas duas citações ampliam a argumentação do capítulo 7 sobre o papel da mídia, que é representada buscando criar distrações (a presença da novela que toma toda a atenção da mãe de Danilo) e interpretações (o discurso dos telejornais, que incriminam os manifestantes).

O capítulo 8 mostra o confronto e o horror de Lucas ao descobrir que pode exercer o mesmo tipo de violência que os policiais. Esse tema se desenvolverá durante os capítulos 9 e 10 no terceiro e último volume de *Promessas de amor a desconhecidos enquanto espero o fim do mundo: Potlatch*.

*Potlatch* é um ritual praticado em certas tribos indígenas da América do Norte, no qual a pessoa deve abrir mão de todos os seus bens materiais, geralmente doando-os às pessoas mais próximas, amigos e parentes.

O terceiro volume é uma revista totalmente colorida, com encadernação de grampo, formato 22,7 x 31,8 cm (Figura 56).

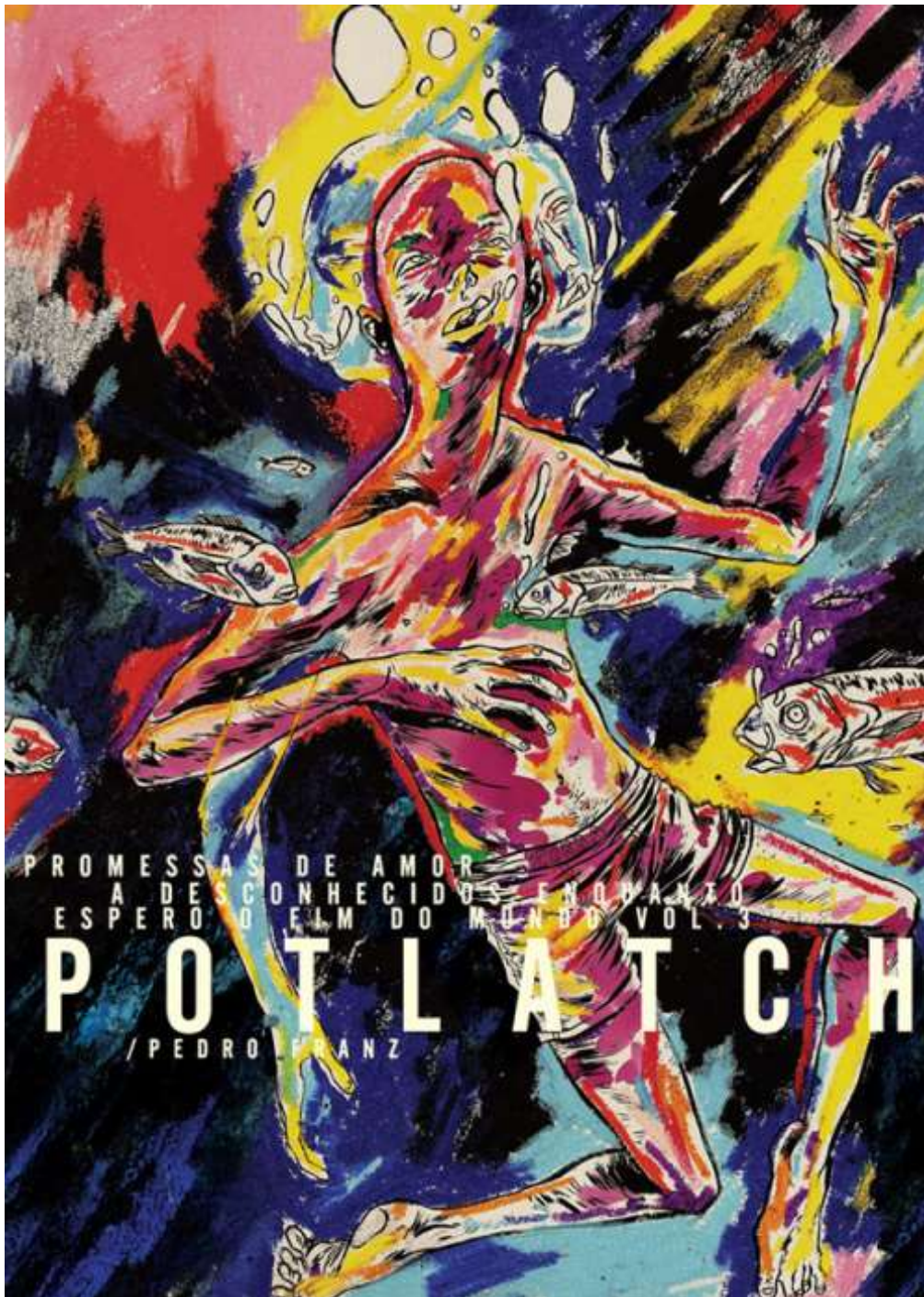


Figura 56: Capa de *Promessas de amor a desconhecidos enquanto espero o fim do mundo volume 3: Potlatch*.  
 Fonte: Franz, 2012c.

Todas as páginas desse terceiro volume são coloridas. Novamente, como no capítulo 4, páginas duplas funcionam como uma única prancha, sobre a qual uma série de imagens e textos escritos à mão se sobrepõem e se interpenetram, constituindo uma única ilustração ou pôster ou pintura (Figura 57).





Figura 57: Páginas 8 e 9 de *Promessas de amor...: Potlatch*.  
Fonte: Franz, 2012c.



Figura 58: Páginas 14 e 15 de *Promessas de amor...: Potlatch*.  
Fonte: Franz, 2012c.



**Figura 59: Páginas 42-43 de *Promessas de amor...*: Potlatch.**  
 Fonte: Franz, 2012c.

Há duas páginas no Capítulo 9 que apresentam um *grid* convencional de 2 colunas por 3 linhas de painéis, usadas justamente para representar um sonho febril do personagem Lucas (Figura 58). Além disso, uma estrutura similar à de uma página mais convencional com dois painéis por página, aparece no Capítulo 11, no qual a narrativa gira em torno de um vídeo postado na internet que mostra a polícia assassinando o menino Danilo (Figura 59).

*Potlatch* traz os quatro capítulos finais de *Promessas de amor...*, todos separados por páginas ilustradas em vermelho. A narrativa se estrutura assim:

- *Capítulo 9: O herói tenta salvar seu inimigo.* Lucas despe o policial e coloca seu corpo em um carrinho de supermercado. Segue pela cidade procurando um hospital ou pronto-socorro, mas todos se recusam a atendê-lo. Exausto, adormece ao lado de seu inimigo e seus sonhos são marcados por diversas cenas que tínhamos visto ao longo dos capítulos anteriores. Quando acorda, o corpo do policial havia sumido e ao seu lado um enorme touro está deitado, sangrando até morrer.
- *Capítulo 10: Quando as luzes se apagam.* Lucas joga o corpo do policial no mar<sup>144</sup>. Olha os peixes comê-lo e depois entra na água também. Nada e observa as luzes da cidade. Então submerge. Ao

<sup>144</sup> Provavelmente o touro foi uma alucinação ou uma figura de linguagem.

voltar à superfície as luzes se apagaram e a cidade desapareceu na escuridão.

- *Capítulo 11: Um vídeo se espalha. Uma fogueira é acesa.* Ficamos sabendo que o blecaute na cidade foi uma medida desesperada para tentar conter a divulgação do vídeo com a morte do menino Danilo. Mas ainda assim o vídeo se espalhou pelas redes sociais. Motivados pela indignação da morte da criança, uma nova multidão se forma, muito maior que na manifestação da noite anterior. Logo um ônibus arde em chamas.
- *Capítulo 12: Onde o herói encontra alguém e a história termina.* Novamente há confrontos violentos entre os manifestantes e os policiais. No meio do tumulto, Lucas é encontrado por uma moça que toma sua mão e lhe diz que já o conhecia. Pede que ele fique com ela. Os dois fogem dos confrontos e se abrigam no terraço de um prédio, onde acabam transando. Os dois adormecem e acordam só na manhã seguinte.

*Potlatch* conclui *Promessas de amor...* com uma espécie de anticlímax. Em seu todo, a obra apresenta diversos elementos que demonstram um posicionamento ideológico e político claro de Franz. As escolhas das falas dos comentaristas Luiz Carlos Prates, em *Limbo*, e de Reinaldo Azevedo, em *Underground*, tem uma intenção crítica e ilustram como o autor estava atento ao tipo de discurso reacionário que se intensificaria durante a década de 2010.

Entretanto, a trama gira em torno da ideia de um protagonista e é filtrada a partir de suas subjetividades. O entendimento de que um estado antidemocrático deve ser combatido é colocado de forma abstrata e muitas vezes as questões afetivas do personagem Lucas acabam se sobrepondo, como no encontro com uma possível nova parceira que acaba ofuscando qualquer consideração sobre as consequências das manifestações.

De qualquer modo, ainda que apresente romantizações ou idealizações otimistas, como uma revolta popular legítima contra a violência do estado impulsionada pelo vídeo da morte de Danilo, a narrativa de *Promessas de amor...* possui uma postura clara de oposição ao pensamento conservador das elites brasileiras.

Vale ressaltar que, escrito em 2009, *Promessas de amor...* antecipa em sua história certos eventos que logo em seguida ganhariam espaço na vida real, como as manifestações de julho de 2013, que contariam com a presença de muitos utilizando a máscara do personagem da história em quadrinhos *V de Vingança*, de Alan Moore e Dave Gibbons. Esse fato, mais do que uma coincidência, ilustra a sensibilidade e percepção de Franz para os sinais de seu entorno social.

A proposta artística de intencionalmente desconstruir, subverter e romper com certos modelos e padrões pré-estabelecidos do que deveria ser uma história em quadrinhos também constitui aspectos de uma intenção genuinamente alternativa e opositora.

Nesse sentido, contribui também a deliberação de Franz usar a internet para ampliar o alcance de leitura de seu trabalho. Interessa-lhe mais que um número maior de pessoas tenha acesso à sua produção do que propriamente um retorno financeiro e essa proposta aparecerá em outros projetos do autor como *Incidente em Tunguska*, que foi distribuído gratuitamente.

A produção dos dois primeiros volumes de *Promessas de amor...* foi feita pela Edital Elisabete Anderle de Estímulo à Cultura, da Fundação Catarinense de Cultura, assim como outros projetos como *Incidente em Tunguska*. O terceiro volume, *Potlatch*, foi impresso com recursos obtidos da venda das pinturas originais através da internet.

Detalhamos a produção de *Promessas de amor a desconhecidos enquanto espero o fim do mundo*, mas há outras obras produzidas por Franz que merecem ser citadas.

*Bukkake* (FRANZ, 2012a) é um álbum de 20 páginas, formato 21 x 28 cm, publicado em março de 2012. Ele é o sétimo volume da coleção *1000*, idealizada por Rafael Coutinho, quadrinista, e publicada por sua editora, a *Cachalote*<sup>145</sup>. A proposta dessa coleção era apresentar histórias em quadrinhos de poucas páginas, empregando apenas sequências de imagens para construir a narrativa e dispensando, portanto, qualquer uso de código escrito (palavras), mas “com muito espaço para a

---

<sup>145</sup> A *Cachalote* é um exemplo de “editora” independente. Embora efetivamente constituísse um selo editorial coordenado por Rafael Coutinho, as seis primeiras edições da coleção foram publicadas entre novembro de 2010 e outubro de 2011, sem ISBN, com uma tiragem de 300 exemplares comercializados em *comic shops*. Em novembro de 2011, as seis edições foram republicadas em uma coletânea, produzida em parceria com a editora Barba Negra, dessa vez com ISBN e distribuição em livrarias e lojas *online*.



experimentação”, segundo texto promocional das contracapas da coleção (FRANZ, 2012a).

Os seis volumes que antecederam o álbum de Franz foram produzidos por autores do circuito independente de quadrinhos: Rafael Coutinho, DW Ribatski, Daniel Gisé, Tiago Elcerdo, Gabriel Góes e Diego Gerlach. Esses produtores realizaram histórias em quadrinhos com layouts e *grids* relativamente convencionais, mas as tramas apresentavam personagens fantásticos e situações surreais, sem muita preocupação em compor narrativas lógicas ou facilmente compreensíveis.

Em *Bukkake* (Figura 60), vemos crianças reunidas em volta de uma fogueira no meio de uma floresta em uma ilha. As crianças usam máscaras e parecem ouvir um som vindo da escuridão das árvores. Em seguida, um menino e uma menina penetram na mata e se despem. Pelo desenho, percebe-se que são pré-adolescentes, na faixa dos 10-11 anos. Fazem sexo oral um no outro e a menina urina, formando uma poça na terra da qual emerge uma criatura monstruosa. Ameaçadas, as crianças reagem juntas: a menina masturba o garoto e o jorro de sua ejaculação explode a criatura (Figura 61). Os dois comemoram diante da carcaça em chamas.



Figura 60: Capa de *Bukkake*.  
Fonte: Franz, 2011a.



Figura 61: páginas 14-15 de *Bukkake*.  
Fonte: Franz, 2012a.

A representação da sexualidade, relacionada a crianças e puberdade, é a característica mais expressiva e agressiva dessa história, forçando os limites entre a inocência e o atentado a perspectivas conservadoras. O termo *Bukkake* vem do meio pornográfico e significa uma prática de sexo grupal na qual vários homens ejaculam ao mesmo tempo no rosto de uma pessoa.

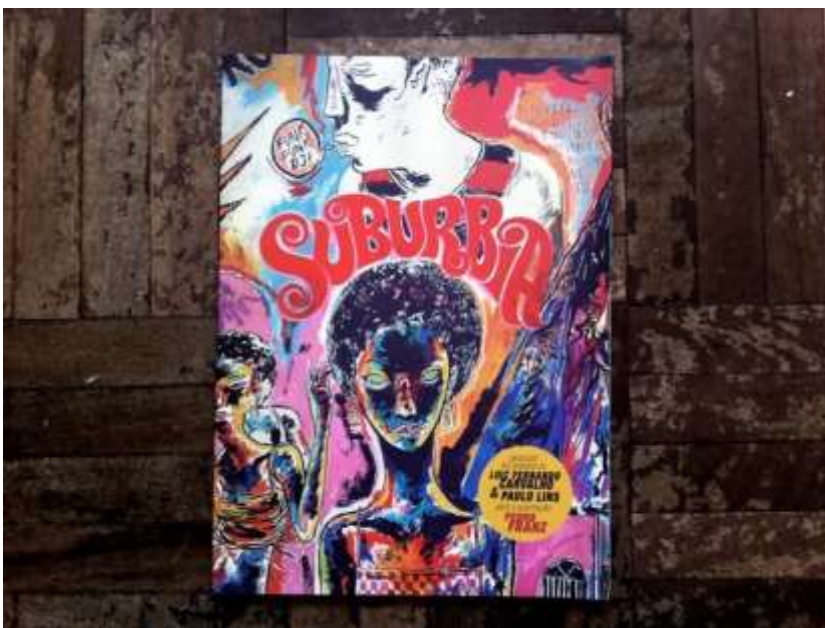


Figura 62: Capa de *Suburbia*.  
Fonte: site do autor Pedro Franz <<http://www.pedrofranz.com.br/suburbia>>

*Suburbia* (FRANZ, 2012b) é um trabalho sob encomenda produzido em parceria com a LFC Produções, Globo Marcas e o estúdio de design Retina 78. É um álbum formato 25,5 x 35 cm, 64 páginas, lombada quadrada, totalmente colorido (Figura 62).

Trata-se de uma adaptação de uma série homônima de oito episódios, produzida pela Rede Globo de Televisão e transmitida entre 1 de novembro e 20 de dezembro de 2012. Conta a história de Conceição, uma mulher negra, filha de carvoeiros, que vem para o Rio de Janeiro. Ao chegar, é confundida com ladrões pela polícia e escapa por pouco de ser presa. É atropelada e depois tomada por uma família branca classe média para trabalhar como doméstica. Foge depois que o pai tenta estuprá-la. É acolhida por uma família da favela, onde passa a viver e a frequentar os bailes funks. Frequenta a escola, começa a namorar, arranja trabalho como uma frentista em posto de gasolina. É assediada de novo. Tem um filho. Volta para visitar seus pais carvoeiros, mas não os encontra na velha casa. Tudo parece abandonado há muito tempo. Pega a velha imagem de Nossa Senhora Aparecida que pertencia à sua mãe e a história acaba.

Algumas páginas de *Suburbia* (Figura 63) são muito semelhantes ao layout fluído usado em *Potlatch*, mas predominam as pranchas que utilizam um *grid* mais próximo do modelo convencional de histórias em quadrinhos (Figura 64).



**Figura 63: Layout fluído das páginas 20-21 de *Suburbia*.**  
Fonte: site do autor Pedro Franz <<http://www.pedrofranz.com.br/suburbia>>.





**Figura 64:** Layout fluido das páginas 4-5 de *Suburbia*.  
Fonte: site do autor Pedro Franz <<http://www.pedrofranz.com.br/suburbia>>.

*Suburbia* pode ser considerado um trabalho *mainstream* de Franz, realizado sob encomenda de uma divisão do maior grupo de comunicação do Brasil, dispondo de distribuição maciça por diversos pontos de venda e integrando e se beneficiando de um projeto de divulgação extremamente amplo, contando inclusive com sua aplicação na adesivagem de vagões dos trens no Rio de Janeiro (Figura 65).



**Figura 65:** Vagões de trem no Rio de Janeiro com aplicações de artes do álbum *Suburbia*.  
Fonte: site do autor Pedro Franz <<http://www.pedrofranz.com.br/suburbia>>.

Também podemos abordar a história de *Suburbia* a partir do modelo de melodrama utilizado pelo cinema inglês e comentado por Raymond Williams:

Parte do melodrama, embora de forma alguma em seu todo, possui um herói ou heroína pobre que é vitimado por um rico ou poderoso: o titular de uma hipoteca ou o oficial aristocrático são, em geral, vilões típicos. Logo, podemos dizer, embora com frequência de modo precipitado, que o melodrama era radical, e que os heróis, heroínas e vítimas pobres de muitos filmes da primeira fase do cinema estabeleceram uma base popular radical.

Mas não é tão fácil assim. Outro elemento-chave desse tipo de melodrama é que, após peripécias e reviravoltas, e situações aparentemente sem esperança, a vítima é salva e o herói ou heroína vive feliz para sempre. Não há problema em entender o porquê de essas soluções serem populares. Mas há um problema na tentativa de vincular esses golpes de sorte, com frequência marginais e coincidentes, a qualquer coisa que possa ser chamada, em uma manobra fácil a partir do 'popular', de uma consciência genuinamente radical e socialista (WILLIAMS, 2011b, p. 114).

Assim, se por um lado há diversas situações e elementos que representam “vilões” reais, como a truculência da polícia, o racismo e a misoginia (dois personagens tentam estuprar Conceição), por outro lado, o sentimento de comunidade dentro da favela é mostrado não como uma tomada de consciência de classe e possibilidade de organização como força revolucionária, mas sim como uma espécie de consolo, um refúgio dentro da estrutura que sustenta os tais “vilões”.

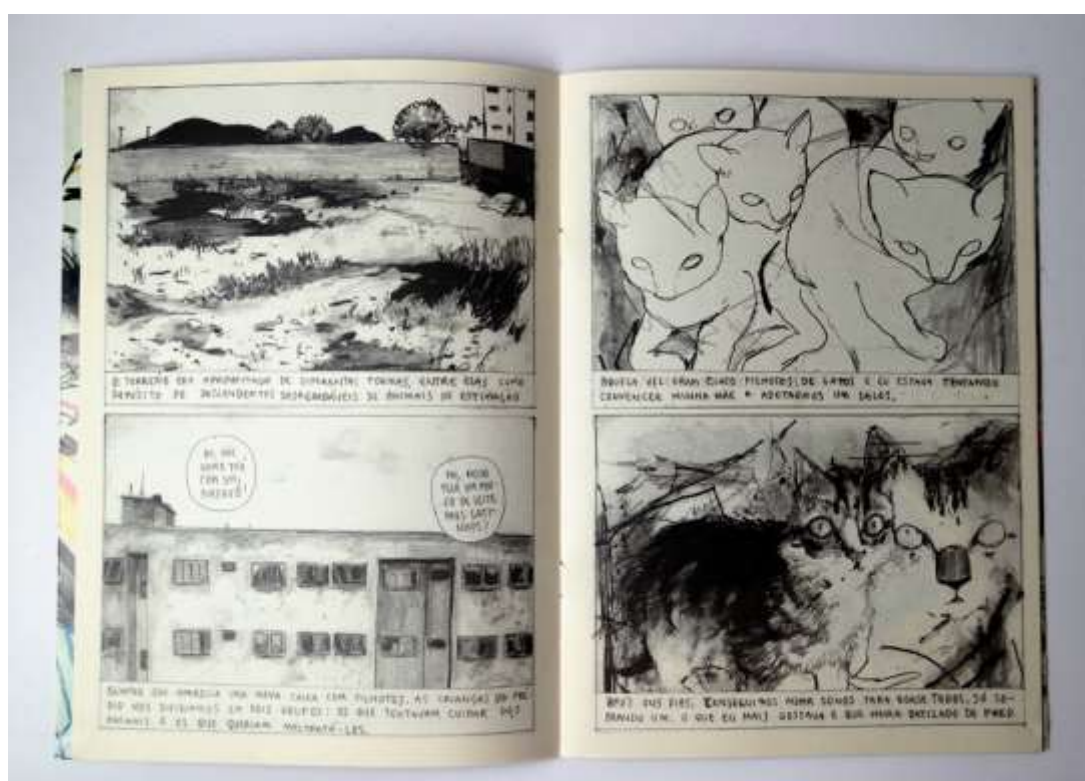
Isso ressoa no último capítulo de *Promessas de amor...*, no qual o protagonista parece se livrar de todos os problemas ao redor depois de encontrar conforto nos braços de uma mulher.



**Figura 66: Capa de *Cavalos mortos permanecem no acostamento*.  
Fonte: Franz, 2013.**

Em 2013, Franz publicou, novamente em parceria com a editora Cachalote, o álbum *Cavalos mortos permanecem no acostamento*. 21 x 28 cm, grampo, capa colorida (Figura 66) e miolo preto e branco, 20 páginas.

Franz usava uma estrutura de 2 quadros por página e seus desenhos eram representações de real mais definidas (Figura 67). *Cavalos mortos permanecem no acostamento* mistura lembranças pessoais de Pedro Franz com ficções imaginadas pelo autor (BROERING, 2015, p. 96) e apresenta um final de casamento entremeado com uma lembrança e uma notícia envolvendo morte de animais.



**Figura 67: Páginas 4 e 5 de *Cavalos mortos permanecem no acostamento*.  
Fonte: Franz, 2013.**

*Incidente em Tunguska* foi tema e resultado de um mestrado em Artes Visuais em 2015, no programa de pós-graduação da CEART/UDESC. Tratava-se de um projeto composto pela dissertação do mestrado, junto a uma exposição e uma publicação.

Na dissertação (BROERING, 2015), o autor, a partir das considerações de Phillippe Dubois<sup>146</sup> e outros autores, toma as histórias em quadrinhos como uma **instituição** e um **dispositivo** e tece considerações sobre as fronteiras entre o campo

<sup>146</sup> Autor que discute temas como fotografia e cinema e suas relações com a arte e a técnica.

dos quadrinhos e o campo das artes. Ao mesmo tempo, publicou uma história em quadrinhos e produziu uma exposição (Figura 68) em uma galeria de arte. Os três trabalhos, intitulados *Incidente em Tunguska*<sup>147</sup>, se entremeiam e se sobrepõem e essas relações são evidenciadas principalmente na dissertação.



**Figura 68: Exposição realizada no Espaço Oficina do Centro Integrado de Cultura, em Florianópolis, de 18 de junho a 16 de julho de 2015.**

**Fonte: Site do autor <<http://www.pedrofranz.com.br/tunguska>>.**

A publicação (Figura 69) tem 21 x 32 cm, impressão em preto e branco, 48 páginas. Apresenta uma série de páginas duplas que encerram uma única história, um único enunciado, que pode ser tanto algo próximo de uma história em quadrinhos tradicional quanto algo de aspecto abstrato (Figura 70). Todas as narrativas são representações ou referências a relacionamentos afetivos.

---

<sup>147</sup> *Incidente em Tunguska* refere-se um evento real: “a explosão ocorrida no dia 30 de junho de 1908, próxima ao rio Podkamennaya Tunguska, e sobre a qual, até hoje, não existe um consenso a respeito de sua causa e origem” (BROERING, 2015, p. 1).



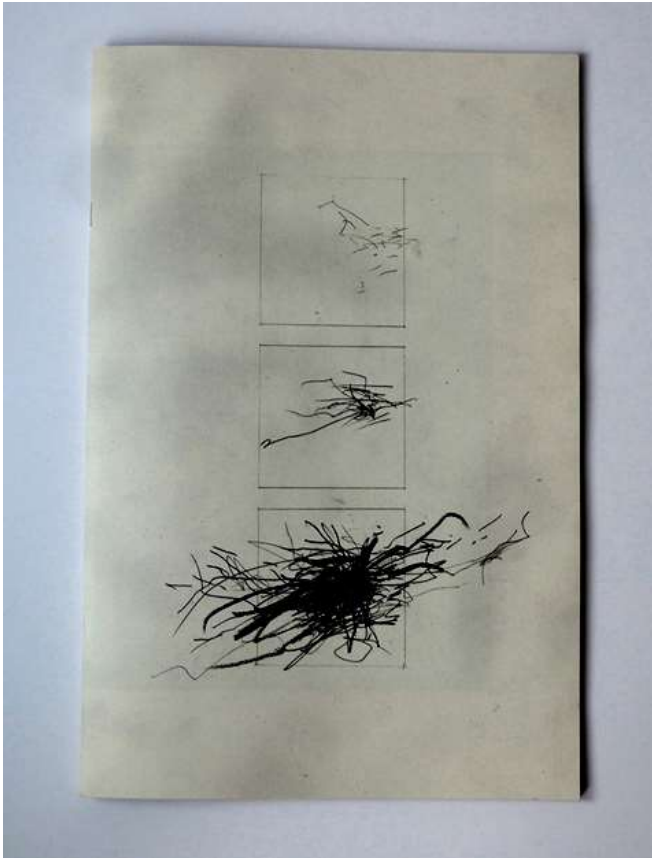


Figura 69: Capa da publicação em quadrinhos *Incidente em Tunguska*.  
 Fonte: Site do autor <<http://www.pedrofranz.com.br/tunguska>>.



Figura 70: Páginas internas de *Incidente em Tunguska*.  
 Fonte: Franz, 2015.



A publicação de *Incidente em Tunguska* é distribuída gratuitamente e uma versão online está disponível em <<http://incidenteemtunguska.tumblr.com/ptg>>.

Além desses projetos, Franz esteve envolvido em diversos outros, como *Rumor* (trabalho em parceria com o grupo de dança Cena 1, em 2016)<sup>148</sup> e *Cão Cego, Rei Monstro* (publicado no site *Nébula* e na coletânea *O Fabuloso Quadrinho Brasileiro*, em 2015).

Franz é representante de um tipo de proposta de produção de histórias em quadrinhos independentes que explora canais alternativos de distribuição, como as Feiras Plana e Des.gráfica. Suas produções experimentam os limites formais do meio, transitando intencionalmente pelo campo das artes plásticas. Há outros autores que apresentam aspectos semelhantes, como Taís Koshino, Mariana Paraizo, Rafael Coutinho, Rafael Sicca, DW Ribatski, Diego Gerlach, entre outros.

Esses nomes poderiam ser agrupados dentro desse tipo de identidade relacionada a uma proposta visual e ideológica e a um conjunto de práticas de produção e distribuição efetivamente alternativos ao modelo *mainstream*, sem que isso impeça sua circulação pelos circuitos mais comerciais, como Franz e o projeto de *Suburbia*.

## 5.5 BIANCA PINHEIRO

Existe um grande número de produtores e produtoras brasileiras que apresentam características de práticas de produção semelhantes à de Pedro Franz – autopublicação, uso da internet para publicação e distribuição de versões online gratuitas, participação direta da venda das edições impressas em feiras – mas que na aparência, no modo de construir sua narrativa e personagens, estão mais próximos do modelo convencional de histórias em quadrinhos *mainstream*. Podemos citar como exemplos os trabalhos de Vitor Cafaggi, Germana Vieira, Fefê Torquato, Gustavo Borges, Gustavo Duarte, Rebeca Prado, Cris Eiko e Paulo Crumbim, Rafael Salimena e muitos outros.

Apesar de muitas vezes, todos esses nomes serem reunidos sob o mesmo rótulo de independente, é preciso lembrar que todos esses produtores e produtoras apresentam posições ideológicas distintas e produções com aspectos bem

---

<sup>148</sup> Para saber mais, ver Carneiro e Zeni (2016).

particulares. As semelhanças quanto aos modos de produção e distribuição não devem encobrir essas diferenças sob um conceito massificador de “independente”. Ainda assim, os aspectos de narrativas e temas implicam, dentro do meio, uma divisão interna entre produtores independentes que separa os “quadrinhos cabeça” ou “*underground*”, isto é, o tipo de propostas experimentais com a linguagem, das produções de aspecto mais convencional.

Um exemplo disso pode ser ouvido no podcast *Confins do Universo*, elaborado por Sidney Gusman e seus colegas do site especializado em quadrinhos *Universo HQ*. Na edição número 38, publicada em 6 de julho de 2017, disponível em <<http://www.universohq.com/podcast/confins-do-universo-038-hqs-independentes/>>, o podcast abordou como tema os quadrinhos independentes brasileiros e teve como convidados entrevistados os quadrinistas Camilo Solano e Bianca Pinheiro. Em nenhum momento são citados autores como Pedro Franz, Rafael Coutinho ou outros com propostas de quadrinhos fora dos modelos convencionais e o programa prioriza a produção voltada para o entretenimento. Assim, o perfil de quadrinista independente apresentado torna-se análogo aos modelos liberais de empreendedor, no qual o produtor apresenta um “profundo amor pelo que faz”, assim como “dedicação”, “esforço” e “iniciativa”.

Novamente, embora seja possível constituir uma certa identidade de grupo em relação às práticas e aspectos visuais e narrativos das produções, é muito apressado dizer que não há quaisquer posicionamentos ou questionamentos a certos valores conservadores hegemônicos nessas histórias em quadrinhos que apresentam aspectos mais convencionais dos modelos de entretenimento *mainstream*.

Nascida na cidade do Rio de Janeiro, em 1987, Bianca Pinheiro passou a morar definitivamente em Curitiba a partir de 1992 e graduou-se como designer gráfica pela UTFPR em 2009. Com influência predominante do mangá em sua formação, começou a considerar outras formas de composição, mais notadamente modelos de *graphic novels* como *Retalhos*<sup>149</sup>, a partir de 2012, ano em que cursou uma pós-graduação<sup>150</sup> profissionalizante com ênfase da produção de quadrinhos. Nesse

---

<sup>149</sup> *Retalhos* (*Blankets*, no original) é um livro de histórias em quadrinhos produzido pelo estadunidense Craig Thompson, publicado no Brasil em 2009 pela editora Companhia das Letras. Em 592 páginas, o autor conta uma história de amadurecimento voltada para jovens e baseada nas suas experiências pessoais..

<sup>150</sup> A pós-graduação foi realizada pelo grupo educacional Opet, de Curitiba, em 2011 e 2013 e tive a oportunidade de participar do projeto como professor.

período, de 2010 a 2014, é muito importante frisar que ela trabalhava como ilustradora em uma editora de livros didáticos, dentro de uma linha de produção sistemática. A insatisfação da autora com essas condições aparece em muitos dos seus trabalhos.

A primeira postagem do site oficial da autora apresenta o início de uma série de sete painéis de uma história e que seriam publicados uma vez por semana, entre 24 de outubro e 3 de novembro de 2011. Apesar de terem sido publicados separadamente, os painéis apresentam solidariedade icônica (Figura 71).



**Figura 71: Painéis da primeira história em quadrinhos publicada no site da autora Bianca Pinheiro.**

Fonte: <<http://bianca-pinheiro.tumblr.com/page/29>>. Acesso em 25 de outubro de 2017.

A respeito dessa história, é interessante observar como ela não se enquadra nos modelos *mainstream* de “entretenimento”. A decisão de publicar um painel por semana, a ausência de personagens fixos que possam render exploração comercial em *merchandising*, a dificuldade de classificar os enunciados de cada painel isolado ou mesmo da própria totalidade da história em algum gênero convencional, como humor ou aventura, enfim, todos esses aspectos conferem uma certa inadequação ao conceito de *mainstream*.

A situação observada, surreal, apresenta diversos elementos que fornecem possibilidades de interpretação e construção de significados. Os balões vazios podem ser entendidos como uma tentativa infrutífera de comunicação, as roupas, a maleta

de negócios, as folhas flutuando na água aludem a imagens de um ambiente de trabalho corporativo, os braços amarrados enquanto flutua-se preso a uma corrente, tudo colabora para possibilitar uma interpretação de impotência e imobilidade diante de uma situação possivelmente relacionada ao ambiente de trabalho de escritório.

Logo em seguida, Pinheiro seguiu publicando várias histórias curtas em um site chamado *A Vaca Voadora*<sup>151</sup>, em parceria com outros quadrinistas, como Fefê Torquato, Lielson Zeni e Alan Amorim. Nesse momento, ela experimentava estilos e formatos, empregando os recursos digitais, como *gifs* animados e as possibilidades de leitura oferecidas por recursos como a barra de rolagem.

Apesar dessas experiências, Pinheiro considera que sua trajetória como autora começou efetivamente em 2013, com o início da publicação online sua história *Bear*. A carreira de Pinheiro mostra como as tecnologias digitais e a internet podem ser utilizadas pelos produtores independentes dentro das práticas dos quadrinhos.

*Bear* é uma série contínua, de fantasia, onde uma criança chamada Raven conta com a ajuda de um urso adulto e rabugento chamado Dimas na busca por seus pais desaparecidos. Mostrando semelhanças com certos aspectos da série animada *Adventure Time*<sup>152</sup>, as histórias em quadrinhos de Raven e Dimas mostram viagens e aventuras por uma terra fantástica, visitando cidades fabulosas (como a *Cidade das Charadas* e a *Cidade Metódica*) e conhecendo outros personagens como Oráculo, Rei G e Dona Pivara.



**Figura 72: Trecho de uma página de *Bear*.**

**Fonte: Pinheiro, 2014, p. 7.**

**Na edição impressa, a animação é mencionada nas falas dos personagens.**

<sup>151</sup> Ainda disponível em <<http://avacavoadora.tumblr.com/>>.

<sup>152</sup> *Adventure Time* – no Brasil, *Hora de Aventura* – é uma série de animação estadunidense produzida desde 2010 com elementos surreais e conceitos intrigantes que entremeiam suas histórias.



Figura 73: Página inteira de *Bear*, mostrando a proporção da altura maior que o convencional.

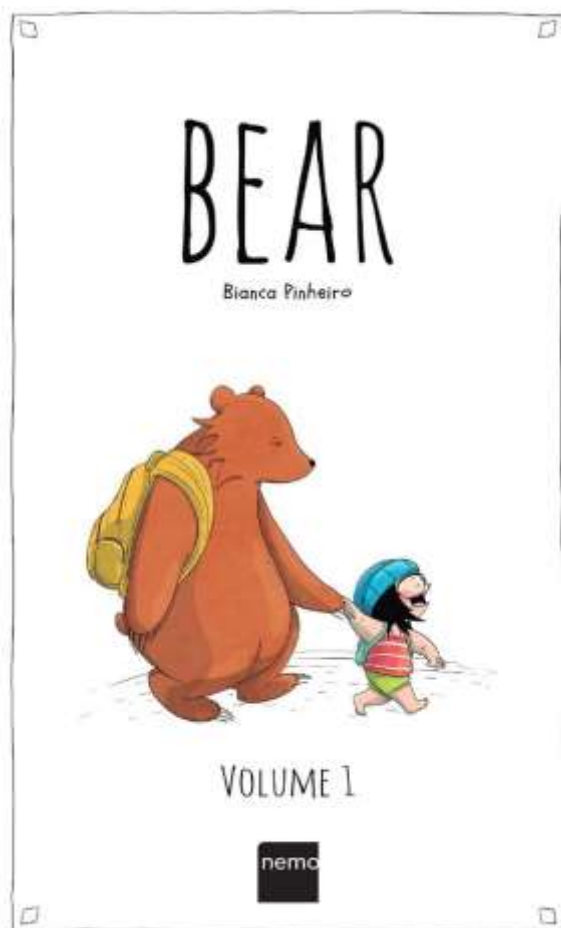
Fonte: Pinheiro, 2014, p. 27.

Nos cinco primeiros painéis, *gifs* animavam a luz que piscava na placa da loja. Na versão impressa esse efeito se perdeu completamente.



Publicada semanalmente em duas plataformas de *blogging*<sup>153</sup>, o *Tumblr* (em português) e o *Tapas*<sup>154</sup> (uma versão traduzida para o inglês), Pinheiro usou de recursos como *gifs* animados para destacar certos aspectos lúdicos como os desenhos de Raven (Figura 72) ou a luz pulsante da placa luminosa na loja da Oráculo. A publicação na web também permitiu a adoção de um formato de prancha ou página proporcionalmente mais longo (Figura 73) do que o convencional, possibilitando seis linhas de painéis.

Essa proporção foi respeitada na publicação em forma de livro (Figura 74), realizada pela Editora Nemo, em 2014. A edição do livro ficou com 62 páginas no formato 20 x 32cm. Evidentemente, as animações se perdem na transposição do meio digital para o impresso.



**Figura 74: Capa da edição impressa de *Bear*.**  
**Fonte: Pinheiro, 2014.**

<sup>153</sup> Plataformas de *blogging* são sites que oferecem acesso a ferramentas para publicação online de conteúdos como textos, imagens, sons, vídeos em formatos digitais. São exemplos o *Tumblr*, o *Wordpress*, o *Medium*, entre outros.

<sup>154</sup> O *Tapas* (anteriormente chamado *Tapastic*) é uma plataforma de *blogging* sul-coreana especializada para a publicação de histórias em quadrinhos.

Em sua forma, *Bear* apresenta muitas características de um produto planejado para atender às demandas do *mainstream*. Apresenta personagens constantes e com apelo para *merchandising*, tem uma história aparentemente simples, do popular gênero de fantasia e facilmente identificável com o público infantil. Entretanto, há certos momentos em que a autora surpreende, inserindo situações e elementos que fazem alusões nem sempre sutis a uma realidade nada fantástica.

Por exemplo, na Figura 75 vemos uma página na qual a personagem Oráculo, uma maga vidente que serve de alter-ego da autora dentro de sua própria história, é cooptada por dois agentes que a levam para “fazer hora extra”.

A “piada” é uma manifestação literal das dificuldades da autora conciliar sua produção pessoal com as demandas dos trabalhos que lhe fornecem sustento. A frustração da personagem diante dessas demandas, a analogia do crachá da empresa com um tipo de coleira que a prende, a mudança de cores para tons de cinza, a fala da criança desejando nunca passar por isso, todos esses elementos representam diretamente as insatisfações de Pinheiro.

Ainda que os discursos, temas ou narrativas de *Bear* estejam bem distantes de uma natureza revolucionária, esse tipo de manifestação expressa as frustrações da quadrinista ao ser alienada de seu tempo e de seu trabalho e representa condições de dependência e submissão pelo capital que são comuns à quase totalidade da sociedade. Falta o desenvolvimento de uma representação ou reflexão sobre as causas dessas condições e sobre as atitudes necessárias para mudá-las.

*Bear* é intencionalmente pensado para ser um produto pelo qual Pinheiro visa capitalizar seu trabalho, obter um rendimento pelas suas práticas, portanto corresponde a diversos aspectos do *mainstream* de entretenimento, mas isso não implica necessariamente em uma obra completamente alienada de suas condições reais de produção.

Desde 2014, a Editora Nemo tem lançado um novo volume de *Bear* por ano, totalizando três álbuns até agora. Em paralelo à produção de *Bear*, Bianca Pinheiro realizou diversas participações em outros projetos de quadrinhos, comerciais e independentes, coletivos e pessoais. De sua autoria, produziu dois livros que chamaram a atenção por contrastar com o aspecto infanto-juvenil de *Bear*: *Dora* (2014) e *Meu pai é um homem da montanha* (2015). *Dora* foi seu primeiro projeto de autopublicação utilizando a plataforma de financiamento coletivo Catarse.



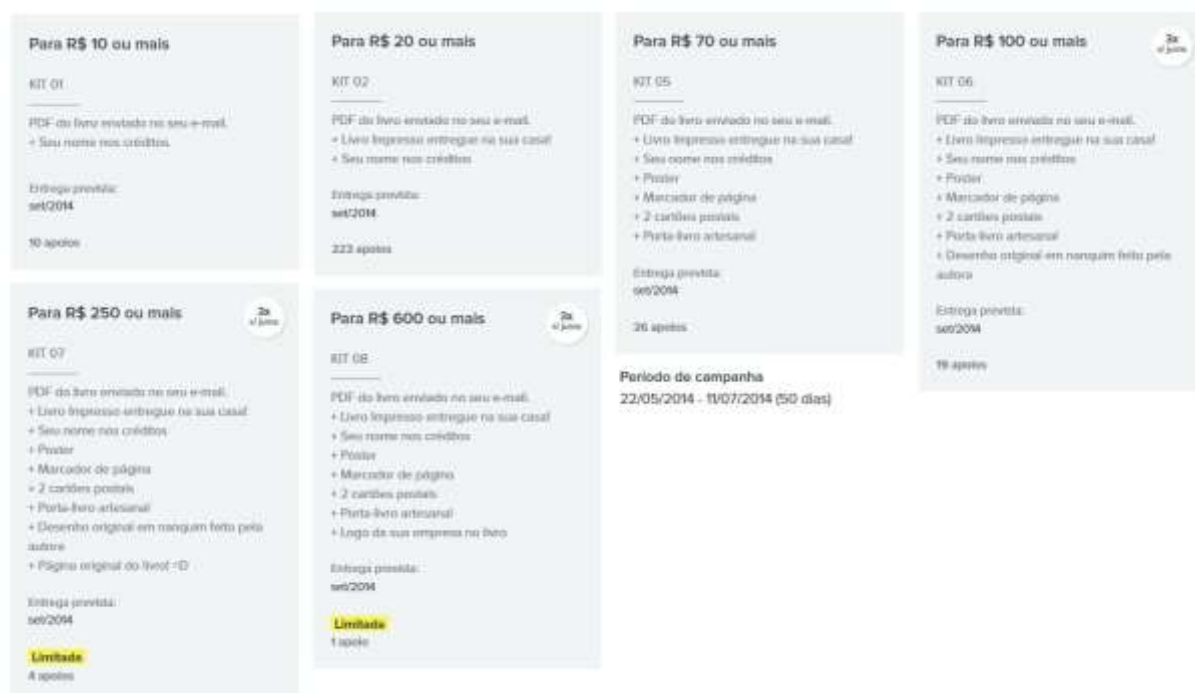
Figura 75: Página 30 de *Bear: Volume 1*.  
Fonte: Pinheiro, 2014.



Através da divulgação do projeto em diversas redes sociais, como Facebook e Twitter, e do oferecimento de prêmios extras, busca-se incentivar o público a participar do levantamento de fundos para a execução do projeto.

Valores monetários são atribuídos a categorias que correspondem a um tipo de produto ou conjunto de produtos. Quanto mais alto o valor, maior a “recompensa”. Para as histórias em quadrinhos, as “recompensas” variam entre a simples impressão do nome do colaborador no livro impresso até várias combinações de produtos diversos, além do próprio livro.

A Figura 76 apresenta informações retiradas da página de *Dora* no Catarse, na qual vemos as categorias, seus valores, suas recompensas e o total final de apoiadores.



**Figura 76: Quadros com os valores, recompensas e número de apoiadores da campanha do livro *Dora*, no Catarse.**  
Fonte: <<https://www.catarse.me/dora>>.

Há vários sites que atuam na área de financiamento coletivo no Brasil e dão suporte aos mais variados tipos de projetos. Destes, para os quadrinhos, o de maior destaque é o Catarse, que deu suporte ao primeiro projeto de quadrinhos brasileiro a ser realizado a partir desse tipo de plataforma: *Achados e Perdidos*, de autoria de Eduardo Damasceno e Luís Felipe Garrocho, financiado entre agosto e outubro de 2011. Até maio de 2016, 285 projetos de histórias em quadrinhos passaram pelo Catarse, sendo que 178 conseguiram atingir a meta de financiamento. Em 2014, o site

Catarse recebeu um Troféu HQ Mix na categoria de *Maior contribuição ao quadrinho nacional* (PAZ, QUELUZ, 2016).

Há muitos discursos no meio dos quadrinhos exaltando o Catarse como uma das principais causas da atual produção independente e como uma importante e popular ferramenta de democratização e acessibilidade às condições de produção de histórias em quadrinhos. Porém, as efetivas relações com o trabalho dos quadrinistas e a recepção dos leitores pedem uma análise mais cuidadosa.

O Catarse, desde sua fundação em 17 de janeiro de 2011, apresenta-se como uma proposta baseada na ideia de uma economia alternativa, de colaboração e acesso à cultura, semelhante a movimentos e organizações como a *Creative Commons* e o movimento de software livre. Assim, o site se considera uma ferramenta de intermediação entre o empreendedor (chamado “realizador”) e seu público e investidores. Na prática, o Catarse é uma empresa de agenciamento que fornece nota fiscal de prestação de serviços e cobra por isso.

A Tabela 2 foi retirada do site do Catarse e ilustra a diversidade de natureza dos projetos atendidos. Predominam as propostas das áreas de música, audiovisual, socioambiental, teatro e dança, literatura e educação. A área que apresenta a melhor relação entre Projetos Finalizados e Projetos Financiados, com 62% de projetos financiados, são as histórias em quadrinhos.

Área	Projetos finalizados	Financiados	Taxa de sucesso (%)
Quadrinhos	579	358	62
Teatro e Dança	858	508	59
Música	1711	980	57
Cinema e Vídeo	1424	765	54
Artes	673	352	52
Jornalismo	244	122	50
Socioambiental	1240	602	49
Eventos	619	288	47
Fotografia	318	146	46
Literatura	1159	511	44
Educação	1089	449	41
Esporte	393	163	41
Arquitetura e Urbanismo	149	58	39
Jogos	343	111	32
Pessoais	1046	296	28
Design e Moda	265	73	28

Ciência e Tecnologia	665	133	20
Gastronomia	208	39	19

**Tabela 2: áreas financiadas pelo Catarse.**

Fonte: <<https://www.catarse.me/dbhero/dataclips/fa0d3570-9fa7-4af3-b070-2b2e386ef060>>. Acesso em 31/05/2016.

Embora o Catarse represente, de fato, um recurso a mais para os produtores de quadrinhos, é preciso observar que a produção de quadrinhos no Brasil já estava sofrendo um incremento em títulos pelo menos uns cinco anos antes do site aparecer. As novas categorias para quadrinhos independentes que o Troféu HQ Mix apresenta a partir 2008 visam justamente contemplar esse aumento de títulos.

É preciso tomar cuidado para não cair em uma relação de causalidade falsa e atribuir ao Catarse uma equivocada centralidade na produção de quadrinhos brasileiros. Trata-se de um recurso a mais, que se propõe a possibilitar a autores independentes a realização de suas publicações. Ao contrário de vários discursos que defendem que o Catarse proporcionou o aumento da produção das histórias em quadrinhos independentes, a verdade é que o Catarse se beneficiou do crescimento desse tipo de produção.

Muitos produtores tomam o Catarse como uma ferramenta para pré-venda de seus quadrinhos, que auxilia em uma etapa de viabilização financeira da produção. Entretanto, há diversas outras etapas que ficam por conta do produtor ou produtora, como a divulgação do projeto e toda a logística de distribuição para os apoiadores, feita através dos correios.

O projeto de *Dora* no Catarse foi bem-sucedido, arrecadando R\$13.940,00 entre 07 de maio e 11 de julho de 2014. Superou a meta original pretendida pela autora, de R\$10.000,00. O livro foi impresso e lançado durante a segunda edição da bienal de quadrinhos Gibicon, que aconteceu entre 04 e 07 de setembro de 2014, em Curitiba. No ano seguinte, Bianca Pinheiro ganhou o Troféu HQ Mix *Novo Talento Roteirista* por *Bear e Dora*, além de ter sido indicada para a categoria de *Publicação independente única*, por *Dora*.

*Dora* é um livro de 16 x 22,8 cm, 130 páginas, encadernação com lombada quadrada<sup>155</sup>, capa impressa em duas cores (preto e vermelho, Figura 77) e miolo preto e branco.

<sup>155</sup> Villas-Boas (2008, p. 160) e Carramillo Neto (1997, p. 182) caracterizam a lombada quadrada como um acabamento comum a muitos livros e revistas que se distingue da encadernação costurada e da lombada canoa por utilizar um processo de colagem que reúne as folhas da publicação



**Figura 77: Capa de *Dora*.**  
**Fonte: Pinheiro, 2014a.**

*Dora* é a história que uma mãe conta sobre toda a trajetória de vida de sua filha, marcada por diversos episódios aparentemente inexplicáveis. A narrativa da obra apresenta diversos elementos de suspense, em uma abordagem dos gêneros fantásticos de terror e sobrenatural que prioriza a insinuação e sugestão, abrindo espaço para o leitor dimensionar livremente os aspectos extraordinários. Em outras palavras, não se sabe exatamente o que acontece com a filha, se ela tem poderes ou é perseguida por uma entidade demoníaca ou até que ponto a própria mãe não teria

---

separadamente e não em cadernos. Por isso, publicações de lombadas quadradas como *Dora* podem apresentar números de páginas que não são múltiplos de quatro, ao contrário das publicações que utilizam cadernos (um caderno é uma folha dobrada impressa que apresenta quatro páginas de uma publicação).

a ver com aqueles fenômenos. Nenhum detalhe dos textos ou imagens de toda a história deixa claro nem mesmo se o nome “Dora” se refere à mãe ou a filha.

A arte de *Dora* também é diferente de *Bear*. A escolha pelo preto e branco é uma questão técnica e prática relacionada à publicação impressa. Os custos de impressão de uma arte preto e branco são bem menores. Mas o preto e branco também está relacionado a uma intenção estética de se distinguir da atmosfera colorida e lúdica, trabalhando com os contrastes de luz e sombras para reforçar efeitos expressivos. As bordas escuras das páginas ajudam a reforçar a ideia de escuridão, de incerteza e insegurança diante do desconhecido (Figura 78).



**Figura 78:** Amostras de arte de *Dora* – páginas 21 e 84.  
**Fonte:** Pinheiro, 2014<sup>a</sup>.

Em 3 de junho de 2015, *Dora* foi encenada pela Companhia de Teatro Vigor Mortis, de Paulo Biscaia, através do projeto *Cena HQ*, produzido pela Quadrinhofilia Produções Artísticas, de José Aguiar e Fernanda Baukat. A peça (Figura 79) foi indicada ao Troféu HQ Mix de *Adaptação para outra linguagem*.



Figura 79: Montagem da peça *Dora*, no Teatro da Caixa em Curitiba.

Fonte: Fotografia realizada por Marcos Novac e disponível em:

< <https://www.flickr.com/photos/oavestruz/albums/72157653327968854/with/19559359271/>>. Acesso em 27/10/2017.

Em 2015, realiza outra autopublicação, mas dessa vez investindo diretamente recursos próprios, dispensando o Catarse. A edição de *Meu pai é um homem da montanha* tem 15 x 21 cm, lombada quadrada, miolo preto e branco, 60 páginas (Figura 80).

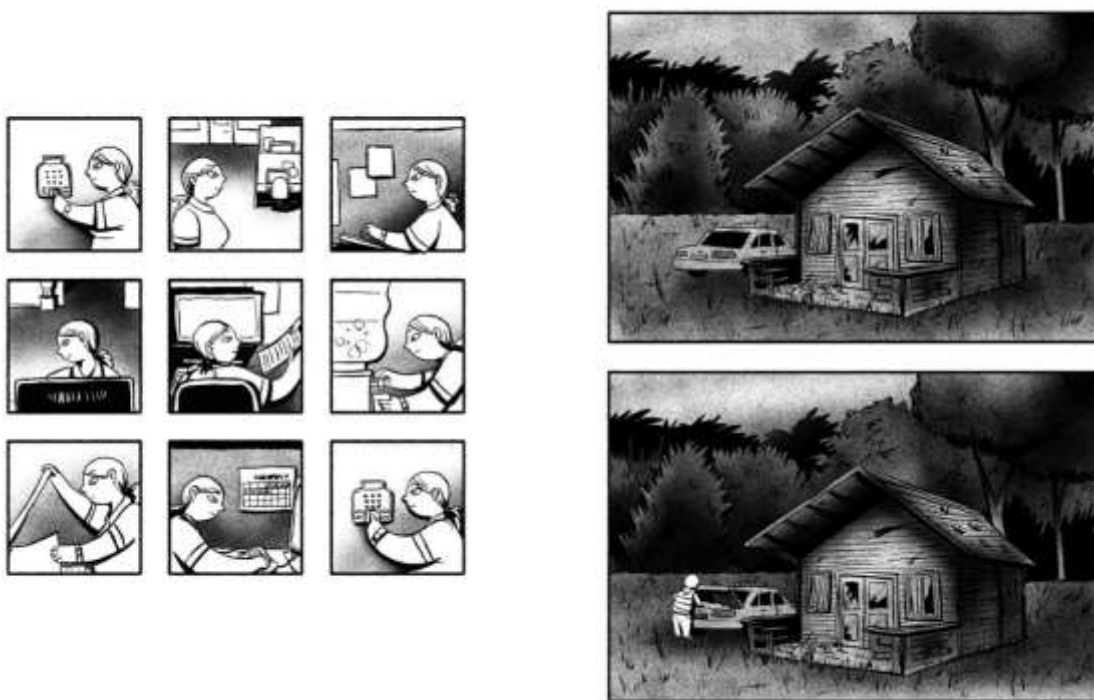


Figura 80: Capa de *Meu pai é um homem da Montanha*.

Fonte: Pinheiro, Bert, 2015.

A história foi produzida em parceria com seu companheiro, Gregório Bert, e apresenta uma garota que procura seu pai em uma floresta, enquanto relembra da infância e de como ele decidiu abandonar a civilização e embrenhar-se na mata para nunca mais voltar. Novamente flerta-se com o terror, agora com vários elementos similares ao filme *A Bruxa de Blair*<sup>156</sup>, de 1999: a pessoa acampando na floresta, os ruídos na escuridão da mata, os artefatos rudimentares feitos com gravetos e pedras e lembrando cruzes e figuras humanas.

A arte acrescenta o uso de texturas para criar meios-tons, diferenciando-se dos contrastes absolutos em *Dora*, mas mantendo o uso da tinta preta para evocar a ideia de escuridão (Figura 81).



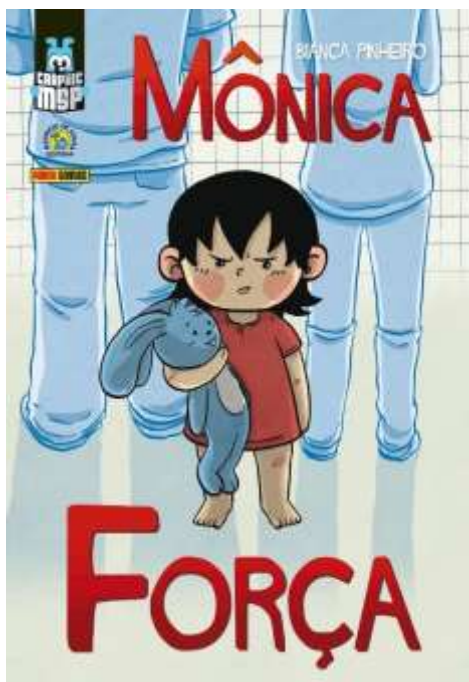
**Figura 81: Amostra de artes de *Meu pai é um homem da montanha* – p. 3 e 8**  
**Fonte: Pinheiro, Bert, 2015.**

Pinheiro foi convidada a participar da coleção *Graphic MSP*, projeto da Maurício de Sousa Produções no qual um produtor ou produtora de quadrinhos é convidado a produzir um álbum sobre um determinado personagem com relativa liberdade de usar seu estilo particular na elaboração da obra. Assim, Pinheiro produziu

<sup>156</sup> *A Bruxa de Blair (The Blair Witch Project)* é um filme estadunidense produzido em 1999 com baixíssimo orçamento. Com uma campanha de marketing que o vendia como sendo um documentário de fatos reais, o filme ficou entre as 10 maiores bilheterias naquele ano.



*Mônica: Força* (Figura 82), publicada em agosto de 2016. Como todos os demais volumes da série, a edição apresenta duas versões: uma em capa cartonada, de lombada quadrada, mais barata, e outra em capa dura, encadernação de brochura, mais cara. O miolo padrão da coleção contém 80 páginas coloridas, formato 27,5 x 19 cm, sendo que a história em quadrinhos propriamente dita ocupa 68 páginas e as demais são preenchidas com elementos paratextuais, como textos de apresentação, artes promocionais e ilustrações comentadas sobre o processo de produção.



**Figura 82: Capa de *Mônica: Força***  
**Fonte: Pinheiro, 2016.**

Nessa história, encontramos os pais de Mônica em crise, cogitando o divórcio. A protagonista fica apreensiva, aflita, mas no final os pais mudam de ideia, o “amor prevalece” e a família permanece unida. Com isso, a trama opta por uma solução fácil, tomada com base nas expectativas de uma sociedade conservadora que não vê o divórcio com bons olhos. Nesse sentido, *Mônica: Força* não só perde a oportunidade de mostrar uma personagem infantil lidando com o divórcio dos pais de uma maneira mais progressista como também, em sua condição de produto *mainstream*, endossa e expressa valores conservadores profundamente enraizados na cultura de uma parcela expressiva da sociedade brasileira.

A trajetória de Bianca Pinheiro é orientada por uma intenção declarada de profissionalizar a prática das histórias em quadrinhos. Isto é, ela pretende se sustentar



financeiramente com sua produção. Em uma entrevista com José Oliboni (2016), encontramos a seguinte resposta:

JO – Por mais que *Bear* tenha começado independente, dá para sentir que ela foi planejada para dar certo. Você buscou uma estética “mais comercial” na criação da história?

BP – Não... eu comecei a fazer *Bear* com o único objetivo de me manter produzindo e pensando em HQs. O traço, o estilo, as cores eu escolhi o que achei bonito quando fiz a primeira página e nos dois volumes eu já mandei a HQ completa para a editora, então nem trabalho de editor eles tiveram (tiveram só de revisor). Não foi planejada para dar certo. Só fiz algo que eu gostaria de ler.

A pergunta serve como exemplo de um entendimento geral muito encontrado em discursos sobre histórias em quadrinhos que considera o “comercial” difere do “independente” por ser “planejado para dar certo”, isto é, presume-se que há um conjunto de características que fazem com que as publicações “comerciais” “deem certo”, isto é, conquistem a atenção e apreço de uma quantidade expressiva de pessoas que ofereçam um retorno financeiro.

A resposta de Pinheiro também é interessante porque ela demonstra que as fórmulas narrativas e estilísticas do *mainstream* não são percebidas, a *priori*, como receitas de sucesso comercial, mas sim como modelos legítimos de narrativas. Tal percepção é corroborada em diversas conversas e entrevistas feitas em podcasts de quadrinhos, como *Comicpod*, *Melhores do Mundo* e *HQ sem roteiro*. A apropriação das fórmulas narrativas do *mainstream* também pode ser observada em vários discursos e relatos sobre os quadrinhos brasileiros do século XXI, como se pode ver em Silva (2012) e Moya (2012).

O entendimento de que as narrativas convencionais são, por assim dizer, “normais” e que, portanto, o “independente” estaria também implicado com uma estética pré-determinada, às vezes também é questionado. Na já citada edição número 38 do podcast *Confins do Universo*<sup>157</sup>, o entrevistador Sérgio Codespoti, a respeito dessa questão, propõe que o *underground*, assim como certos experimentalismos e propostas de linguagem não convencionais, constitui um estilo visual e narrativo e que isso não pode ser confundido com “independente”, que, em sua opinião, está relacionado exclusivamente com a condição de autopublicação e não tem nada a ver com formas de composição.

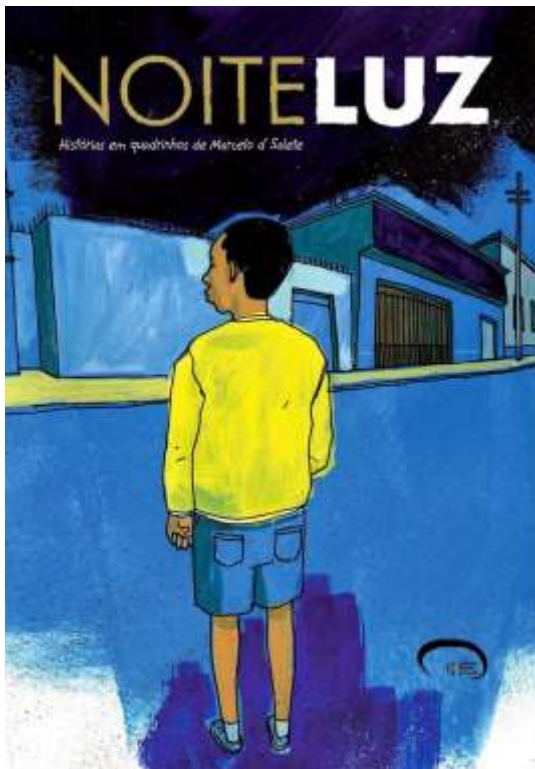
---

<sup>157</sup> Disponível em <<http://www.universohq.com/podcast/confins-do-universo-038-hqs-independentes/>>.

## 5.6 MARCELO D'SALETE

Marcelo D'Salete é paulista, nasceu em 1979 e cresceu na periferia da Zona Leste de São Paulo, na região do Grande ABC. Fez design gráfico no colégio técnico Carlos de Campo, graduou-se em artes plásticas pela Universidade de São Paulo (ECA/USP), onde também concluiu o Mestrado em Estética e História da Arte com a dissertação *A configuração da curadoria de arte afro-brasileira de Emanuel Araujo*, em 2009. Atua como ilustrador e professor de jovens e adolescentes.

Participou com histórias curtas de diversas revistas, como a *Front*, a *Quadreca* e a *Ragu* antes de publicar seu primeiro livro solo, *Noite Luz* (Figura 83), pela editora Via Lettera, em 2008.



**Figura 83: Capa do livro *Noite Luz*.**  
**Fonte: D'Salete, 2008.**

A publicação tem 14 x 21 cm, 112 páginas em preto e branco e capa cartonada colorida. Traz seis histórias em quadrinhos nas quais o autor representa diversas situações de violência vividas por pessoas pobres, de periferia e negras. As histórias são:

- *Noite Luz*: Carlos está desempregado e sua irmã Márcia trabalha de garçonete em uma boate, onde passa a sofrer assédios de um sujeito de boné, que a persegue no trabalho e pelas ruas. O foco da história

está na tensão e apreensão crescente de Márcia diante da perseguição imposta pelo assediador e possível estuprador. Ao final, Carlos consegue um emprego e diz a Márcia que ela pode largar o emprego e procurar outro. A história não apresenta uma resolução definitiva e sugere que o assediador permanecerá à espreita. 17 páginas.

- *Entre rosas e estrelas*: Tonho é um menino que recebe a tarefa de vender rosas na rua. Boca é um jovem adulto que marca um encontro com uma moça chamada Carol. Ela não aparece e Boca fica esperando em um bar, embebedando-se. Tonho surge e oferece “flores para dar de presente à namorada”. Enfurecido e frustrado, Boca destrói as flores de Tonho. Tonho volta para casa e precisa fugir quando sua mãe (?) o ameaça com uma garrafa quebrada exigindo o dinheiro da venda das rosas. Carol estava em um motel com outro sujeito e telefona para contar a uma amiga que estava em lugar “cheio de estrelas”. Tonho está sozinho na rua, fitando a única rosa que sobrou. 9 páginas.
- *Graffiti*: Benê brigou com seu namorado Dito, mas corta um pedaço com o rosto dele de uma foto que tinham juntos e guarda, jogando o resto da foto do alto de um viaduto. Os pedaços da foto são encontrados pelo carrinheiro Aldair. Depois descobrimos que Aldair não fala e costuma coletar e colecionar fotografias jogadas fora. Dito tenta reatar com Benê e a combina para um encontro. Procurando agradá-la, faz um grafite em um muro, reproduzindo uma imagem de Yansã que ela tinha lhe presenteado. Policiais passam e detém Dito e seu amigo, levando-os a um passeio. Durante a história, vemos em um painel um noticiário de TV relatando uma execução realizada pela polícia. A tensão e o medo de uma execução aparecem de novo em outro painel, quando Dito visualiza o “passeio” como uma execução. Mas eles são apenas “pixados” pelos policiais e largados bem longe de casa. Benê aguarda por Dito, no local marcado para o encontro e, como ele não aparece, sai furiosa. Aldair a encontra na rua e a reconhece e tenta avisá-la do grafite de Dito. Benê não entende o que Aldair quer dizer e acha que ele está pedindo esmola, então lhe dá tudo o que tinha no bolso, incluindo o pedaço de fotografia com Dito. Ela segue pela rua e encontra o grafite de Yansã e deduz que foi Dito que fez. Mais tarde,

Dito e Benê se reencontram e reatam, após Dito contar o que aconteceu. No barraco de Aldair, ele remonta a fotografia de Benê e Dito e a coloca junto a outras, que formam um painel em sua parede. 17 páginas.

- *Bulldog*: Guga tatua uma imagem de buldogue no ombro esquerdo. Ele trabalha como segurança na boate Noite Luz e certa noite agride com violência um cliente bêbado. Em seguida, conhecemos um pouco da vida de Guga, frequentador assíduo de academia, apreciador de vídeos de luta, namorado, filho. Dirigindo, Guga passa por um menino que limpa vidros de carro no semáforo, mas nega seus serviços. Outro dia, o carro enguiça exatamente no semáforo do menino. Ao descer para verificar o motor, Guga é assassinado a tiros por dois motoqueiros. Em seguida descobrimos que o assassino era o cliente bêbado que Guga havia agredido. O menino toma a carteira de Guga e encontra nela um cartão com a imagem de buldogue que havia sido tatuada. 7 páginas.
- *O patuá de Dadá*: Dois garotos, Zinho e Dadá (Adalberto), estão sentados em uma escadaria. Zinho entrega um patuá para Dadá e desce as escadas para encontrar dois homens, que o matam a tiros. Triste, ao voltar para casa Dadá é expulso pelo pai por ser “maricas” e andar com “trombadinha”. Após uma noite na rua, na manhã seguinte Dadá encontra o carrinheiro Aldair, que lhe dá um pão. Perambulando pela rua, Dadá encontra os assassinos de Zinho entrando na boa Noite Luz. Na segunda noite, é assediado e estuprado por um policial. Na manhã seguinte, Aldair encontra o patuá largado em um banco de praça. Dadá passa a se prostituir, e no reencontro com o policial, assiste sua morte por enfarto. Toma sua arma e tenta matar os assassinos de Zinho, mas não consegue e é perseguido por eles. É salvo por Aldair, que lhe devolve o patuá. 22 páginas.
- *Sexta*: Lila está preocupada em conseguir dinheiro para pagar os medicamentos de sua mãe. No mesmo dia em que seu companheiro Noca perde seu emprego no mercado, Lila consegue trabalho como garçonete na boate Noite Luz. Ela não conta a Noca sobre a boate e diz que vai trabalhar em uma fábrica. Na boate, Lila reconhece entre os clientes VIP Costa, um político envolvido em crimes de racismo

anunciados pelos jornais. Enquanto isso, procurando trabalho, Noca se envolve com um assassinato sob encomenda. Durante a execução, Noca descobre que a vítima era um funcionário que movia o processo sobre crimes de racismo contra Costa. A partir daí, Noca passa a ser assombrado por pesadelos e um sentimento de culpa. Lila também está perturbada pela ideia de ter que servir um criminoso engravatado. Ela toma escondida o canivete de Noca, pretendendo usá-lo para matar Costa. Procurando por seu canivete, Noca encontra um folheto da boate Noite Luz entre as coisas de Lila. Armado, Noca vai à boate, passa pelo segurança Guga e mata um dos assessores de Costa. Então encontra Costa com o canivete enfiado no ombro, enfrentando Lila. Nos acontecimentos a seguir, Noca mata mais uma pessoa, é baleado e Lila toma sua arma e assassina Costa. Noca assume o assassinato de Costa e Lila escapa e volta a morar com sua mãe. 28 páginas.

Em *Noite Luz* D'Salete exhibe o tema central de toda a sua obra: a questão da desigualdade racial e social, especialmente na grande São Paulo. A forma como compõe suas histórias despoja a representação de situações desumanas e cruéis de qualquer traço de melodrama ou apelo emocional.

Para começar, o modo como D'Salete faz a edição de acontecimentos e dispõe as sequências de eventos pede que o leitor esteja muito atento. Por exemplo, na primeira página da história *Entre rosas e estrelas* (Figura 84), o primeiro painel mostra a ambientação da cidade, os ângulos retos dos prédios e janelas, elementos cênicos que vão aparecer muitas vezes em seus livros *Noite Luz*, *Encruzilhada* e *Risco*. Já o segundo e o terceiro painéis mostram momentos que só serão vistos no “futuro”, ao final da história (Figura 85).



Figura 84: Início da história *Entre rosas e estrelas*.  
Fonte: D'Salete, 2008, p. 24.



Figura 85: Final da história *Entre rosas e estrelas*.  
Fonte: D'Salete, 2008, p. 32.

Esse recurso de entremear o fluxo da história com momentos do “passado” e “presente” é realizado sem fornecer informação alguma ao leitor. O entendimento de que são momentos diferentes e de que o tempo é construído de maneira completamente não convencional só surge com a observação atenta dos elementos da história. Não se trata, portanto, de uma história na qual o leitor pode “imersão” em uma representação de realidade, mas de uma disposição de elementos que prioriza a construção de sentido através do uso da razão, da lógica e da atenção, deixando os aspectos emocionais em segundo plano.

Não existe narrador ou qualquer tipo de recordatório que situe o leitor no tempo ou no espaço. Só sabemos que estamos em um ambiente urbano pela representação constante e expressiva dos elementos arquitetônicos. Os diálogos também são mínimos. Não há textos poéticos, monólogos sobre complexos estados de espírito ou subjetividades. Tudo é seco, econômico, árido.



Figura 86: Páginas da história *O Patuá de Dadá*.  
Fonte: D'Saete, 2008, p. 62 e 63.



Assim acontece em *O patuá de Dadá*. A história abre com a execução de um garoto e segue com a expulsão de Adalberto de casa (Figura 86). Os acontecimentos se sucedem e impactam o leitor, mas não há recursos convencionais para evocar respostas emocionais no leitor, como o uso de enquadramentos, exagero nas expressões dos personagens ou textos desnecessários. Adalberto vê seu amigo ser assassinado, é expulso de casa e segue para a prostituição. Tudo se desenrola como em um relatório, sóbrio, exato, impactante para o leitor empático.

Esse modo de representação e composição se repete no segundo livro de D'Salete, publicado pela editora Leya, em 2011. *Encruzilhada* (Figura 87) tem formato 16 x 23 cm, 120 páginas em preto e branco e capa cartonada impressa sobre papel *craft*. *Encruzilhada* foi republicado pela editora Veneta em maio de 2016, em uma segunda edição ampliada (Figura 88), que incluía a história *Risco*, publicada em álbum pela editora Cachalote como parte da coleção Franca, em 2014. Essa edição tinha 17 x 24 cm e 160 páginas.



Figura 87: Capa da primeira edição de *Encruzilhada*.  
Fonte: D'Salete, 2011.





Figura 88: Capa da segunda edição de *Encruzilhada*.  
Fonte: D'Saete, 2016.

A primeira edição de *Encruzilhada* apresenta cinco histórias curtas:

- *Sonhos*: Dois adolescentes, uma garota e um garoto chamado Lino, abrigam-se em um prédio em construção abandonado. Ela está com febre e Lino sai para buscar alguma coisa que possa ajudar. Enquanto isso, dois agentes de segurança comentam sobre um colega, Mike, que seria uma pessoa muito rígida contra infratores. Em outro lugar, uma criança assiste TV e pergunta à mãe que prepara uma refeição se o pai trará um presente. Lino “furta” uma jaqueta esquecida por um cliente na cadeira de um café, à beira da rua. Ele é interceptado pelos dois agentes de segurança que lhe dão uma surra e detêm para esperar o Mike chegar. Deixam Mike sozinho com o garoto, numa viela. Um avião passa nos céus e Mike olha. Nesse momento, a garota acorda de seu sono febril e chama por Lino. Lino estava encolhido, cabeça baixa e quando olha ao redor vê a jaqueta largada no chão diante de si e mais

ninguém por perto. Lino volta para perto de sua amiga e a veste com a jaqueta. Mike compra um pequeno avião em uma loja de brinquedos. Descobrimos que ele era o pai da criança que esperava um presente quando Mike telefona à esposa para avisar que comprou. 18 páginas.

- *93079482*: Uma moça compra um celular novo. Em casa, seu primo, Ney, rouba o celular e o vende a um receptor. Com o dinheiro, compra crack. Ao dar falta do celular, a moça conta ao namorado, Beto, e diz que tem certeza que foi o primo. O namorado encontra o garoto e lhe dá uma surra, exigindo o telefone de volta. No meio de sua ação, seu telefone toca, distraíndo-o. Ele atende para falar com a moça e Ney aproveita a oportunidade para esfaqueá-lo. Beto é deixado caído, sangrando na rua. Em seguida, em duas páginas é mostrado o destino do celular, sendo colocado à venda em uma lojinha de rua. 19 páginas.
- *Corrente*: Dentro de um condomínio, um rapaz vê na janela de frente à sua, uma mulher, Edilene, se prostituindo. Ao perceber que está sendo observada, Edilene vai bater à porta do rapaz tirar satisfações. Ele não tem coragem de abrir. Depois, ao sair do apartamento, é interpelado por duas vizinhas. Primeiro uma senhora idosa lhe passa a imagem de uma santa, diz que é sua vez de guardá-la e lhe pede que não quebre a corrente. Logo em seguida, outra vizinha lhe pede para trazer canudinhos, para que seu parente enfermo possa tomar sopa. O rapaz desce a um bar, troca olhares com a vizinha da janela da frente, que estava beijando outro homem. Apanha os canudos e volta para o apartamento do vizinho enfermo. Acaba transando com a vizinha, que pode ser a esposa ou irmã do doente, que aparentemente convalesce em um estado vegetativo. Ao sair do apartamento, toma a imagem da santinha e percebe um bilhete dentro dela, com a lista dos apartamentos pelos quais deveria seguir. A próxima da lista era Edilene. Ele vai até o apartamento dela e lhe entrega a imagem. Surpresa, Edilene coloca a imagem no topo de uma estante e volta a atender um cliente enquanto o rapaz a observa da janela em frente. 19 páginas.
- *Brother*: Duas irmãs vendem cópias piratas de filme na rua. A mais velha é uma jovem adulta, a mais nova, Joana, ainda uma criança. Com

frequência, a irmã mais velha deixa Joana sozinha cuidando dos DVDs, enquanto sai para tentar trocar dinheiro. Em uma dessas ausências, dois rapazes tentam roubar um DVD, mas Joana percebe e vai atrás, pedindo o DVD de volta. É repelida por um deles, enquanto o outro demonstra não concordar com o furto, embora não se imponha contra o amigo. A história entremeia cenas dos dois rapazes em sua casa, o vai e vem das pessoas que pegam o ônibus e compram os DVDs, as lembranças de Joana sobre sua mãe que ficou na cidade natal e mandou as duas filhas para São Paulo tentar algo melhor. Joana acaba conseguindo pegar o DVD de volta, ou melhor, um dos rapazes a deixa pegar de volta. O filme roubado era *Brother*, uma coprodução japonesa, estadunidense e britânica de gênero policial. 21 páginas.

- *Encruzilhada*: a história começa com um prólogo mostrando dois funcionários de limpeza pública encontrando algo não identificado no banheiro de uma praça. A seguir vemos um homem, Janu, esperando pela família que faz compras, ao lado de seu carro no estacionamento subterrâneo de um supermercado. Em outro lugar, um casal copulando e a moça, Tatiana, não parece bem. Na garagem, Janu é cercado e preso pelos seguranças do supermercado. Descobrimos que Tatiana teve uma gravidez, mas perdeu o bebê. Além disso, seu namorado ganha a vida roubando carros. Ele invade o estacionamento do supermercado e leva o carro de Janu, que está sendo espancado pelos seguranças em uma sala isolada. Tatiana encontra um bebê no carro que seu namorado acabou de roubar. Ao perceberem que Janu não era o ladrão que procuravam, os seguranças do supermercado jogam seu corpo surrado, mas ainda vivo, em alguma rua da periferia. Tatiana exige que seu namorado devolva o carro e o bebê, mas ele se recusa e ela o abandona. Ao negociar o carro com o receptor, há um desentendimento e o namorado de Tatiana é assassinado. Sem saber bem o que fazer, Tatiana deixa o bebê em um banheiro público, onde ele seria encontrado pelos funcionários de limpeza.

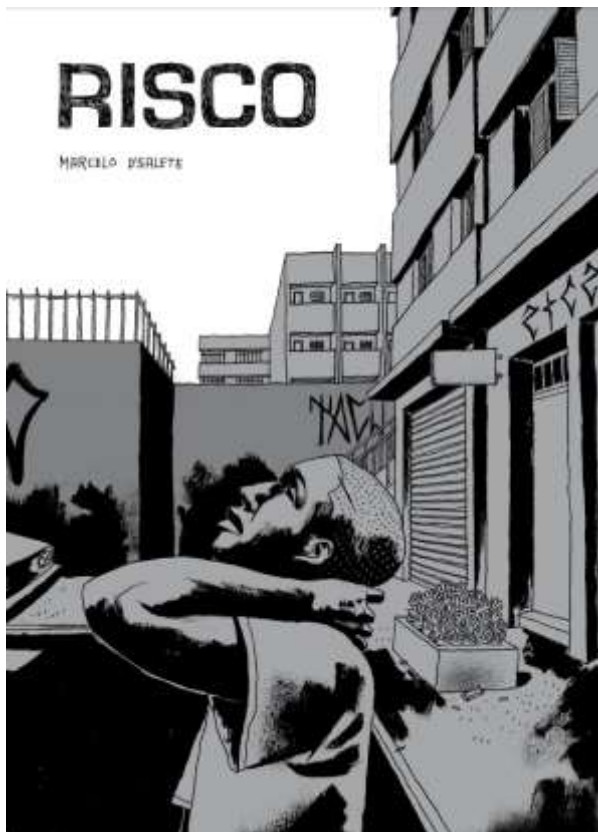


Figura 89: Capa do álbum *Risco*.  
Fonte: D'Salete, 2014a.

*Risco* (Figura 89) foi publicada em 2014, pela editora Cachalote, de Rafael Coutinho. 21,3 x 29 cm, 40 páginas, preto e branco, lombada canoa (com grampos). A edição possui uma sobre capa que apresenta uma ilustração com elementos de paisagem urbana (Figura 90).



Figura 90: Sobre capa da edição de *Risco*.  
Fonte: D'Salete, 2014a.

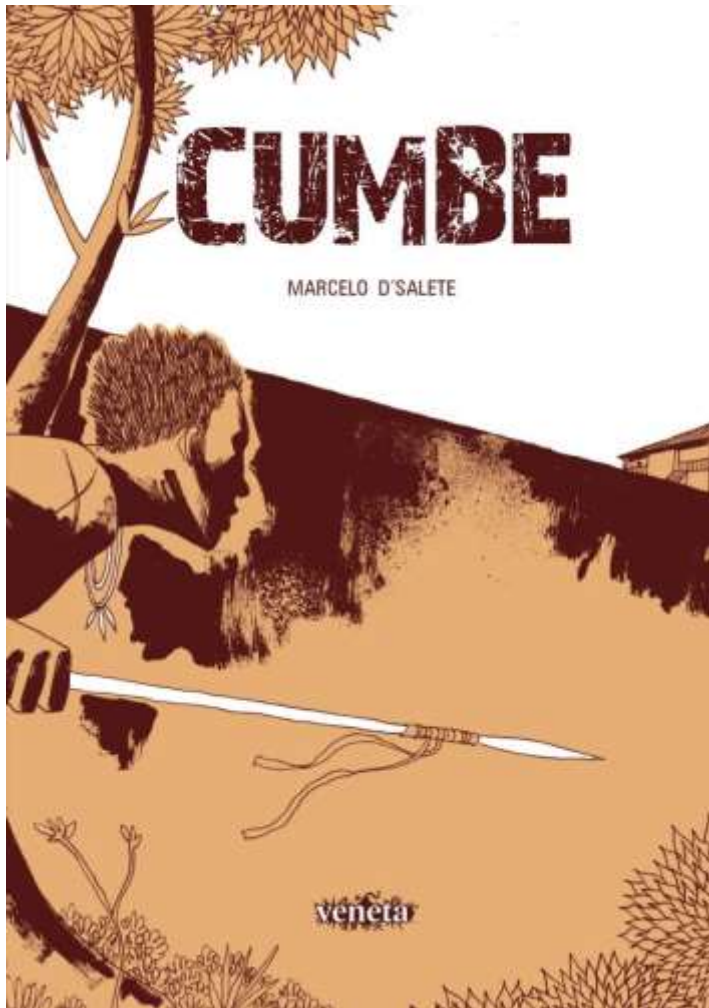
*Risco* conta a história de Doca, um jovem guardador de carros que, em uma noite, tem todo seu dinheiro confiscado pela polícia, além de levar um talho na testa que precisou de pontos por conta da coronhada que o PM lhe deu. Depois, Eliana, sua namorada, lhe diz que a coronhada aconteceu porque Doca “fala muito” e é preciso ficar calado diante dos policiais. Enquanto isso, um rapaz classe média, Digo, toma o carro do pai emprestado para sair à noite, mas percebe um risco na lataria e sabe que será responsabilizado por isso. Disposto a recuperar o dinheiro perdido, Doca volta a guardar carros durante a noite e acaba cruzando o caminho cruza com Digo, que decide culpá-lo pelo risco na lataria e começa a espancá-lo na rua. A situação chama a atenção e o mesmo policial que o havia agredido aparece. De um apartamento, uma fotógrafa de jornal vê a situação se desenrolar. Caído no chão, ensanguentado, Doca encara o policial e acaba soltando o desafio: “você não pode fazer isso”. Nesse momento, a história se divide em dois desdobramentos. Em um, Doca leva um tiro na testa e se torna manchete de jornal no dia seguinte. Em outro, o outro policial consegue refrear a sanha de seu parceiro, lembrando-o que há pessoas demais na rua e é melhor deixar o garoto ir. Doca fica horrorizado, o rosto inchado dos socos e pontapés de Digo, a certeza de que poderia ter morrido. Volta para o mercado onde Eliana trabalha e a abraça forte.

Em *Encruzilhada e Risco*, D’Saletete segue explorando as tensões dentro do cotidiano urbano. Nem sempre os conflitos acontecem promovidos por autoridades ou instituições de repressão, como os seguranças das histórias *Sonhos e Encruzilhadas*. O conflito pode acontecer dentro do próprio círculo familiar, como mostrado em 93079482. Mas as condições que proporcionam essas violências são indissociáveis da estrutura social brasileira.

D’Saletete mantém a temática, mas faz uma mudança no modo de abordá-la em 2014, quando publica pela editora Veneta seu maior livro até então: *Cumbe*<sup>158</sup>, com 176 páginas em preto e branco, formato 17 x 24 cm, lombada quadrada e capa cartonada colorida (Figura 91).

---

<sup>158</sup> “A palavra *cumbe* é sinônimo de quilombo em alguns países americanos. Nas línguas congo/angola tem também os sentidos de sol, dia, luz, fogo e força trançada ao poder dos reias e à forma de elaborar e compreender a vida e a história” (D’SALETE, 2014b, p. 171).



**Figura 91: Capa de *Cumbe*.**  
**Fonte: D'Salete, 2014b.**

*Cumbe* apresenta quatro histórias sobre a vida dos escravos no Brasil colonial.

- *Calunga*: Nana e Valu são escravos em uma fazenda de engenho e se amam. Valu sonha em atravessar com Nana o calunga (oceano) e voltar para casa. Valu descobre que vai ser vendido para outra fazenda e não verá mais Nana. Então, ele tenta convencer Nana a fugir com ele, mas ela recusa. Valu a mata a facadas e tenta fugir. Perseguido por um capitão do mato, Valu entra no mar. Em sua fantasia, encontra Nana nas profundezas, que o recebe com um beijo. 38 páginas.
- *Sumidouro*: Calu é uma negra da casa grande e está de barriga, esperando filho do patrão Tomé. Tomada de ciúmes, a patroa, mulher de Tomé, toma às escondidas o recém-nascido e o joga no poço. Enlouquecida pela dor, Calu foge e procura refúgio na Igreja, contando

para o padre o que aconteceu. O padre não lhe dá abrigo e ela precisa voltar para a fazenda. Desconcertado, Tomé não sabe direito o que fazer e decide punir Calu com chicotadas, mas ela o desarma com um beijo e carinho. Então o degola. Calu chora pelo filho perdido e então tem uma visão, na qual o bebê, cintilante, sobe ao céu estrelado. 35 páginas.

- *Cumbe*: Os malungos<sup>159</sup> preparam uma rebelião em uma vila. Tem um grupo deles escondido em uma casa, esperando, com facas e lanças. Mas há medo por causa dos rumores de um traidor infiltrado. Ganzo suspeita que o traidor seja o homem que ajudava os brancos e chicoteava seus malungos. Mas depois se surpreende ao descobrir que o traidor era a moça Dandá, que temendo pelo filho a nascer entregou todo o grupo. O levante é sufocado com violência pelos brancos. 43 páginas.
- *Malungo*: Em um mocambo<sup>160</sup>, os malungos preparam uma retaliação contra os portugueses por conta de assassinatos promovidos. Entre os malungos, Damião conhece bem a fazenda perto da vila e se oferece para ajudar no ataque. Ficamos sabendo de seu passado, ele era escravo na fazenda com sua irmã, Ciça. Ouviam histórias sobre o monstro Quibungo, que tinha sua bocarra na nuca e devorava quem se perdia na mata. Ciça estava doente e não podia trabalhar na plantação. Então o senhor feitor vai atrás dela e a estupra. A história constrói uma relação visual entre o feitor e o Quibungo. Ao encontrar sua irmã caída na mata, Damião foge e acaba encontrando refúgio no mocambo. No ataque à fazenda, esperava reencontrar sua irmã, mas ela já tinha falecido e só lhe resta escavar seu túmulo e recuperar seus ossos. A fazenda é queimada, os escravos libertados e o feitor é deixado vivo. 32 páginas.

*Cumbe* é uma primeira tentativa de abordar parte da história colonial brasileira, escravista, a partir de um ponto de vista de negros e africanos escravizados. As histórias surgiram a partir de pesquisas sobre o período. Pequenos relatos de casos reais foram o início para criar narrativas maiores.

<sup>159</sup> Malungo: “Companheiro. Especificamente, era o termo com os quais os escravos se tratavam durante a travessia no navio negreiro” (D’SALETE, 2014b, p. 172).

<sup>160</sup> Mocambo: “a palavra se tornou no Brasil, principalmente no linguajar dos brancos, um sinônimo de quilombo” (D’SALETE, 2014b, p. 172).



Além disso, fiz estudos sobre culturas banto (da região do Congo e Angola) para construir os personagens. Grande parte dos africanos trazidos para o Brasil eram desse local. Existem poucas narrativas sobre o período da escravidão que apresentem papéis negros para além da situação de personagens secundários. O livro *Cumbe* é uma tentativa de rever e compreender esse passado. Em um comentário recente, usaram incorretamente a palavra servidão e sujeição para se referir ao livro. A forma de leitura de *Cumbe* é outra, procuro mostrar a violência intrínseca da escravidão e as diferentes formas de resistência negra contra esse sistema (D'SALETE, 2014).

*Cumbe* é o resultado de três anos de pesquisa (D'SALETE, 2014) e apresenta também um glossário com diversos termos que ajudam a compreender melhor a cultura e as organizações sociais da época. A impressão que as quatro histórias passam é que a violência sistematizada da escravidão encontrava resistência nas revoltas, nas fugas para os quilombos (cumbes) e mesmo nos gestos individuais, como o assassinato do patrão pelas mãos da escrava em *Sumidouro*.

D'Salete desenvolveu *Cumbe* sem ter uma editora específica e acabou chamando a atenção de Rogério de Campos, da editora Veneta, que o convidou. *Cumbe* também foi produzido com apoio do edital do Proac (Programa de Ação Cultural), que desde 2008 incentiva a produção de histórias em quadrinhos no Estado de São Paulo (RAMOS, 2014).

Veremos que há algumas semelhanças entre os temas, as formas de composição e os modos de produção de D'Salete e Marcello Quintanilha.

## 5.7 MARCELLO QUINTANILHA

Nascido na cidade de Niterói, em 1971, Marcello Quintanilha fez suas primeiras histórias em quadrinhos no final da década de 1980. Trabalhou na editora Bloch desenhando para títulos como *Mestre Kim*, revista de quadrinhos sobre artes marciais. Foi premiado em amostras da I e II Bienais do Rio de Janeiro (1991 e 1993), no Salão de Humor de Ribeirão Preto (1991) e no Salão Carioca de Humor (1999).

Seu primeiro livro de histórias em quadrinhos foi publicado em 1998 pela editora Conrad. Quintanilha assinava na época com um pseudônimo, Marcello Gaú, e *Fealdade de Fabiano Gorila* (Figura 92) foi seu único livro publicado sob esse nome. Nas referências bibliográficas, optamos por Quintanilha.



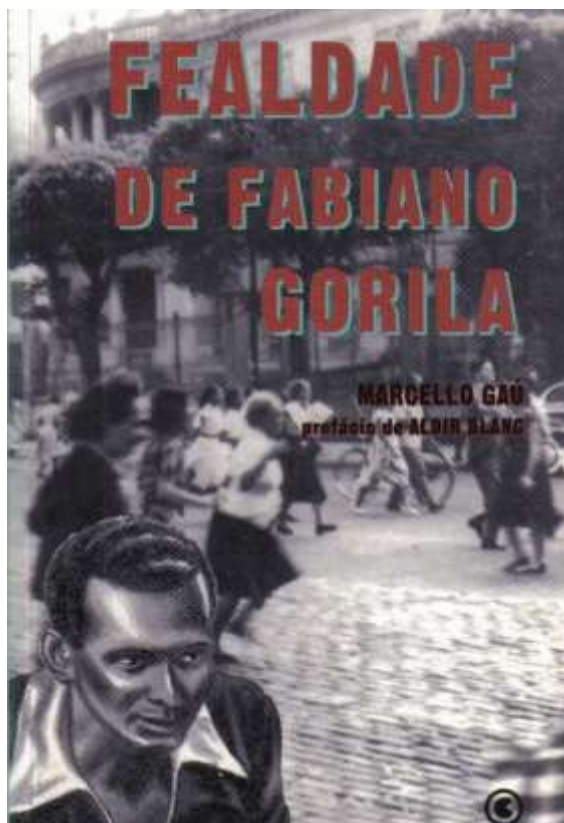


Figura 92: Capa de *Fealdade de Fabiano Gorila*.  
Fonte: Quintanilha, 1998.

*Fealdade de Fabiano Gorila* tem 128 páginas em preto e branco, formato 14 x 21cm e apresenta três histórias:

- *Fealdade de Fabiano Gorila*: Em 24 de agosto de 1954, logo após o suicídio de Getúlio Vargas, o jovem Acir se apavora com os agitos e o movimento de policiais e cavalarias no centro do Rio de Janeiro. Acir tem um temperamento tímido e tem receio de muitas coisas. Trabalha na Manufatura Fluminense de Tecidos e joga no time de futebol da empresa, de propriedade de Fabiano Gorila. Seu pai quer que ele desenvolva uma carreira como jogador de futebol e estimula o filho a procurar um time, mas o garoto sente muita insegurança. No fim, Acir consegue uma vaga em um time e embarca de avião para uma partida na Venezuela. Pouco antes de entrar no avião, solta um sorriso e ficamos sem saber se perdeu suas inseguranças ou se simplesmente se rendeu às pressões de seu entorno. 62 páginas.
- *Granadilha – Os crimes do corpo*: Tião Pomba-Gira é um homossexual que assedia Saninho. Um dia, tentando fugir de seu perseguidor, Saninho foi atropelado por um ônibus e morreu a caminho do hospital.

Dois meses depois, triste e de olhos vermelhos, sem viço, Tião também morre atropelado. Zé Bicão, que tocava flauta na banda do corpo de bombeiros, é testemunha dessa história. 14 páginas.

- *Três minutos de linhas*: Dona Céia é costureira, mora no morro com sua mãe e seu marido, Herculano, trabalha noite adentro e, às vezes, escuta tiros. Nena vem todo dia trabalhar na casa, limpa e cozinha, vai embora às seis, mas queria ficar mais um pouco só pra terminar de assistir a novela, pelo menos uma vez. Um dia Dona Céia fica doente, sofre muito e morre. Deixa pra Nena a máquina de costurar e Nena nunca mais sabe da família de Céia. 11 páginas.

Em 2003, graças a um contato feito na primeira edição do Festival Internacional de Quadrinhos de Belo Horizonte (o FIQ, em 1999), Quintanilha ilustrou o primeiro volume da série *Sept balles pour Oxford*, da editora belga Le Lombard. Tornou-se desenhista oficial da série e conseguiu outros trabalhos de ilustração na Europa. Mudou-se com a esposa para Barcelona, na Espanha, onde vive até hoje.

Voltou a publicar histórias em quadrinhos no Brasil com o álbum *Sábado dos meus amores* (Figura 93).



Figura 93: Capa de *Sábado dos meus amores*.  
Fonte: Quintanilha, 2009.

Publicado pela Editora Conrad, *Sábado dos meus amores* tem formato 21,7 x 28 cm, 64 páginas coloridas e seis histórias:

- *Plena de Flôroi*: Em setembro de 1952, entre os passantes apressados pela rua, Rubem Braga é o único a perceber o voo de uma borboleta amarela. Hoje, outra borboleta amarela voa pela mesma rua, mas Rubem Braga não está mais lá. 1 página, colorida.
- *De como Djalma Branco perdeu o amigo em dia de jogo*: Torcedor do Flamengo, Edgard desenvolveu uma simpatia infalível para garantir a vitória do time: duas garrafas de cerveja colocadas sobre uma folha do jornal de esportes, em uma das prateleiras da geladeira. No dia de uma partida muito importante, ele ajuda o vizinho Djalma a consertar o telhado. Em agradecimento, Djalma se oferece para buscar cervejas, mas acaba pegando uma das garrafas da simpatia. Edgard só percebe em cima da hora do jogo e sai correndo desesperado pra comprar uma nova garrafa. É atropelado, mas nem isso o faz parar. Ainda assim, o time perde e Edgard passa todo o dia seguinte tendo que aturar gozações de seus colegas de trabalho. 18 páginas, colorida.
- *Dorso*: Wilson Humaitá trabalha em uma empresa e tem o hábito de se autoflagelar com uma cinta. Eliezer, novo funcionário, fica impressionado com o discurso de Humaitá e decide se flagelar também. Bertolo, outro funcionário, tenta impedir Humaitá de falar com Eliezer. Como não consegue, pede para o patrão Ari intervir. Mas Humaitá sabe que o patrão teve que dar um rádio novo para um guarda-municipal por causa de dívidas e ameaça revelar isso se não for deixado em paz. Ari planeja internar Humaitá num hospício e junta alguns funcionários para enganá-lo e levá-lo. Diante das pessoas em sua casa que vieram buscá-lo para “ajudar” uma mudança em um hospital, Humaitá pede licença para buscar uma coisa e volta com o rádio de Ari. 7 páginas, tons de azul.
- *(sem título)*: Selma é aluna em uma escola de alfabetização para adultos. Zombada por suas amigas por “escrever como uma criança”, ela pede ajuda ao pescador Tiago para fazer sua tarefa de casa sobre a História do Brasil. À beira do mar, eles conversam sobre a chegada

dos portugueses e a formação do povo brasileiro, especialmente a questão da mistura de culturas e povos. Mais tarde, encontram-se em uma festa. Selma, evangélica, sorri para Tiago, “macumbeiro”. 5 páginas, colorida.

- *Atualidade*: Trabalhando em uma plataforma de petróleo, Vladimir é convidado a participar de um bolão da loteria que seus amigos estão fazendo. Não participa porque não quer parar o trabalho para lavar as mãos da graxa e assinar o papel. Mais tarde descobre que seus amigos ganharam o grande prêmio e deixaram o “salário de fome”. Chocado, Vladimir sai para “lavar as mãos”. 1 página, colorida.
- *A fuga de Zé Morcela*: Zé Morcela trabalha no circo fazendo tarefas simples, como erguer a lona e tratar os animais. Passando por uma cidadezinha, Morcela sai buscando um lugar onde possa jogar cartas. No meio do jogo, acaba se desentendendo com um policial, que não acredita que Morcela trabalha no circo. Descontrolado, o policial persegue Morcela e quase o assassina, mas é impedido por um amigo. Morcela sai correndo na noite, apavorado, chorando. No circo, a plateia explode em aplausos. 18 páginas, colorida.



Figura 94: Capa do álbum *Almas públicas*.  
Fonte: Quintanilha, 2011.

Em 2011, novamente pela Conrad, lança outro álbum com o mesmo formato de *Sábado de meus amores*, mas agora com 72 páginas. Trata-se de *Almas Públicas* (Figura 94).

- *Granadilha – os crimes do corpo*: A mesma história publicada em *Fealdade de Fabiano Gorila* (QUINTANILHA, 1998), mas com modificações no formato e em alguns trechos do texto. 3 páginas, preto e branco.
- *De Pinho*: Agnaldo pega carona com uma equipe de jornalistas que está produzindo uma matéria sobre museus. No carro, é convidado a dar um depoimento sobre a região de Caboto, no recôncavo baiano. Acaba revelando que é jogador de futebol profissional e esse assunto domina toda a viagem. É deixado em frente à sua casa, numa vilazinha bem humilde. Ao vê-lo chegar em carro de reportagem, os vizinhos vão recebê-lo comemorando o seu reconhecimento como jogador de futebol. Passam a tarde com ele em um barzinho bebendo e o escoltam pra casa à noite. Parabenizam sua mãe, mas a narrativa, graças ao recurso de inserir certos painéis com imagens do passado e futuro de Agnaldo, revela que, apesar de tudo, Agnaldo não foi tão longe na carreira quando gostaria de ter ido. No dia seguinte, durante o treino do time, Agnaldo passa completamente despercebido entre seus colegas. 24 páginas, colorida.
- *Três minutos de linhas*: A mesma história publicada em *Fealdade de Fabiano Gorila* (QUINTANILHA, 1998), mas com cores e modificações no formato e em alguns trechos do texto. 3 páginas, colorida.
- *Chão bento*: Conta a história de um homem criado por um pai cristão fervoroso e seus conflitos pessoais ao deixar para trás as religiões e o ensinamento rígido de seu pai para seguir um profundo chamado espiritual e entrar no candomblé. 3 páginas, preto e branco e cor.
- *Clarimundo de Melo – “Você é novo mas você tem uma visão da ilha”*: Aidano trabalha com uma lotação de Kombi e reclama de seu colega Sirney. Aidano tem fé em Deus e é trabalhador, mas tem medo que as pessoas reparem que tudo o que faz é para mostrar pra Deus que cumpriu a sua parte. O fato de ter esquecido o número da casa onde

sua mãe mora, no Rio de Janeiro, o deixa particularmente preocupado, mas ele consegue se lembrar e fica tranquilo. 6 páginas, colorida.

- *Fealdade de Fabiano Gorila*: A mesma história publicada em *Fealdade de Fabiano Gorila* (QUINTANILHA, 1998), mas com modificações no formato e em alguns trechos do texto. 15 páginas, preto e branco.
- *Listras de Fevereiro*: Vemos três momentos da vida de Antônio Ismael, o Ismaelzinho. Primeiro sua infância, usando a bonita camisa amarela de seu falecido pai, que tinha sido tesoureiro e fundador do “Aparatoso”, bloco de carnaval ali da Providência. Depois jovem, com os amigos sambistas Eulálio e Macarrão. Finalmente, aos 52 anos, pouco antes de morrer por um AVC. A história termina com uma frase: “esses nossos amigos viveram apenas três dias por ano, durante o carnaval, pelo que esperavam com tanta emoção”. 3 páginas, colorida.

Esses três primeiros álbuns reúnem histórias de um período de formação do autor. Ele desenvolve uma linguagem narrativa mais “literária”, no sentido em que está mais preocupado em construir uma representação de cotidiano, de época e de espírito do que em contar uma história que se enquadre em gêneros convencionais como aventura ou humor, ainda que ocasionalmente o humor e o inusitado apareçam em suas tramas. Ainda dentro do experimentalismo, Quintanilha desconstrói suas páginas, transferindo a ideia de “unidade dos quadrinhos” da prancha para o painel. Isso pode ser visto nas histórias *Fealdade de Fabiano Gorila*, *Granadilha – os crimes do corpo* e *Três minutos de linhas*, publicadas originalmente em 1998 com uma composição e depois republicadas, em 2011, com layout completamente diferente.

Na Figura 95 temos uma página dupla de *Fealdade de Fabiano Gorila*, publicada em 1998. A mesma sequência de painéis está na metade superior da página da edição de 2011 (Figura 96). Provavelmente, a diferença de formatos se deve a questões práticas de impressão e orçamento. Além das questões de diferenças de formato e fluxos e ritmos de leitura, essas páginas ilustram o tipo de representação gráfica que Quintanilha escolheu trabalhar durante a produção das histórias desses três primeiros livros, muitas vezes retratando períodos entre as décadas de 1920 e 1970, no Brasil.

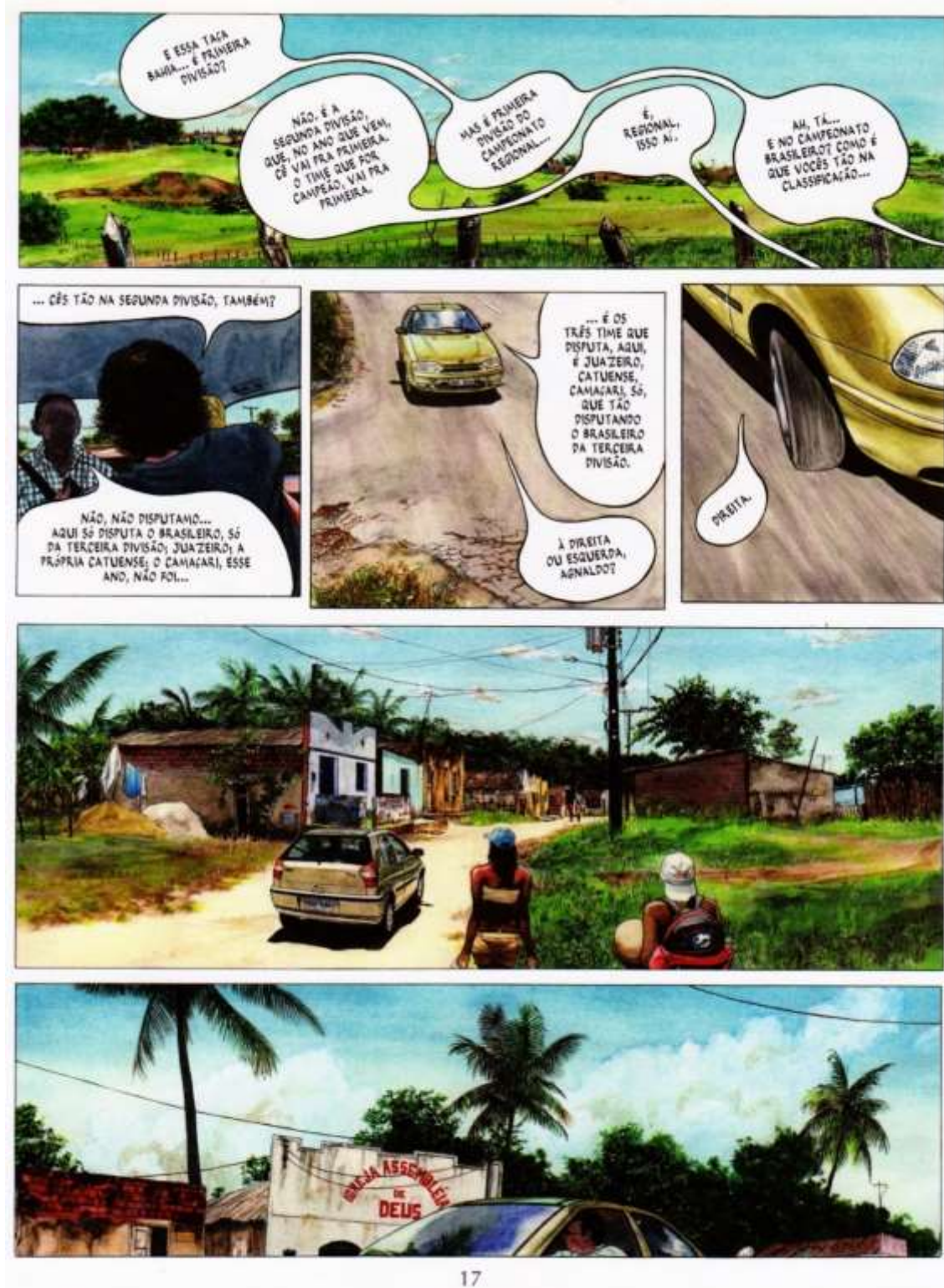




Figura 95: Layout da história *Fealdade de Fabiano Gorila*, versão de 1998. Fonte: Quintanilha, 1998, p. 26-27.



Figura 96: Layout da história *Fealdade de Fabiano Gorila*, versão de 2011. Fonte: Quintanilha, 2011, p. 52.



**Figura 97: Página da história *De Pinho*.  
 Fonte: D'Saleta, 2011, p. 17.**

O naturalismo das imagens, a intenção de reproduzir uma realidade quase fotográfica ou uma “iconografia brasileira”, como costuma dizer o próprio Quintanilha, começou com a prática de tentar copiar no desenho as imagens das fotografias dos cadernos de esportes. Não se trata apenas de “retratar” a realidade, mas de uma



tentativa mesmo de “reter” a realidade, que se faz presente nos ritmos longos e, às vezes, tediosos e no esmero do trabalho nos textos de diálogos, procurando reproduzir por escrito nuances de sotaques e modos reais de falar.

A Figura 97 ilustra bem essas características. Quintanilha não está interessado em enfatizar a representação das desigualdades de classe e suas consequências, ainda que elas estejam evidentes em sua obra. É mais do seu interesse a representação das pessoas, de suas falhas, fragilidades e, principalmente, contradições.

*De Pinho* (Figura 98) mostra, entre os diálogos e os painéis ensolarados, a vida do jogador Agnaldo, que se não foi ruim, não foi tão boa quanto ele gostaria que tivesse sido. Esse sentido é construído pelos diálogos empolgados com os jornalistas e com os amigos, cheios de elogios, mas entrecortados com as falas de Agnaldo que mostram que ele ainda não chegou lá. Que já deveria ter chegado, mas ainda não chegou. O modo como o autor reforça essa ideia aparece na Figura, que mostra um trecho no qual, assim como D’Salete, Quintanilha também emprega a inserção de fragmentos de outros momentos de tempo, do passado ou futuro, para criar ou ampliar significados, embora não se utilize tanto esse recurso.



**Figura 98: Trecho de *De Pinho*.**  
**Fonte: D’Salete, 2011, p. 19.**

A partir dos livros seguintes, Quintanilha começa a produzir histórias muito mais longas, sempre privilegiando a busca pela representação de sutilezas dos aspectos psicológicos de seus personagens. O estilo de desenho também se desenvolve, muitas vezes pendendo mais para a insinuação do que a representação.

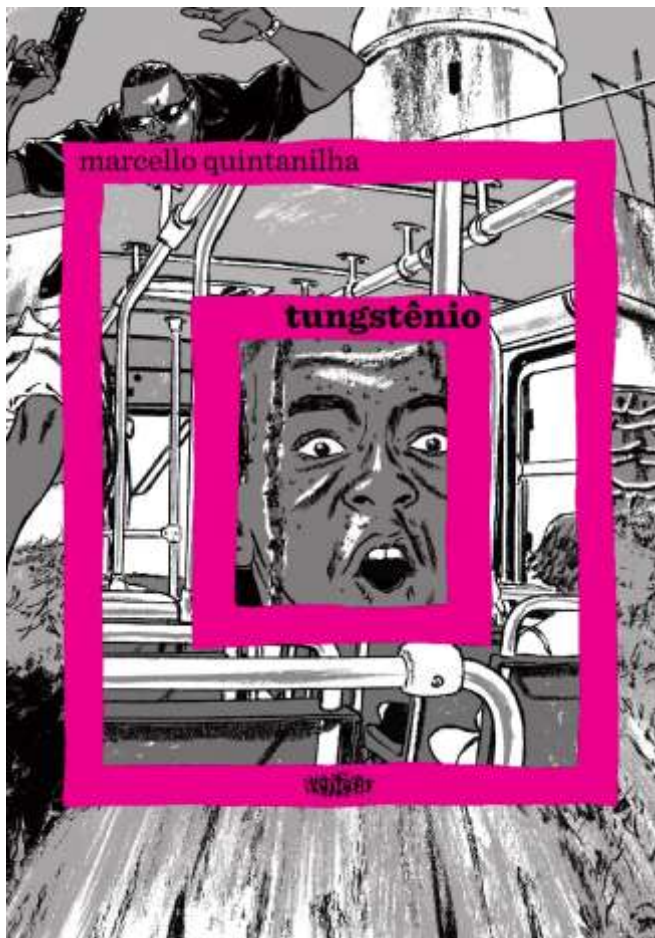


Figura 99: Capa de *Tungstênio*.  
Fonte: Quintanilha, 2014.

*Tungstênio* (Figura 99), publicado pela editora Veneta em 2014, é a história mais longa já publicada de Marcelo Quintanilha, ocupando 178 páginas. O livro tem capa dura, 184 páginas em preto e branco e formato 17,5 x 24,7 cm.

A ação de *Tungstênio* se desenrola no espaço de algumas horas, envolvendo diversas tramas e personagens que orbitam em torno de um único acontecimento: uma dupla que usa explosivos para pescar nas águas diante do Forte de Nossa Senhora de Montserrat, em Salvador. Ney, o ex-militar, fica ultrajado ao testemunhar o crime ambiental e obriga Caju, um pequeno traficante, a ajudá-lo a enquadrar os infratores. Caju, pressionado, decide pedir ajuda ao policial Richard, que interfere diretamente. Ao mesmo tempo, a esposa de Richard, Keira, passa por uma crise, sem conseguir se decidir se abandona o marido ou não. *Tungstênio* gira em torno das tensões entre estes quatro personagens, com os textos dos recordatórios complementando seus perfis psicológicos, seus anseios e contradições.

A Figura 100 mostra a nova direção que a arte de Quintanilha começa a tomar. Ele abre mão das cores, presentes na maioria das histórias de *Sábado dos meus*

*amores* e *Almas públicas*, assim como da representação de meios tons. Ainda que seu traço permaneça realista, agora são desenhos e retículas que constituem as imagens, aproximando-as do referencial gráfico das tiras em quadrinhos de aventura de meados do século XX. Aliás, ao contrário de seus trabalhos anteriores, ainda que mantendo uma atenção ao texto e à construção da subjetividade de seus personagens, este é o trabalho em que Quintanilha mais se aproxima dos gêneros de aventura e ação.



Figura 100: Página de *Tungstênio*.  
Fonte: Quintanilha, 2014, p. 51.





Figura 101: Capa de *Talco de Vidro*.  
Fonte: Quintanilha, 2015

*Talco de Vidro* (Figura 101) tem formato 17,5 x 27, 160 páginas em preto e branco, capa dura e é publicado pela editora Veneta. Rosângela é dentista, mulher classe média alta, casada com Mário, médico, mãe de dois filhos e com uma anormal fixação pela prima Dani. Ao longo da história, os sentimentos de Rosângela em relação a Dani se mostram intensos e indefinidos. Não se sabe se é apenas uma inveja mórbida ou uma paixão recalcada. Dani é a prima “pobre”, aquela cujo casamento não deu certo, que não foi agraciada pela vida com filhos ou sucesso. Ainda assim, Dani preenche todos os pensamentos de Rosângela. Sua beleza, seu “sorriso singelo”, pareciam fazer com que todas as conquistas, todos os privilégios e benesses do status social de Rosângela não valessem nada. É pensando em Dani que Rosângela decide pelo divórcio, decide começar vida nova, frequentar as festas,

as baladas, conhecer novos homens. Uma série de tentativas desesperadas de superar a imagem que faz da prima e que, no fim, culmina em seu suicídio.



Figura 102: Página de *Talco de Vidro*.  
Fonte: Quintanilha, 2015, p. 29.

A arte de *Talco de Vidro* começa a utilizar menos linhas para definir as formas e mais áreas de retículas (Figura 102). A história é mais focada no desenvolvimento da patologia da personagem Rosângela, mas é interessante notar que, qualquer que seja a relação que ela mantém com a prima, baseia-se em uma questão de poder e supremacia. A condição social de Rosângela é insuficiente, embora ela considere seus privilégios uma das “linhas” que a separam de Dani. Não há elementos na história que corroborem essa ideia, mas é possível tecer um paralelo com um genuíno ódio de classes que permeia a sociedade brasileira, uma crueldade que faz com que Rosângela, a dentista, restaure os dentes de Dani deixando-os um pouco mais feios do que seria possível.

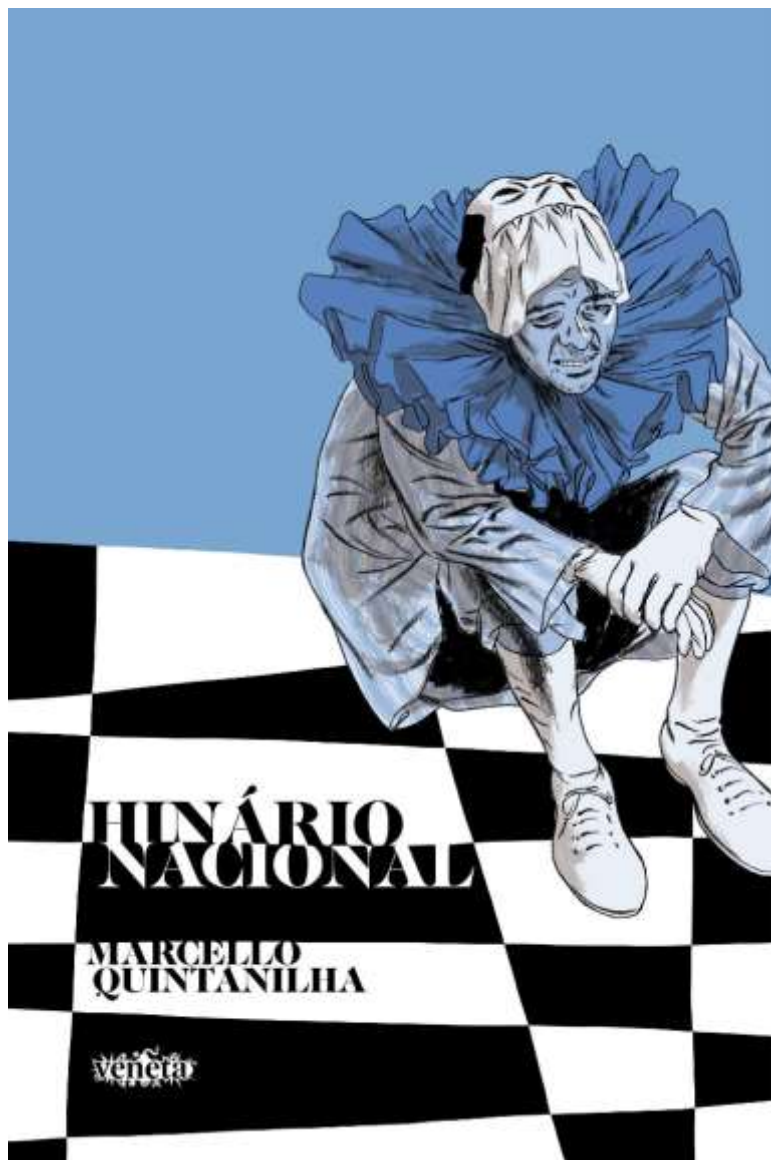


Figura 103: Capa de *Hinário Nacional*.  
Fonte: Quintanilha, 2016.

Novamente pela editora Veneta, *Hinário Nacional* (Figura 103) é publicado em 2016, com 14,5 x 21,7 cm, capa dura e 128 páginas. Quintanilha volta a trabalhar com as histórias mais curtas, apresentando seis contos.

- *Ave Maria, cheia de graça, o senhor é convosco*: Michele tem uma mancha de nascença no rosto, que sua mãe lhe dizia ser seu “charminho” e o jeito de Deus achá-la no meio da multidão. Ela namora com Arruda e assiste só os filmes que Arruda gosta. Michele sente que ela abre mão de muita coisa de si mesma para tentar fazer Arruda amá-la como ela o ama. 21 páginas.
- *Hinário Nacional*: A história começa descrevendo a relação parasitária entre a vespa e a lagarta. A vespa deposita seus ovos na lagarta, que depois é devorada pelas larvas. Imagens da vespa e da lagarta nas folhas de um jardim são acompanhadas pelo relato de uma menina sobre como foi expulsa do colégio e como sente uma dor que a devora por dentro. Ao final, descobrimos que a menina estava sendo abusada por um pedófilo no colégio. 22 páginas.
- *Batalha de Flores*: É carnaval e Agripino sai fantasiado com seus amigos. Eles molestam mulheres e Agripino conta que quando era criança sentou no colo de um homem sem saber “que não podia”. Debaixo de sua fantasia, Agripino se sente desconfortável com aquilo que dizem que ele deve ser. Ele queria tanto que alguém lhe dissesse: “Basta, Agripino, você já pode ser outra pessoa”. 4 páginas.
- *Olhai pro céu*: Um taxista conduz uma senhora e sua filha adolescente. A jovem o faz lembrar de juventude, das mulheres que amou. Ele se imagina idolatrando a jovem em toda sua beleza e pureza e nem se dá conta que seus comentários e suas atitudes são abusivas e que está sendo completamente desagradável. 9 páginas.
- *Eu era o fenômeno da minha classe*: Michele é contorcionista no circo e durante uma apresentação lembra-se do violento *bullying* que sofria de seu amigo no colégio. 13 páginas.
- *Pai Doce*: Em um acidente de trânsito, seu Menezes fica preso nas ferragens de um ônibus. Enquanto os bombeiros trabalham para retirá-lo, Menezes delira com lembranças e com sonhos. Nas lembranças, as

humilhações que sofria no trabalho e a vida de penúria junto a família. Mas, acima de tudo, os sonhos, o desejo de ser amado, ser bem-vindo, ser branco. 40 páginas.

*Hinário Nacional* praticamente retoma o formato e o layout de *Fealdade de Fabiano Gorila* (QUINTANILHA, 1998). A tendência de usar áreas de retículas para insinuar formas e contornos se acentua (Figura 104).



**Figura 104: Páginas da história *Pai Doce*.  
Fonte: Quintanilha, 2016.**

Todas as histórias de *Pai Doce* apresentam representações de relações de poder em dimensões emocionais, sociais, raciais e de gênero. Entretanto, não há uma problematização, mas em alguns momentos há a sugestão de que as relações de abuso acontecem não apenas com a conformidade da vítima como também atendendo a uma necessidade dela.

A maior diferença entre D'Salete e Quintanilha, talvez, seja essa questão das representações das relações de poder e suas tensões e disputas. Enquanto D'Salete ilustra situações cruas e que deveriam ser inaceitáveis, Quintanilha pondera sobre uma natureza humana perversa, que parece, muitas vezes, buscar pela própria danação. Devemos frisar que essa interpretação sobre a submissão da vítima à sua



condição não acontece em todas as histórias de Quintanilha. Em *Hinário Nacional*, a menina não tem absolutamente nenhuma noção do tamanho da violência a que foi submetida, mas sabe que teve uma parcela significativa de sua integridade destruída. Em *A fuga de Zé Morcela* (QUINTANILHA, 2009), o personagem quase é assassinado por uma bobagem e, também, não tem absolutamente responsabilidade nenhuma sobre a violência que lhe dirigem

Há algumas semelhanças entre Marcelo D'Saete e Marcello Quintanilha. Além de suas obras tratarem do cotidiano brasileiro representado de maneira naturalista, com recursos narrativos de edição e decupagem que tornam suas produções pouco "atrativas" sob uma perspectiva "*mainstream*", os dois optaram por construir suas carreiras não seguindo o modelo do circuito independente de quadrinhos, com publicação de fanzines, revistas alternativas ou versões online, mas sim adotando um modelo mais próximo da carreira do escritor literário convencional, que conta com uma editora para a publicação de seu material. Essa escolha pela associação a uma editora comercialmente estabelecida não necessariamente implica adaptar seus estilos e propostas estéticas e ideológicas às demandas do *mainstream*, ainda que o potencial alternativo e, talvez, opositor de suas obras acabe se tornando, de certa forma, mais uma mercadoria no circuito comercial, ainda que consumida por uma audiência relativamente discreta e com consequências aparentemente inócuas.

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Para Raymond Williams, as culturas opositoras são aquelas que não apenas discordam do sistema de significados e valores hegemônicos de uma sociedade como também procuram ativamente transformar essa sociedade. Seu diferencial são as ações “que pertencem à prática política e, sobretudo, revolucionária” (WILLIAMS, 2011a).

Se tomamos as intenções ou as materialidades presentes nas obras sob essa perspectiva de cultura opositora, podemos nos sentir tentados a considerar como representantes de um quadrinho opositor atual a obra de D'Saete, que expõe representações diretas das relações de desigualdade na base social. Para afirmar a mesma coisa sobre a obra de Quintanilha, precisaríamos fazer um esforço um pouco maior.

*Promessas de amor a desconhecidos*, de Pedro Franz, com as citações de reacionários usadas para pontuar um alerta ou uma provocação para as pessoas de mentalidade mais progressista, poderia ser considerada um convite para a tomada das ruas clamando por mudanças (que, mais tarde, efetivamente se consumaram).

Os três autores apresentam decisões nas composições de suas obras que quebram com diversos modelos narrativos e formais estabelecidos dentro do circuito *mainstream* e essas decisões também poderiam ser consideradas uma forma de propor críticas e alternativas aos valores e significados constantemente reiterados nesses modelos convencionais.

Em contrapartida, Bianca seria considerada uma representante do circuito *mainstream*, mesmo sendo “independente”. Percebe-se aqui que o uso social dentro da área das histórias em quadrinhos consagra o termo “independente” a uma prática de autoedição e autopublicação, que não necessariamente vai constituir uma “oposição” ou sequer uma “alternativa” ao que quer que seja. Portanto, “independente” é uma condição que não pode ser associada apenas a formas genuinamente alternativas, porque também inclui práticas e intenções que estão perfeitamente incorporados à hegemonia.

Porém, se formos um pouco mais rigorosos e considerarmos que, além de representar e evidenciar as desigualdades da realidade social, as obras também deveriam propagar ou insinuar práticas revolucionárias efetivas, é preciso reconhecer que nenhum dos quatro autores abordados poderia ser considerado “opositor”.

Acredito que esse tipo de raciocínio não é o proveito mais interessante que podemos tirar das ideias e conceitos de Williams.

Para Williams, é imprescindível que nos preocupemos com as intenções que permeiam as complexas relações de tensões e disputas na constante formação do conjunto de valores e significados centrais de uma sociedade, sem abrir mão do engajamento socialista.

Entretanto, o autor deixa claro que a ideia de engajamento é polivalente:

É melhor reconhecer a realidade social que em nossa época, como em outras, tem produzido bons e até mesmo grandes escritores reacionários, além de todos os outros que preferimos, por diferentes razões, homenagear e recordar (WILLIAMS, 2015, p. 120).

O autor compreende que a percepção social do conceito de engajamento não é muito auspiciosa porque frequentemente entra em conflito com a qualidade mais valiosa para o artista: liberdade. Para muitos, assumir compromisso com uma causa e suprimir a livre expressão para atender a pautas externas impostas – com exigências de temas, abordagens e modos de representação específicos – pode implicar no indesejável panfleto. Não é incomum que certas histórias em quadrinhos, ao priorizar ou se amparar em determinadas formas de discursos, tenham seu valor diminuído em certas resenhas e críticas por causa de suas características “panfletárias”, “didáticas” ou “de auto-ajuda”.

“Como se engajar em alguma coisa que não seja a prática de sua própria alma? Então o artista não é necessariamente o próprio modelo de indivíduo livre?” (WILLIAMS, 2015, p.121).

O próprio Williams questiona essa liberdade, geralmente orientada por demandas de mercado que, como vimos, muitas vezes não são percebidas como tal, mas sim, de maneira acrítica, como modos de composição legítimos e desejáveis.

Quero dizer que, antes que eu possa me reconhecer como livre, em qualquer situação, para fazer um ou outro tipo de obra ou me recusar a fazê-lo, tenho de reconhecer o espaço daquilo que se poderia chamar “a personalidade que está escolhendo”. Nascemos no seio de relacionamentos específicos de uma família, de uma sociedade, de um período histórico, bem antes que pudessem surgir quaisquer perguntas sobre escolha consciente, ou qualquer compreensão da possibilidade de liberdade. E isso não deve ser visto meramente pelo lado negativo. Caracteristicamente, penso em termos de formação e alinhamento, e penso que todo artista que reflita sobre a sua experiência e o seu desenvolvimento se torna profundamente consciente do grau em que esses fatores de formação e alinhamento foram decisivos em sua própria história específica, para o sentido do que ele é, e, logo, do que é livre para fazer (WILLIAMS, 2015, p. 136).

A oposição entre “comercial” e “autoral” baseia-se muito nessa noção de liberdade do produtor e frequentemente desconsidera as condições sob as quais as “escolhas” são feitas.

Dentro do *mainstream* da indústria cultural, é comum o pensamento de que se deve priorizar o “entretenimento”, entendido como “diversão para toda a família”, isto é, narrativas que mostrem situações inócuas, despolitizadas, “neutras” (embora reforcem valores hegemônicos), que possam ser apreciadas da mesma maneira por toda a “massa”. Mas é um equívoco acreditar que essa mentalidade permeia a totalidade das produções *mainstream*. Afinal, como vimos, o conceito de “massa” desconsidera toda heterogeneidade e diversidade que existe em um imenso grupo de pessoas reais.

O *mainstream* de fato corresponde a modelos estabelecidos de uma indústria dominante, mas muitas vezes valores ideológicos alternativos e mesmo opositores podem circular dentro desse *mainstream*. Definido principalmente pelo endosso das grandes audiências, o chamado *mainstream* é um elemento articulador do processo de incorporação de novos valores e culturas antes considerados alternativos pela hegemonia. Penso que muitas questões de sexualidade, feminismo, direitos civis, são incorporadas mais como chamarizes para um público específico do que como manifestações e reivindicações legítimas, mas ainda assim estão lá e disputam espaço com valores conservadores dentro desses campos culturais.

O aspecto mais importante a destacar aqui não é a elaboração de alguma lista de características, um *checklist* para definir uma escala entre “*mainstream*” e “independente” ou “alternativo”, mas refletir sobre o uso desses termos e as relações de valores e significados que permeiam a prática dos quadrinhos no Brasil atualmente.

As histórias em quadrinhos, assim como outras formas e práticas culturais integrantes de nossa realidade social, permitem visualizar certos processos de incorporação pela cultura hegemônica de novos valores, sentidos e significados. Mas também permitem observar a dinâmica de disputas e transformações dos conjuntos de valores e significados centrais da sociedade.

Por exemplo, as reivindicações sociais e questões de representatividade, que ganham corpo e discurso desde pelo menos a década de 1960. No Brasil, atualmente, movimentos feministas impulsionam a discussão de uma nova narrativa da cultura brasileira de quadrinhos, propondo o reconhecimento do trabalho de produtoras e de modos de representação da mulher, ocupando espaço nos circuitos

de produção e circulação das histórias em quadrinhos e apontando pontos específicos de tensão e opressão da cultura hegemônica.

Escritoras como Mariamma Fonseca, Samanta Coan, Rebeca Puig e Dani Marino analisam as representações da mulher nas produções de cinema, séries televisivas e, especialmente quadrinhos, divulgando o perfil e o trabalho das autoras brasileiras de quadrinhos em sites como o *Lady's Comics*, *Collant sem decote* e o *Minas Nerds*<sup>161</sup>. Há também diversos projetos coletivos, entre os quais destacamos o recém-formado *Políticas*, dedicado aos quadrinhos sobre política produzidos por mulheres e projetos do circuito alternativo como o selo *Piqui*, conduzido por Taís Koshino e Lívia Vigano e voltado para publicações produzidas por mulheres<sup>162</sup>.

Contando com a participação da quadrinista gaúcha Ana Koehler na curadoria do evento a partir de 2014, o FIQ (Festival Internacional de Quadrinhos de Belo Horizonte) assumiu a proposta de priorizar a representatividade e diversidade em sua programação. O posicionamento do evento contra o machismo se intensificou depois de um constrangedor episódio de abuso na edição de 2013. Houve também uma desastrada campanha publicitária do Troféu HQMix em 2015, que suscitou reações condenando o grotesco machismo das peças divulgadas. Esses episódios são alguns exemplos que ilustram as ações efetivas feministas contra manifestações de misoginia e abuso, ainda muito comuns no meio dos quadrinhos e em diversos outros meios da indústria cultural.

O **alternativo** surge em diversos momentos no desenvolvimento das histórias em quadrinhos do século XX, ora como publicações marginais, ora inserindo-se ou sendo cooptado para dentro do circuito de produção industrial *mainstream*, como ilustram os exemplos da *Zap Comix*, nos Estados Unidos, e das publicações da Editora Circo, no Brasil. São trabalhos que parecem se situar entre o *mainstream* e o alternativo simultaneamente.

Nesse sentido, as obras de Quintanilha apresentam uma abordagem de temas e formas incomum ao *mainstream* dos quadrinhos, que, ao meu ver, já existe em outras áreas, como o cinema e a literatura. Do mesmo modo, D'Saete apresenta um importante discurso sobre desigualdade na formação da sociedade brasileira. Os livros de Quintanilha e D'Saete começam a ganhar publicações europeias, contratos

---

<sup>161</sup> <<http://ladyscomics.com.br/>>; <<http://collant.com.br/>> e <<http://minasnerds.com.br/>>.

<sup>162</sup> <<https://politicashq.tumblr.com/>>; <<http://selopiqui.com/>>.

para versões cinematográficas e, novamente, o alternativo se entremeia com o *mainstream*.

Outra constatação é uma mudança de sentidos da ideia de “independente” em relação a contextos anteriores. Durante as décadas de 1970 e 1980 era mais ou menos consolidada a ideia de “independente” como publicação alternativa, que era produzida e distribuída fora dos padrões comerciais e que, implicitamente, estava relacionada com posicionamentos ideológicos e perspectivas divergentes da hegemonia.

Aparentemente, durante as primeiras décadas do século XXI, a posição de “autor independente” ou “produtor independente” de quadrinhos passou a ser associada à ideia de “empreendedor”, isto é, o produtor que procura emplacar suas próprias criações dentro dos modelos comerciais. Assim, o termo independente pode encobrir produções que são tão alinhadas ou conformadas com a hegemonia que não faz sentido algum considerá-las como “alternativas”.

O processo de realização da história em quadrinhos independentes não envolve apenas as práticas de sua composição (roteiro, desenhos), mas também as etapas de divulgação, distribuição e comercialização. Por isso, muitos discursos contemporâneos consideram o quadrinista independente como “empreendedor”. No Brasil, atualmente, o termo “empreendedor” é usado para se referir tanto a empresários detentores de capital e meios de produção quanto ao profissional autônomo que presta serviços em condições precárias, o que encobre desigualdades econômicas e sociais.

No caso do produtor independente de quadrinhos, as atividades relacionadas à viabilização comercial de seus produtos acabam demandando um gasto maior de energia do que a própria produção de quadrinhos. Mesmo sendo “independentes”, muitos autores acabam aderindo a estratégias mercadológicas para orientar suas produções, reservando menos tempo para a produção das histórias, priorizando o cumprimento de prazos e pautando temas e formatos narrativos de acordo com uma suposta demanda de público e mercado.

É muito comum também nos discursos entre produtores, editores, críticos e interessados a afirmação de que não há um “mercado” brasileiro de quadrinhos. Essa afirmação se baseia justamente nas condições precárias e dificuldades dos quadrinistas independentes conseguirem se manter economicamente com sua produção. Mas, esse raciocínio traz implicitamente a ideia de que um “mercado” de

“verdade” seria algo melhor, que forneceria condições para todos os produtores se realizarem em suas atividades e, portanto, também reforça o conceito do quadrinista “empreendedor”.

A relação entre as práticas dos quadrinhos e a tecnologia muitas vezes tende a ser interpretada de maneira determinista. Isso é corroborado, por exemplo, em discursos recentes que proclamam a plataforma de financiamento coletivo *Catarse* como a causa do crescimento das autopublicações, desconsiderando que, na realidade, esse recurso é apropriado pela demanda dos produtores e que os proprietários do site acabam se beneficiando desse aumento.

Além de novas formas de distribuição e leitura dos quadrinhos, as tecnologias digitais também oferecem ferramentas de desenho e edição de histórias em quadrinhos que se tornam uma opção atraente não só pelas facilidades e funcionalidades como também a um certo fetiche. É comum encontrar quadrinistas que iniciam suas atividades com o uso de ferramentas digitais de desenho e depois migram para a produção com recursos mais tradicionais, como lápis, tinta, pincel e bico de pena.

A apropriação, experimentação e incorporação das possibilidades técnicas disponíveis às práticas dos quadrinhos são vistas desde os processos de produção das histórias e publicações de Rodolphe Töpffer. O desenvolvimento da obra de Marcello Quintanilha mostra em seu início uma abordagem técnica que priorizava a “representação do real” e, aos poucos, vai abrindo mão de cores e meios-tons para utilizar retículas e colagens, passando a simplificar e insinuar formas e descolando-se do tipo de representação de suas primeiras obras. Nesse processo, traz de volta recursos utilizados por quadrinistas nas décadas de 70 que buscavam otimizar o uso das fotocopiadoras na reprodução das imagens e também se aproxima do tipo das propostas pictóricas de Töpffer, amparadas nas convenções e recursos gráficos.

Do mesmo modo, Pedro Franz exemplifica um grupo de produtores e produtoras que exploram os limites entre a linguagem dos quadrinhos e as artes plásticas. Afastando-se dos modos de representação mais tradicionais da produção convencional de quadrinhos, essas obras empregam técnicas de desenho e expressão que propõe novos modos de representação. Essa busca por alternativas de construção de significado também está presente nas construções de layouts de páginas, de relações entre imagens e palavras e na edição das narrativas e discursos.



A valorização das diversas técnicas mais tradicionais de desenho e expressão não está de forma alguma dissociada do uso das técnicas digitais, praticamente imprescindíveis na produção gráfica das histórias em quadrinhos. As novas possibilidades de publicação, distribuição e interação entre autores e leitores proporcionadas pelas redes sociais e plataformas de publicação permeia todo o processo de desenvolvimento de uma cultura de produção de histórias em quadrinhos, que equilibra intenções comerciais com uma diversidade de discursos, que podem endossar ou afrontar as culturas hegemônicas.

Em todos os desdobramentos possíveis, acreditamos que o mais produtivo é não esquecer a estrutura de desigualdade e tomá-la como base nas avaliações das obras e tendências das histórias em quadrinhos. Esse é o parâmetro mais confiável para refletir a respeito do posicionamento das obras como alternativas ou opositoras.

É interessante observar o conjunto das produções e procurar compreender a estrutura de sentimento de nossa época, que parece marcada não só pela exploração comercial de uma mentalidade de entretenimento e conformidade, mas também por diversos discursos reivindicando novos modos de representação de minorias, contestando padrões estéticos, assimetrias de poder e criticando o próprio papel dos quadrinhos em nossa sociedade.

A dedicação de diversos e diversas quadrinistas às práticas e produções de histórias em quadrinhos, apesar das condições desfavoráveis e desgastantes, junto com os discursos que explicitam muitas vezes posicionamentos e intenções que criticam os modos de viver dominantes na sociedade e propõem opções a esses modos, constituem evidências de um tipo de convergência de intenções e posicionamentos alternativos à cultura hegemônica.

Dentro desse contexto, a formação de uma crítica de quadrinhos baseada na consciência da luta de classes e da diversidade de intenções e projetos pode contribuir na formação de uma cultura efetivamente opositora e, desejamos, revolucionária.

## 7 REFERÊNCIAS

ABEL, Jessica; MADDEN, Matt. **Drawing Words & Writing Pictures**. New York: First Second, 2008.

ADORNO, Theodor W. **Indústria Cultural e Sociedade**. São Paulo: Paz e Terra, 2002.

AGOSTINI, Angelo. **As Aventuras de Nhô-Quim & Zé Caipora**: os primeiros quadrinhos brasileiros 1869-1883 / Angelo Agostini; pesquisa, organização e introdução Athos Eichler Cardoso. Brasília: Senado Federal, Conselho Editorial, 2013.

ALBERNAZ, Bia; PELTIER, Maurício. **Almanaque de Fanzines**: o que são e como são. Rio de Janeiro: Arte de Ler, 1995.

ALENCAR, Marcelo. A invasão dos Piratas do Tietê. In: MENDES, Toninho (org.). **Humor paulistano**: a experiência da Circo Editorial 1984-1995. São Paulo: SESI-SP editora, 2014, p. 341-349.

ANDRADE, Afonso. A História do FIQ – Festival Internacional de Quadrinhos. Palestra gravada no **Ugra Fest**, no dia 09 de Julho de 2017.

ANJOS, Fabio Augusto Venâncio dos. **Webcomic A infância do Brasil**: as mediações culturais entre tecnologia e quadrinhos. Dissertação (Mestrado em Tecnologia) – Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Programa de Pós-graduação em Tecnologia e Sociedade, Curitiba, 2017.

ANTILOPE. São Paulo: Governo do Estado de São Paulo e Secretaria da Cultura, Edição 2, agosto de 2016.

ARMOND, Francisco; SILVA, Renato. **Garra Cinzenta**. São Paulo: Conrad, 2011.

AULT, Donald. Introdução. **Pato Donald por Carl Barks**: Perdidos nos Andes. São Paulo: Editora Abril, 2016

AZEVEDO, Carlos. **Jornal Movimento**: uma reportagem. Belo Horizonte: Editora Movimento, 2011.

BAKHTIN, Mikhail. **Estética da Criação Verbal**. 3ª ed. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2011.

BAKHTIN, Mikhail; VOLOCHÍNOV, Valentin N. **Marxismo e Filosofia da Linguagem**. 16ª ed. São Paulo: Hucitec, 2014.

BASTOS JUNIOR, Gabriel. Bial tem recorde de público no Rio. **Folha de S. Paulo**, São Paulo, 18 de novembro de 1993. +teen, p.12.

BEATY, Bart. **Unpopular Culture**: transforming the European comic book in the 1990s. Toronto: University of Toronto Press, 2007

BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política**: ensaios sobre literatura e história da cultura. 8ª ed. São Paulo: Brasiliense, 2012.

\_\_\_\_\_. **A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica**. Porto Alegre: L&PM, 2013.

BIENAL termina com 400 mil visitantes. **Folha de S. Paulo**, 18 de novembro de 1991. Ilustrada, p. 5.

BONINI, Adair. Mídia/suporte e hipergênero: os gêneros contextuais e suas relações. **Revista Brasileira de Linguística Aplicada**. 2011. V.11, nº 13, p. 679-704.

BRANDÃO, Pedro; LIN, João. Ragu, América Latina e Hibridismo. **HQ Sem Roteiro Podcast**. Recife, 16 de maio de 2017. Disponível em: < <http://iradex.net/11813/ragu-america-latina-e-hibridismo-hq-sem-roteiro-podcast/>>. Acesso em 25/09/2017.

BROERING, Pedro Franz. **A quarta dimensão do trabalho de Breccia**. Monografia (Trabalho de Conclusão de Curso) – Graduação de Design Gráfico da Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2015. Disponível em: <[https://sobreofim.files.wordpress.com/2009/04/breccia\\_pfranz.pdf](https://sobreofim.files.wordpress.com/2009/04/breccia_pfranz.pdf)>

\_\_\_\_\_. **Incidente em Tunguska**. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais) – Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, CEART/UDESC, Florianópolis, 2015. Disponível em: <[http://www.tede.udesc.br/bitstream/handle/717/1/DISSERTACAO\\_INCIDENTE\\_EM\\_TUNGUSKA.pdf](http://www.tede.udesc.br/bitstream/handle/717/1/DISSERTACAO_INCIDENTE_EM_TUNGUSKA.pdf)>. Acesso em 18/10/2017.

BRUNETTI, Ivan. **A arte de quadrinizar**: filosofia e prática. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2013.

CAGNIN, Antônio Luiz. **Os Quadrinhos**. São Paulo: Ática, 1975.

\_\_\_\_\_. Chiquinho, Buster Brown, a mais brasileira das personagens americanas. In: VERGUEIRO, Waldomiro; SANTOS, Roberto Elísio dos. **O Tico-Tico**: 100 anos – centenário da primeira revista de quadrinhos do Brasil. São Paulo: Opera Graphica Editora, 2005.

CAMPOS, Rogério de. Bienal de HQ quer ser a maior do mundo. **Folha de S. Paulo**, São Paulo, 21 de outubro de 1991. Ilustrada, p. 5.

\_\_\_\_\_. 1ª Bienal de Quadrinhos do Rio abre hoje e já é a maior do mundo. **Folha de S. Paulo**, São Paulo, 7 de novembro de 1991. Ilustrada, p. 1.

\_\_\_\_\_. Feira de Quadrinhos abre junto com Bienal. **Folha de S. Paulo**, São Paulo, 8 de novembro de 1991. Ilustrada, p. 3.

\_\_\_\_\_. Alter América, alter heros. In CRUMB, R. et al. **Zap Comix**. 2ª Ed. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2005, p. 7-31.

\_\_\_\_\_. **Imageria**: o nascimento das histórias em quadrinhos. São Paulo: Veneta, 2015.

CARDOSO, Athos Eichler. Nhô Quim & Zé Caipora. In: AGOSTINI, Angelo. **As Aventuras de Nhô-Quim & Zé Caipora: os primeiros quadrinhos brasileiros 1869-1883** / Angelo Agostini; pesquisa, organização e introdução Athos Eichler Cardoso. Brasília: Senado Federal, Conselho Editorial, 2013.

\_\_\_\_\_. **Memórias d'O Tico-Tico: Juquinha, Giby e Miss Shocking – Quadrinhos brasileiros 1884 – 1950.** Brasília: Senado Federal, Conselho Editorial, 2013a.

CARNEIRO, Maria Clara. ZENI, Lielson. [Balburd-eR] Pedro Franz. In: **Balbúrdia.** Salvador, 07 de dezembro de 2016. Disponível em: <<https://balburdia.net/2016/12/07/balburd-er-pedro-franz/>>. Acesso em 25/10/2017.

CARRAMILLO NETO, Mário. **Produção Gráfica II: papel, tinta, impressão e acabamento.** São Paulo: Global, 1997.

CARROLL, Lewis. **The annotated Alice: Alice's adventures in Wonderland & Trough the looking-glass – with illustrations by John Tenniel and introduction and notes by Martin Gardener.** New York: W.W. Norton & Company, 1999.

CARVALHO, André Pereira de. **A revista Ragu como um campo de críticas, reflexão e disputa no campo dos quadrinhos.** Dissertação (Mestrado em Sociologia) – Programa de Pós-Graduação em Sociologia, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2011.

CARVALHO, Marcelo Sávio Revoredo Menezes de. **A trajetória da Internet no Brasil: do surgimento das redes de computadores à instituição dos mecanismos de governança.** Dissertação (Mestrado em Engenharia de Sistemas e Computação) – Coordenação dos Programas de Pós-Graduação de Engenharia (COPPE), Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2006.

CASTRO, Thiago E. C. **Tiras cômicas online: Interações e Mediações na Linguagem das Tiras.** Dissertação (Mestrado em Tecnologia e Sociedade) – Programa de Pós-Graduação em Tecnologia, Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2016.

CEVASCO, Maria Elisa. **Para ler Raymond Williams.** São Paulo: Paz e Terra, 2001.

\_\_\_\_\_. **Dez lições sobre Estudos Culturais.** 2a. Edição. São Paulo: Boitempo, 2008.

CHINEN, Nobu. A Metrópole dos desenhistas da Circo. In: MENDES, Toninho (org.). **Humor paulistano: a experiência da Circo Editorial 1984-1995.** São Paulo: SESI-SP editora, 2014.

CIRNE, Moacy. **A explosão criativa dos quadrinhos.** Petrópolis: Editora Vozes, 1970.

COHEN, Morton. **Lewis Carrol: uma biografia.** Rio de Janeiro: Editora Record, 1998.

CORGRAF. **Manual Pré-Impressão.** Curitiba: janeiro de 2007.

CRAIG, James. **Produção Gráfica.** São Paulo: Nobel, 1987.

CREATIVE COMMONS. **Copyleft – Manual de Uso**. Madrid: Editora Traficantes de Sueños, 2012. Disponível em: <<https://copyleftmanual.wordpress.com/>>.

CRUMB, Robert. **Minha Vida**. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2005.

CRUMB, Robert et al. **Zap Comix**. 2ª Ed. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2005.

D'SALETE, Marcelo. **Noite Luz**. São Paulo: Via Lettera, 2008.

\_\_\_\_\_. **Encruzilhada**. São Paulo: Leya, 2011.

\_\_\_\_\_. **Risco**. São Paulo: Cachalote, 2014a.

\_\_\_\_\_. **Cumbe**. São Paulo: Veneta, 2014b.

\_\_\_\_\_. Bate-papo com Marcelo D'Saete – Volume 2. In: VITRAL, Ramon. **Vitralizado**. São Paulo, 18 de setembro de 2014. Disponível em: <<https://www.vitralizado.com/hq/papo-com-marcelo-dsaete-volume-2/>>. Acesso em 1 de novembro de 2017.

\_\_\_\_\_. **Encruzilhada**. São Paulo: Veneta, 2016.

ECO, Umberto. **Apocalípticos e integrados**. 6ª Ed. São Paulo: Perspectiva, 2006.

EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial**: princípios e práticas do lendário cartunista. 4ª edição. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2010.

FAJARDO, Elias; SUSSEKIND, Felipe; DO VALE, Marcio. **Oficinas: Gravura**. Rio de Janeiro: Ed. Senac Nacional, 1999.

FEENBERG, Andrew. A tecnologia pode incorporar valores? A resposta de Marcuse para a questão de época. In: NEDER, Ricardo T. (org). **A teoria crítica de Andrew Feenberg**: racionalização democrática, poder e tecnologia. Brasília: Observatório do Movimento pela Tecnologia Social na América Latina / CDS / UnB / Capes, 2010.

FINOTTI, Ivan. Um certo Toninho Mendes. In: MENDES, Toninho (org.). **Humor paulistano**: a experiência da Circo Editorial 1984-1995. São Paulo: SESI-SP editora, 2014, p.13 a 29.

FONSECA, Joaquim da. **Caricatura**: a imagem gráfica do humor. Porto Alegre: Artes e Ofícios, 1999.

FOSTER, Jean-Claude. **Barbarella**. Nova Iguaçu, RJ: Jupati Books, 2015.

FORASTIERI, André. HQ Mix. **Folha de São Paulo**, São Paulo, 20 de março de 1989. Ilustrada, p. E-6.

FRAGA, Plínio. Lançamentos animam Bienal de Quadrinhos. **Folha de S. Paulo**, 11 de novembro de 1993. +teen, p. 12.

FRANCO, Edgar S. Histórias em Quadrinhos e Hipermissão: As HQtrônicas chegam à sua terceira geração. In: LUIZ, Lucio (org). **Os Quadrinhos na era digital**: HQtrônicas,

webcomics e cultura participativa. Nova Iguaçu: RJ, Marsupial Editora, 2013, pp-15-35.

FRANZ, Pedro. **Promessas de amor a desconhecidos enquanto espero o fim do mundo**: volume 1 – Limbo. Florianópolis: edição independente, 2010a.

\_\_\_\_\_. **Promessas de amor a desconhecidos enquanto espero o fim do mundo**: volume 2 – *Underground*. Florianópolis: edição independente, 2010b.

\_\_\_\_\_. O leitor comum entrevista: Pedro Franz. In: TERTULIANO, Arthur. **O leitor comum**. Curitiba, 31 de agosto de 2011. Disponível em <<http://oleitorcomum.blogspot.com.br/2011/08/o-leitor-comum-entrevista-pedro-franz.html>>. Acesso em 18 de outubro de 2017.

\_\_\_\_\_. **Bukkake**. São Paulo: Cachalote, 2012a.

\_\_\_\_\_. **Suburbia**. Rio de Janeiro: Retina 78 / Aeroplano Editora, 2012b.

\_\_\_\_\_. **Promessas de amor a desconhecidos enquanto espero o fim do mundo**: volume 3 – Potlach. Florianópolis: edição independente, 2012c.

\_\_\_\_\_. **Cavalos mortos permanecem no acostamento**. São Paulo: Cachalote, 2013.

\_\_\_\_\_. **Incidente em Tunguska**. Florianópolis: edição independente, 2015.

GARCÍA, Santiago. **A novela gráfica**. São Paulo: Martins Fontes – selo Martins, 2012.

GÊ, Luiz. **Quadrinhos em fúria**. São Paulo: Circo Editorial, 1984.

GINSBERG, Allen. **Uivo**. Ilustrado por Eric Drooker. Tradução de Luis Dolhnikoff. Rio de Janeiro: Editora Globo, 2015.

GOMBRICH, E. H. **Arte e ilusão**: um estudo da psicologia da representação pictórica. São Paulo: Martins Fontes, 1986.

\_\_\_\_\_. **A história da arte**. Rio de Janeiro: LTC Editora, 1999.

GONÇALO JUNIOR. **A guerra dos gibis**: a formação do mercado editorial brasileiro e a censura aos quadrinhos, 1933-64. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

\_\_\_\_\_. **Maria Erótica e o clamor do sexo**: imprensa, pornografia, consumismo e censura na ditadura militar 1964-1985. São Paulo: Editoractiva, 2010.

\_\_\_\_\_. **A morte do Grilo**: a história da Editora A&C e do gibi proibido pela ditadura militar em 1973. São Paulo: Editora Peixe Grande, 2012.

GORDON, Ian. **Comic strips and consumer culture 1890-1945**. Washington & London: Smithsonian Institution Press, 1998.

GRAVETT, Paul. **Comics art**. New Haven, Connecticut / London: Yale University Press / Tate Publishing, 2013.

GRAVETT, Paul; DUNNING, John Harris. **Comics Unmasked: art and anarchy in the UK**. London: The British Library, 2014.

GROENSTEEN, Thierry. **O Sistema dos Quadrinhos**. Nova Iguaçu: Marsupial Editora, 2015.

GUSMAN, Sidney. Bienal de HQ, um sonho que virou realidade. **Sandman**, São Paulo: Globo, n. 26, p. 17-20, janeiro de 1992.

\_\_\_\_\_. A 8ª Arte em exposição. **Sandman**, São Paulo: Globo, n. 27, p. 17-20, fevereiro de 1992.

\_\_\_\_\_. Quando as feras se encontram. **Sandman**, São Paulo: Globo, n. 28, p. 17-20, março de 1992.

\_\_\_\_\_ (org.). **Universo HQ entrevista: grandes nomes dos quadrinhos entrevistados por quem entende do assunto**. São Paulo: Nemo, 2015.

HALLEWELL, Lawrence. **O livro no Brasil**. São Paulo: Editora Edusp, 1985.

HIX, Lisa. Women who conquered the comics world. **Collectors weekly**, São Francisco, 15 de setembro de 2014. Disponível em: <<http://www.collectorsweekly.com/articles/women-who-conquered-the-comics-world/>> Acesso em 10 de maio de 2015.

HOBSBAWM, Eric. **A era dos extremos: o breve século XX – 1914-1991**. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

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

JONES, Gerard. **Homens do Amanhã: Geeks, Gângsteres e o Nascimento dos Gibis**. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2006.

KING, Stephen. **Sobre a escrita: a arte em memórias**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2015.

KUNZLE, David. **History of comic strip volume 1 – The early comic strip: Narrative strips and picture stories in the European Broadsheet from c. 1450 to 1825**. Los Angeles: University of California Press, 1973.

\_\_\_\_\_. **Father of the comic strip: Rodolphe Töpffer**. Jackson: University Press of Mississippi, 2007.

LIMA, Herman. **História da Caricatura no Brasil**. 4 volumes. Rio de Janeiro: Livraria José Olympio, 1963.

LOREDANO, Cássio. **O bonde e a linha: um perfil de J. Carlos**. São Paulo: Capivara, 2002.

LUNA, Pedro de. **Marcatti: tinta, suor e suco gástrico**. Nova Iguaçu (RJ): Marsupial Editora, 2014.

MAGALHÃES, Henrique. Fanzines: independentes e inovadores. **Mídias radicais**. João Pessoa, 14 de setembro de 2011. Disponível em: <<https://midiasradicais.com.br/>>

wordpress.com/2011/09/14/fanzines-independentes-e-renovadores/>. Acesso em 17/09/2017.

\_\_\_\_\_. **O rebuliço apaixonante dos fanzines**. 4ª Edição. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2014, 142p.

\_\_\_\_\_. **A mutação radical dos fanzines**. 2ª edição. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2016.

MAILER, Norman. The White Negro (Fall 1957). **Dissent Magazine**. Nova York, 20 de junho de 2007. Disponível em: <[https://www.dissentmagazine.org/online\\_articles/the-white-negro-fall-1957](https://www.dissentmagazine.org/online_articles/the-white-negro-fall-1957)> Acesso em 19/06/2017.

MANOEL, Alexandre. Entrevista: Pedro Franz – Promessas de amor a desconhecidos. **Impulso HQ**. São Paulo, 25 de março de 2010. Disponível em: <<http://impulsohq.com/quadrinhos/entrevista-pedro-franz-%E2%80%93-promessas-de-amor-a-desconhecidos/>>. Acesso em 19/10/2017.

MARCUSE, Herbert. **A ideologia da Sociedade Industrial**: o homem unidimensional. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1973.

\_\_\_\_\_. Entrevista para a televisão em 1976. In: **Herbert Marcuse**: pensador da juventude, filósofo da contestação na contemporaneidade. Vídeo integrante da série audiovisual da Tese de Doutorado: "Tempo, Trabalho e Subjetividade -- Crises da Atualidade", de autoria da Profª. Evie Giannini, sob a orientação do Prof. Dr. Jorge Coelho Soares, pelo Programa de Pós-Graduação em Psicologia Social (PPGPS/UERJ) / 2010-2014. Disponível em <<https://youtu.be/aA3PhWFopls>>, aos 3min e 15s. Acesso em 26/06/2017.

MARQUES DE MELO, José. **Comunicação social**: teoria e pesquisa. Petrópolis: Vozes, 1970.

MARTINS, Wilson. **A palavra escrita**: história do livro, da imprensa e da biblioteca. São Paulo: Editora Ática, 2001.

MAYA, Álvaro. Revista Balão: vanguarda e pioneirismo na HQ nacional. **Jornal do Bibliófilo**. São Paulo, 7 de maio de 2009. Disponível em: <<http://jornalivros.com.br/2009/05/revista-balao-vanguarda-e-pioneirismo-no-hq-nacional/>> Acesso em 07 de julho de 2015.

MAZUR, Dan; DANNER, Alexander. **Quadrinhos**: história moderna de uma arte global. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2014.

McCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 1995.

\_\_\_\_\_. **Reinventing comics**. New York: Paradox Press/ DC Comics, 2000.

MENDES, Toninho (org.). **Humor paulistano**: a experiência da Circo Editorial 1984-1995. São Paulo: SESI-SP editora, 2014.

MILLIDGE, Gary Spencer. **Diseño de cómic y novela gráfica**: la guía esencial. Barcelona: Parramón Ediciones, 2010.



MOREIRA, Daniela. Crowdfunding ganha força no Brasil. Em: **Revista Exame**. São Paulo: Grupo Abril, 19 de janeiro de 2011. Disponível em: <<http://exame.abril.com.br/pme/noticias/fenomeno-do-crowdfunding-ganha-forca-no-brasil>>. Acesso em 30 de maio de 2016.

MOYA, Álvaro de (org). **Shazam!** São Paulo: Perspectiva, 1970.

\_\_\_\_\_. **História da História em Quadrinhos**. Porto Alegre: L&PM, 1986

\_\_\_\_\_. **A reinvenção dos quadrinhos: memória da primeira exposição mundial da arte sequencial: quando o gibi passou de réu a herói**. São Paulo: Criativo, 2012.

MUTARELLI, Lourenço. **Seqüelas**. São Paulo: Devir, 1998

MUTARELLI, Lucimar Ribeiro. **Os quadrinhos autorais como meio de cultura e informação: um enfoque em sua utilização educacional e como fonte de leitura**. 2004. Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação). Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo. São Paulo, 2004.

NAPOLITANO, Marcos. **Cultura brasileira: utopia e massificação (1950-1980)**. São Paulo: Contexto, 2004.

NAVEGA, Télió. **Os quadrinistas**. Campinas: Zarabatana Books, 2015.

NEDER, Ricardo T. (org.). **A teoria crítica de Andrew Feenberg: racionalização democrática, poder e tecnologia**. Brasília: Observatório do Movimento pela Tecnologia Social na América Latina / CDS / UnB / Capes, 2010.

OLIBONI, José. Entrevista com Bianca Pinheiro. In: **Diletante Profissional**. São Paulo, 26 de janeiro de 2016. Disponível em: <<http://www.diletanteprofissional.com.br/entrevista-com-bianca-pinheiro>>. Acesso em 29 de outubro de 2017.

OLIVEIRA, Gilberto Maringoni de. **Angelo Agostini ou impressões de uma viagem da corte à capital federal (1864 - 1910)**. 2006. Tese (Doutorado em História Social) - Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2006.

OLIVEIRA, Jô. Apresentação. In: CARDOSO, Athos Eichler. **Memórias d'O Tico-Tico: Juquinha, Giby e Miss Shocking – Quadrinhos brasileiros 1884 – 1950**. Brasília: Senado Federal, Conselho Editorial, 2013.

PAZ, Liber Eugenio. **Considerações sobre sociedade e tecnologia a partir da poética e linguagem dos quadrinhos de Lourenço Mutarelli no período de 1988 a 2006**. Dissertação (Mestrado em Tecnologia) – Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2008.

PAZ, Liber Eugenio; QUELUZ, Marilda Lopes Pinheiro. Catarse: interações dos novos arranjos sociotécnicos das plataformas de financiamento coletivo com a produção brasileira de histórias em quadrinhos. In: ESOCITE 2016 – XI JORNADAS LATINO-AMERICANAS DE ESTUDOS SOCIAIS DA CIÊNCIA E DA TECNOLOGIA, julho de 2016, Curitiba. **Cadernos de resumos Esocite 2016** disponível em <

<https://pt.scribd.com/document/341218057/Caderno-de-Resumos-ESOCITE-2016-completo>>. Acesso em 27/10/2017.

PEREIRA, Carlos A. M. O que é contracultura? In: SANTOS, José Luiz dos; PEREIRA, Carlos Alberto Messeder; FEIJÓ, Martin Cesar. **O que é cultura**; o que é contracultura; o que é política cultural. São Paulo: Círculo do Livro, 1989.

PINHEIRO, Bianca. **Dora**. Curitiba: edição independente, 2014a.

\_\_\_\_\_. **Bear – Volume 1**. São Paulo: Nemo, 2014b.

\_\_\_\_\_. **Bear – Volume 2**. São Paulo: Nemo, 2015.

\_\_\_\_\_. **Mônica**: Força. São Paulo, Panini Comics, 2016.

PINHEIRO, Bianca; BERT, Gregório. **Meu pai é um homem da montanha**. Curitiba: edição independente, 2015.

PINHEIRO, Marcelo. Confissões de um cartunista. **Brasileiros**, n. 56, 26 mar. 2012. Disponível em: < <http://brasileiros.com.br/2012/03/confissoes-de-um-cartunista/>>. Acesso em 14/08/2017.

QUELUZ, Marilda Lopes Pinheiro. **Traços Urbanos**: a caricatura em Curitiba no início do século XX. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2002.

QUINTANILHA, Marcello. **Fealdade de Fabiano Gorila**. São Paulo: Conrad, 1999.

\_\_\_\_\_. **Sábado dos meus amores**. São Paulo: Conrad, 2009.

\_\_\_\_\_. **Almas públicas**. São Paulo: Conrad, 2011.

\_\_\_\_\_. **Tungstênio**. São Paulo: Veneta, 2014.

\_\_\_\_\_. **Talco de vidro**. São Paulo: Veneta, 2015.

\_\_\_\_\_. **Hinário nacional**. São Paulo: Veneta, 2016.

RAMOS, Paulo. **A leitura dos quadrinhos**. São Paulo: Contexto, 2009.

\_\_\_\_\_. **A revolução do gibi**: a nova cara dos quadrinhos no Brasil. São Paulo: Devir, 2012.

\_\_\_\_\_. Tiras Cômicas na Web: o papel revolucionário dos blogs na circulação de Tiras no Brasil. In: LUIZ, Lucio (org). **Os Quadrinhos na era digital**: HQtrônicas, webcomics e cultura participativa. Nova Iguaçu: RJ, Marsupial Editora, 2013, pp. 81-93.

\_\_\_\_\_. Olhares sobre o Proac. In: **Blog dos quadrinhos**. São Paulo, 16 de setembro de 2014. Disponível em: <[http://blogdosquadrinhos.blog.uol.com.br/arch2014-09-01\\_2014-09-30.html](http://blogdosquadrinhos.blog.uol.com.br/arch2014-09-01_2014-09-30.html)>. Acesso em 01 de novembro de 2017.

\_\_\_\_\_. **Bienvenido**: um passeio pelos quadrinhos argentinos. 2ª Edição. Campinas: Zarabatana, 2016

REIS, Daniel Aarão (org). **Modernização, ditadura e democracia**: 1964-2010, volume 5. Rio de Janeiro: Objetiva, 2014. (História do Brasil Nação: 1808-2010; 5 v.).

RODRÍGUEZ, Emmanuel. O *copyleft* no meio editorial. In: CREATIVE COMMONS. **Copyleft – Manual de Uso**. Madrid: Editora Traficantes de Sueños, 2012. Disponível em: <<https://copyleftmanual.wordpress.com/>>.

RODRIGUES, Tony. Jayme Cortez volume 1: de 1926 a 1954. **Memo**: a revista da memória gráfica. São Paulo, número 5, dezembro de 2014. Disponível em: < <http://memomagazine.com.br/>>. Acesso em 10 de maio de 2017.

\_\_\_\_\_. Jayme Cortez volume 2: de 1954 a 1987. **Memo**: a revista da memória gráfica. São Paulo, número 6, fevereiro de 2015. Disponível em: < <http://memomagazine.com.br/>>. Acesso em 10 de maio de 2017.

SANTOS, Aline Martins dos. **Udigrudi**: o underground tupiniquim – Chiclete com Banana e o humor nos tempos de redemocratização brasileira. Dissertação (Mestrado em História) – Universidade Federal Fluminense, Instituto de Ciências Humanas e Filosofia, Departamento de História, Rio de Janeiro: 2012.

SANTOS, Guilherme Caldas dos. **Visões de São Paulo**: a marca urbana segundo Luiz Gê. Dissertação (Mestrado em Tecnologia) – Programa de Pós-Graduação em Tecnologia, Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2017.

SANTOS, Roberto Elísio dos; VERGUEIRO, Waldomiro; CHINEN, Nobuyoshi; RAMOS, Paulo. **Gibi**: a revista sinónimo de quadrinhos. São Paulo: Via Lettera, 2010.

SANTOS, Rodrigo Otávio dos. **Webcomics Malvados**: tecnologia e interação os quadrinhos de André Dahmer. Dissertação (Mestrado em Tecnologia) – Programa de Pós-Graduação em Tecnologia, Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2010.

\_\_\_\_\_. **Rock e quadrinhos nas páginas da Revista Chiclete com Banana (1985/1990)**. Tese (Doutorado em História) – Setor de Ciências Humanas da Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2014.

SILVA, Nadilson Manoel da. **Fantasia e cotidiano nas histórias em quadrinhos**. São Paulo: Annablume; Fortaleza: Secult, 2002.

SILVA, Luciano Henrique Ferreira da. **Hibridismo cultural, ciência e tecnologia nas histórias em quadrinhos de Próton e Neuros**: 1979-1981 / Editora Grafipar. Dissertação (Mestrado em Tecnologia) – Programa de Pós-Graduação em Tecnologia, Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2006.

\_\_\_\_\_. **O gênero de horror nos quadrinhos brasileiros**: Linguagem, técnica e trabalho na consolidação de uma indústria – 1950/1967. Tese (Doutorado em Tecnologia) – Programa de Pós-Graduação em Tecnologia, Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2012.

SMOLDEREN, Thierry. **The origins of comics: from William Hogarth to Winsor McCay**. Jackson: University Press of Mississippi, 2014.

SOUZA, Alex de. **Moacy Cirne: o gênio criativo dos quadrinhos**. Nova Iguaçu: Marsupial Editora, 2015.

STALLMAN, Richard. **My Lisp Experiences and the Development of GNU Emacs**. Palestra proferida em 28 de outubro de 2002 na cidade de São Francisco, durante a *International Lisp Conference*. Disponível em: <<https://www.gnu.org/gnu/rms-lisp.html>>. Acesso em 20 de outubro de 2017.

UNESCO. **50th anniversary of international literacy day: Literacy rates are on the rise but millions remain illiterate**. 2016. Disponível em: <<http://uis.unesco.org/sites/default/files/documents/fs38-50th-anniversary-of-international-literacy-day-literacy-rates-are-on-the-rise-but-millions-remain-illiterate-2016-en.pdf>> Acesso em 19 de janeiro de 2017.

URBANOS, Seres. **Antologia do quadrinho underground cearense: Seres Urbanos (1991-1998)**. Fortaleza: SEBO, 2015.

VAZQUEZ, Laura. **El oficio de las viñetas: la industria de la historieta argentina**. Buenos Aires: Paidós, 2010.

VERGUEIRO, Waldomiro; SANTOS, Roberto Elísio dos. **O Tico-Tico: 100 anos – centenário da primeira revista de quadrinhos do Brasil**. São Paulo: Opera Graphica Editora, 2005.

VERGUEIRO, Waldomiro. As histórias em quadrinhos no limiar de novos tempos: em busca de sua legitimação como produto artístico e intelectualmente valorizado - DOI 10.5216/vis.v7i1.18118. **Visualidades**, [S.l.], v. 7, n. 1, abr. 2012. ISSN 2317-6784. Disponível em: <<http://www.revistas.ufg.br/index.php/VISUAL/article/view/18118>>. Acesso em: 05 Abr. 2015. doi:10.5216/vis.v7i1.18118.

\_\_\_\_\_. Chiclete com Banana abrindo os caminhos. In: MENDES, Toninho (org.). **Humor paulistano: a experiência da Circo Editorial 1984-1995**. São Paulo: SESI-SP editora, 2014, p. 33-59.

\_\_\_\_\_. **Panorama das histórias em quadrinhos no Brasil**. São Paulo: Peirópolis, 2017.

VILLAS-BOAS, André. **Produção gráfica para designers**. Rio de Janeiro, 2AB, 2008.

VOLOSHINOV, V.N.; BAKHTIN, M.M. **Discurso na vida e discurso na arte** (sobre poética sociológica). Tradução para o português feita por Carlos Alberto Faracco e Cristóvão Tezza, para uso didático, com base na tradução inglesa de I. R. Titunik (“Discourse in life and discourse in art – concerning sociological poetics”), publicada em V. N. Voloshinov, *Freudism*, New York. Academic Press, 1976.

WILLIAM, Wagner. **Flerte da mulher barbada**. São Paulo: Veneta, 2016.

WILLIAMS, Raymond. **Cultura**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1992.

- \_\_\_\_\_. **Palavras-Chave**. São Paulo: Boitempo, 2007.
- \_\_\_\_\_. **Cultura e materialismo**. São Paulo: Editora Unesp, 2011a.
- \_\_\_\_\_. **Política do modernismo**. São Paulo: Editora Unesp, 2011b.
- \_\_\_\_\_. **Cultura e Sociedade: de Coleridge a Orwell**. Petrópolis: Editora Vozes, 2011c.
- \_\_\_\_\_. **A produção social da escrita**. São Paulo: Editora Unesp, 2014.
- \_\_\_\_\_. **Recursos da Esperança**. São Paulo: Editora Unesp, 2015.
- \_\_\_\_\_. **Televisão: tecnologia e forma cultural**. São Paulo: Boitempo; Belo Horizonte, MG: PUCMinas, 2016.
- WOLK, Douglas. **Reading comics: how graphic novels work and what they mean**. Cambridge, Massachusetts: Da Capo Press, 2007.

## ANEXO

### ESTATUTO - TROFÉU HQ MIX

#### REGULAMENTO TROFÉU HQ MIX

##### Dos Objetivos

O Troféu HQ MIX foi criado no ano de 1988 pelo editor Gualberto Costa e pelo cartunista JAL, José Alberto Lovetro dentro do programa TV MIX na TV Gazeta de São Paulo, com o apadrinhamento do comunicador Serginho Groisman, com a intenção de divulgar, valorizar e premiar a produção de quadrinhos, humor gráfico, animação e assemelhados, pela própria categoria representada através da Associação dos Cartunistas do Brasil (ACB). A partir de 2004 o troféu passou a ser dirigido pela ACB- Associação dos Cartunistas do Brasil e IMAG – Instituto Memorial das Artes Gráficas do Brasil.

##### Da premiação

1. São conferidos troféus em diversas categorias sobre publicações e trabalhos artísticos do universo gráfico e veiculados na mídia brasileira do ano em votação que se inicia em 01 de janeiro a 31 de dezembro de cada período.
2. A Comissão de Organização do Troféu é constituída por membros recrutados da Associação dos Cartunistas do Brasil e do Instituto do Museu de Artes Gráficas do Brasil, capitaneados por seus respectivos presidentes. A Comissão elabora uma listagem de indicados nas diversas categorias, baseada nos lançamentos do ano que se encerra.
3. Cada vencedor em sua categoria levará apenas um troféu , mesmo que seja uma dupla de criação. Cópias de troféu para mais de uma unidade para cada categoria deverá ser comprada diretamente dos artistas que os elaboraram, pelos concorrentes interessados.
4. O troféu, como escultura, sempre estará homenageando um personagem do universo gráfico nacional obedecendo critérios de datas, importância e grande contribuição para a história da categoria.
5. Além dos troféus distribuídos entre os vencedores, sempre haverá um exemplar de cortesia para o Instituto do Museu de Artes Gráficas do Brasil ( IMAG ), um para a Associação dos Cartunistas do Brasil ( ACB ), um para o padrinho Serginho Groisman, um para o desenhista ou família de desenhista falecido que terá seu personagem homenageado na escultura do troféu e um para o presidente da Comissão de Organização no ano.

##### Da competição e votação

1. As publicações ou obras podem participar da concorrência ao troféu obedecendo as seguintes características:
  - a. A data de seu lançamento deverá estar entre o dia 01 de janeiro a 31 de dezembro do ano em votação.
  - b. Seu lançamento terá que ter acontecido em território brasileiro e ou organizado por brasileiros, mesmo que no exterior dentro do período do ano em questão.
  - c. A votação é através de cédula via internet ou correio com os indicados por categoria.
  - d. O votante deverá ter sido convidado pelas diretorias das entidades ( ACB e IMAG ) organizadoras através de inscrição por internet ou pelo correio devidamente aprovadas pela Comissão de Organização de cada ano.
  - e. O votante deverá ser um profissional da área, desenhista, editor, colorista, roteirista, pesquisador, organizador de eventos, animador, artista gráfico e personalidades que apóiam o setor. Será punido com a exclusão qualquer dos votantes que desrespeitar a seriedade e regras estabelecidas nesse estatuto. Uma vez excluído, só será novamente admitido após enviar carta de defesa que será aceita ou não pela Comissão de Organização.
  - f. O prazo de votação será de no mínimo 14 dias após a divulgação da cédula de votação com os concorrentes pela internet ou correio.
  - g. O vencedor de cada categoria terá que ter a maioria dos votos do colegiado. Caso haja empate fica a critério da Comissão de Organização uma regra de desempate ou manter o troféu para os dois concorrentes. Caso ocorra empate entre concorrentes

em que um deles esteja ligado de alguma forma a algum participante da Comissão de organização, o resultado será automaticamente outorgado para o concorrente sem vínculos.

- h. A Comissão de Organização estabelece os indicados por inscrição para categorias mais amplas como *fanzine* ou *eventos*, por exemplo.
- i. A Comissão de Organização deve decidir sobre o personagem a ser homenageado como símbolo retratado no troféu, sobre categorias que naquele ano não tiveram concorrentes suficientes para uma votação e para convocar nova assembléia para discutir mudanças no regulamento.
- j. Qualquer mudança no regulamento desse estatuto só poderá ocorrer com maioria de dois terços dos membros da Comissão de Organização.
- k. A Comissão de Organização do troféu deverá votar em seu presidente para o ano para que haja uma rotatividade a cada período.
- l. Ao presidente da Comissão de Organização caberá convocar seus participantes para a reunião de organização do evento desde sua votação até a cerimônia de entrega do troféu. Também não poderá, naquele ano em que estiver presidente, participar de qualquer item de premiação de categoria pessoal.
- m. O processo de votação deverá ter uma entidade idônea para seu acompanhamento e verificação, caso haja irregularidades para que o resultado tenha respeitabilidade e justiça dentro das regras estabelecidas e conhecidas de todos. Essa entidade deverá comparar as planilhas de votantes com os resultados obtidos respeitando os itens desse regulamento.
- n. Esse regulamento deverá estar aberto em exposição no site da ACB/IMAG e do troféu para que todos tenham seu conhecimento e exijam seu cumprimento.
- o. Qualquer caso omissos nesse estatuto será decidido em assembléia de no mínimo dois terços da Comissão de Organização com a presença dos presidentes das entidades gestoras do mesmo.
- p. É atribuição da Comissão de Organização a busca de eventuais patrocínios para o evento que não comprometam a quebra das regras estabelecidas nesse estatuto e que não exerçam qualquer pressão por estarem ligados de alguma forma a algum concorrente dentro de cada categoria.

#### Das categorias

As categorias que serão votadas são:

1. Desenhista nacional
2. Desenhista estrangeiro
3. Roteirista nacional
4. Roteirista estrangeiro
5. Desenhista revelação
6. Chargista
7. Caricaturista
8. Cartunista
9. Ilustrador
10. Grande Mestre
11. Revista Infantil
12. Publicação de Clássico
13. publicação de Humor
14. publicação Mix
15. Publicação Terror
16. Revista de ficção e aventura
17. Publicação Independente
18. Fanzine ( estudo para ser um prêmio através de inscrição e decisão da Comissão )
19. Revista sobre quadrinhos
20. Edição Especial Nacional
21. Edição Especial Estrangeira
22. projeto Gráfico
23. Proposta Editorial
24. Álbum de Aventura

25. Publicação de Charge
26. Publicação de Cartum
27. Publicação de Caricatura
28. Tira de quadrinhos Nacional
29. Animação Nacional
30. Adaptação Para outro veículo
31. Festival/Salão de Humor
32. Eventos da área gráfica
33. Valorização e Grande Contribuição
34. Editora do ano
35. Site sobre quadrinhos
36. Site de quadrinhos
37. Site pessoal
38. Blog/Flog
39. Mini-série nacional
40. Mini-série estrangeira
41. Publicação de Livro Infantil

NB: Fica à cargo da Comissão de Organização do Troféu HQ Mix a escolha dos itens: Grande contribuição, Valorização, Grande Mestre e Homenagem Especial. Também, a cada ano poderá haver modificação de alguma categoria ou até sua exclusão temporária conforme a produção.

#### Das etapas da organização

1. Reunião da Comissão de Organização para elaboração da cédula de votação (levantamento dos lançamentos do ano que passou), divisão de tarefas entre todos os membros e estabelecer as datas de votação e entrega de troféus além de estabelecer qual o personagem homenageado na imagem do troféu do ano.
2. Disponibilizar a cédula para votação e controlar o processo na internet.
3. Assessoria de imprensa para o evento.
4. Contato com o SESC Pompéia para a elaboração de datas e responsabilidades de cada lado.
5. Produção do show de entrega do troféu juntamente com o SESC Pompéia e contato com Serginho Groisman.
6. Contato com os artistas que esculpirão o troféu e entrega na data necessária.
7. Acompanhamento na apuração dos votos e convocação de entidade idônea para fiscalização dos resultados.
8. Contato com os vencedores para que compareçam no dia da entrega.
9. Procura de patrocínio para tentar trazer vencedores distantes ou no exterior.