

ALEXANDRE VALENÇA ALVES BARBOSA

**Histórias em quadrinhos sobre a História
do Brasil em 1950: A narrativa dos
artistas da EBAL e outras editoras**

Dissertação apresentada à Área de Concentração:
Teoria e Pesquisa em Comunicação da Escola de
Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo,
como exigência parcial para obtenção do Título de
Mestre em Ciências da Comunicação, sob a
orientação da Prof.^a Dr.^a Maria Lourdes Motter.

**São Paulo
2006**

ALEXANDRE VALENÇA ALVES BARBOSA

**Histórias em quadrinhos sobre a História
do Brasil em 1950: A narrativa dos
artistas da EBAL e outras editoras**

Dissertação apresentada à Área de Concentração:
Teoria e Pesquisa em Comunicação da Escola de
Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo,
como exigência parcial para obtenção do Título de
Mestre em Ciências da Comunicação, sob a
orientação da Prof.^a Dr.^a Maria Lourdes Motter.

**São Paulo
2006**

FOLHA DE APROVAÇÃO

Alexandre Valença Alves Barbosa

**Histórias em quadrinhos sobre a
História do Brasil em 1950: A
narrativa dos artistas da EBAL e
outras editoras**

Dissertação apresentada à Área de Concentração:
Teoria e Pesquisa em Comunicação da Escola de
Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo,
como exigência parcial para obtenção do Título de
Mestre em Ciências da Comunicação, sob a
orientação da Prof.^a Dr.^a Maria Lourdes Motter.

Aprovado em:

Banca Examinadora

Prof. Dr. _____
Instituição: _____ Assinatura: _____

Prof. Dr. _____
Instituição: _____ Assinatura: _____

Prof. Dr. _____
Instituição: _____ Assinatura: _____

DEDICATÓRIA

A José Alves Barbosa (*in memoriam*), meu pai, com amor, admiração e saudade, por sempre ter acreditado em mim, acompanhando-me até a metade deste percurso e, mesmo após nos ter deixado, sendo sempre meu guia e permanecendo vivo em minhas memórias.

Por todo apoio, amor e dedicação a mim oferecidos em vida, meu eterno carinho, respeito e gratidão.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente agradeço à professora Mary Enice Ramalho, que já não está mais entre nós, mas que, sem sua decisão de aceitar-me como seu orientando nada disto seria possível.

A minha orientadora, professora Maria Louders Motter que, com sua imensa bondade e paciência, sempre procurou me direcionar com dedicação e sem reservas, sendo minha principal companheira nesta jornada.

A Sonia Luyten e Waldomiro Vergueiro, membros da banca composta para o exame de qualificação, que, com muita dedicação, leram, fizeram seus comentários e sugestões e, dessa forma, muito colaboraram o enriquecimento deste trabalho.

A Gazy Andraus, Cristina Merlo, amigos que se fizeram presentes, atenciosas e colaboradoras para o sucesso desta empreitada.

A Cláudio Rosso, Rodrigo Arco e Flexa, Gonçalo Junior, Álvaro de Moya, Rodolfo Zalla, que muito contribuíram na execução deste trabalho, com inúmeras informações, dicas e materiais disponibilizados.

A Umberto Losso e Argemiro Antunes, o Miro, pela tarde de recordações sobre a década de 50 e sobre os quadrinhos daquela época.

A Ignácio Justo que nos recebeu muito bem em sua casa e mostrou sua história e suas referências.

As amigas Márcia Regina Teixeira da Encarnação, pela preocupação e a Adriana Cristina Cristianini, pela ajuda na reta final.

A Andréa Ribeiro Gomes que foi uma grande incentivadora

E, por último, mas não menos importante, muito pelo contrário, a Deus, que estava presente a todos os momentos, dando-me força necessária na hora certa.

AGRADECIMENTOS ESPECIAIS

A minha família, em especial a minha mãe, por todo o seu apoio, pelo carinho, pela constante demonstração de força, pela sua bondade e fé, que me proporcionaram luz e suporte emocional para que eu pudesse trilhar o caminho do conhecimento.

“Estamos todos presos na verdade das linguagens, quer dizer, em sua regionalidade, arrastados pela formidável rivalidade que regula sua vizinhança. Pois cada falar (cada ficção) combate pela hegemonia; se tem por si o poder, estende-se por toda a parte no corrente e no quotidiano da vida social, torna-se doxa, natureza: é o falar pretensamente apolítico dos homens políticos, dos agentes do Estado, é o da imprensa, do rádio, da televisão; é o da conversação; mas mesmo fora do poder, contra ele, a rivalidade renasce, os falares se fracionam, lutam entre si. Uma impiedosa tópica, regula a vida da linguagem; a linguagem vem sempre de algum lugar, é *topos* guerreiro”.

Roland Barthes

RESUMO

Este trabalho procura fazer levantamentos sobre histórias em quadrinhos que narram fatos históricos, com ênfase nas histórias produzidas no Brasil na década de 50, principalmente aquelas produzidas pela editora EBAL. Uma analogia com outros países que produziram quadrinhos similares no mesmo período é apresentada no intuito de comparar as narrativas em cada um deles e no Brasil.

As narrativas são analisadas de forma separada, ou seja, o texto e as imagens que compõem a história em quadrinhos são primeiramente classificados e depois um paralelo é traçado para que se possa verificar a forma como artistas e roteiristas trabalhavam este gênero.

O estudo mostra como os artistas trabalhavam a informação histórica e como faziam sua adaptação para histórias em quadrinhos. Mostra também como esta narrativa de fatos históricos produzida no Brasil, na década de 50, foi influenciada e no que influenciou posteriormente.

Palavras-chave: histórias em quadrinhos, História, narrativa, EBAL, década de 50.

ABSTRACT

This work try makes a survey in comics what tell about historical facts, with emphasis in histories produced in Brazil in the decade of 50, mainly those produced by the EBAL publishing company. An analogy with other countries that had produced similar comics in the same period in intention to compare the narratives in each one of them and Brazil.

Narratives are analyzed in separate form, or either, the text and the images that compose the comics are classified in first and after a parallel are traced to verify the form as artists and scriptwriters worked this sort.

The study it shows as the artists worked the historical information and how they did adaptation for comics. Sample also as this narrative of historical facts produced in Brazil, in the decade of 50, was influenced and in that influenced later.

Key words: comics, History, narrative, EBAL, decade of 50.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1.	Asterix entre os Bretões	66
Figura 2.	Asterix entre os Bretões/ Beatles	67
Figura 3.	Desenho de Ignácio Justo com speed line	74
Figura 4.	Fort Sumter desenhado por Jack Kirby	82
Figura 5.	Desenho do coreano Kim Yong-Hwan	92
Figura 6.	Quadrinhos mitológicos indianos	96
Figura 7.	Arte Ukiyo-e do século XIX	98
Figura 8.	Hokusai mangá	99
Figura 9.	Ribon no Kishi de Osamu Tezuka	100
Figura 10.	Tapeçaria de Bayeux	107
Figura 11.	Corriere dei Piccolli	111
Figura 12.	Tintin de Hergé	113
Figura 13.	Cannibale e Frigidaire	116
Figura 14.	Trabalho de Raphael Bordallo	119
Figura 15.	Caminho do Oriente, de Eduardo Teixeira Coelho	121
Figura 16.	O Bobo, de José Ruy	122
Figura 17.	As cobranças, trabalho de Ângelo Agostini	129
Figura 18.	Almanaque O Tico-Tico de 1957 com Chiquinho na capa	130
Figura 19.	Revista Mirim de 1939	133
Figura 20.	Revista Terror Negro da editora La Selva	136
Figura 21.	Revista Crás da editora Abril	138
Figura 22.	Revistas Chiclete com Banana e Geraldão da editora Sampa	140
Figura 23.	Holly Avenger de Marcelo Cassaro e Erica Awano	143

Figura 24.	Almanaque O Tico-Tico com Drama de Borba Gato	146
Figura 25.	Adeus Chamigo Brasileiro, de André Toral	151
Figura 26.	A Saga de Martim Afonso	152
Figura 27.	Revista José Bonifácio, o desbravador	154
Figura 28.	Reino Divino de Jô de Oliveira	156
Figura 29.	Sargento Rock de Joe Kubert	165
Figura 30.	Retirada de Laguna, na Revista Epopéia	168
Figura 31.	Getúlio Vargas, em Grandes Figuras em Quadrinhos	174
Figura 32.	Marco Pólo na Revista Epopéia	178
Figura 33.	Revistas da EBAL	185
Figura 34.	História em quadrinhos de Raposo Tavares e Quarenta Mil Florins, de Nico Rosso	190
Figura 35.	O Judoka, de Floriano Hermeto	190
Figura 36.	O Jornalzinho número 222	194
Figura 37.	Revista Vida Juvenil número 106	197
Figura 38.	Adaptação para os quadrinhos da vida de Wassil	199
Figura 39.	A única testemunha, trabalho de Rodolfo Zalla	200
Figura 40.	Desenho de Ignácio Justo	203

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	14
1 A HISTÓRIA E SUA INTERPRETAÇÃO	24
1.1 A História e o mito	24
1.2 A evolução da narrativa histórica	29
1.3 O posicionamento do Narrador Histórico	33
2 HISTÓRIAS EM QUADRINHOS HISTÓRICOS	38
2.1 O conceitos de história em quadrinhos	38
2.2 Os quadrinhos históricos	42
2.3 A adaptação dos roteiros em quadrinhos	48
2.4 Narrativas gráficas	62
2.4.1 Elementos da narrativa gráfica dos quadrinhos	69
3 HISTÓRIAS EM QUADRINHOS HISTÓRICOS NO MUNDO	77
3.1 Os quadrinhos e a conquista norte-americana	77
3.2 O quadrinho asiático e a releitura da História	86
3.3 Quadrinhos na Alemanha, Inglaterra e França: o início da História	105
3.4 Portugal e a banda desenhada histórica	117
4 A CONSTRUÇÃO DA IMAGEM HISTÓRICA BRASILEIRA POR MEIO DE QUADRINHOS	127
4.1 Os quadrinhos no Brasil	127
4.2 Quadrinho histórico brasileiro	143
5 A EDITORA EBAL E OS QUADRINHOS HISTÓRICOS	155
5.1 Editora EBAL e a década de 50	155

5.2 Estrutura narrativa das histórias em quadrinhos históricos da EBAL na década de 50	166
5.3 A formação dos principais artistas da editora	180
5.4 Outras editoras e artistas do período	189
CONSIDERAÇÕES FINAIS	202
BIBLIOGRAFIA	208
APÊNDICES	214
APÊNDICE A – Entrevista com Ignácio Justo	214
APÊNDICE B – Entrevista com Umberto Losso e Argemiro Antunes	218
APÊNDICE C – Entrevista com Álvaro de Moya	220
APÊNDICE D – Entrevista com Cláudio Rosso	222
APÊNDICE E – Entrevista com GONÇALO JUNIOR	224
APÊNDICE F – Entrevista com Rodolfo Zalla	226
ANEXOS	228
ANEXO A – Entrevista: Álvaro de Moya	228
ANEXO B – Entrevista: Rodolfo Zalla	247

INTRODUÇÃO

A maioria das pesquisas realizadas na área de comunicação em relação às histórias em quadrinhos procura pontuar as publicações por meio de uma descrição do período e a relação com o cotidiano. Outro foco sempre englobado é a questão do conteúdo da obra, sob uma ótica lingüística e às vezes estética.

Podemos verificar facilmente que há uma parca bibliografia sobre o quadrinho histórico, e praticamente inexistente se falarmos do quadrinho histórico brasileiro. O material mais pertinente e que se aproxima do enfoque desse aspecto são aqueles produzidos para os livros *Comic Book as History*, de Joseph Witek, *Commies, Cowboys and Jungle Queens*, de Willian Savage Junior e, mais recentemente, a *Guerra dos Gibis*, do jornalista Gonçalo Junior.

Nos dois primeiros livros, a análise de casos de períodos diferentes da História dos Estados Unidos mostra a relação do quadrinho histórico com o período em que o autor produziu a sua obra. O livro de Gonçalo Junior, por sua vez, faz um levantamento de fatos ligados aos editores de quadrinhos no Brasil.

Tendo realizado trabalhos na área dos quadrinhos históricos, em 1995, 2000, 2001, 2002 e 2003, junto a vários artistas, vimo-nos compelido a aprofundar os estudos sobre esse tipo de produção.

As primeiras bases de estudo foram quadrinhos realizados a partir de 1995, mas o contato com pesquisadores como Sônia Luyten, Waldomiro Vergueiro e Maria Lourdes Motter, revelou um novo viés da questão, firmando a necessidade da

análise da narrativa histórica, principalmente a origem desta em forma de quadrinhos no Brasil.

Procuramos um período específico, neste tipo de trabalho, o quadrinho histórico abordando o Brasil, que tivesse uma produção significativa em meio a uma agitação social e política, por esse motivo a década de 50 foi a escolhida, por refletir mudanças em diversos níveis, como veremos mais a frente.

Os artistas brasileiros de histórias em quadrinhos, durante os anos 50, sentiram o reflexo da pressão sofrida pelas editoras, por parte das associações de pais e mestres, políticos e jornalistas, quanto ao conteúdo das revistas que, segundo eles, poderia ser pernicioso para a formação das crianças e adolescentes.

Para atenuar a situação, surgiram adaptações de personagens históricos e clássicos da literatura, porém, a narrativa delas era diferente do material normalmente comercializado.

Partimos, então, da hipótese de que o peso do conteúdo e a pressão da sociedade inibia o trabalho do artista, fazendo com que ocorresse um distanciamento da linguagem dos quadrinhos históricos em relação às características comuns aos quadrinhos comerciais.

Devido a isso, em nosso trabalho, daremos um enfoque principal aos quadrinhos históricos, especificamente àqueles que falam sobre a História do Brasil, procurando verificar como o artista nacional interpreta sua História e como ele a transporta para os quadrinhos, além de mostrar a ação e o posicionamento do autor em relação ao tempo e ao espaço.

Objetivamos, neste trabalho, fazer uma análise não apenas do conteúdo estético e narrativo, mas também do autor das histórias em quadrinhos. A pesquisa e os levantamentos mostrarão como o autor, no decorrer no tempo, vai interpretando o documento histórico e adaptando-o para quadrinhos.

Buscaremos descobrir como esse posicionamento influenciava na forma de narrativa, se os objetivos eram atingidos e qual a reação dos artistas e dos leitores frente à produção desse gênero de histórias em quadrinhos.

A editora EBAL – Editora Brasil-América – era um reflexo do período. Responsável pelos títulos, *Epopéia*, *Grandes Figuras do Brasil*, *Álbum Gigante* e *História do Brasil*, que mostravam passagens e personagens da História do Brasil em quadrinhos, a editora procurava atenuar, por meio desses títulos, as campanhas que vinham sendo promovidas por entidades de Pais e Mestres, jornalistas e políticos contra as histórias em quadrinhos.

Fez-se necessário, então, que buscássemos um embasamento teórico sobre a origem e características das histórias em quadrinhos no decorrer do tempo.

As histórias em quadrinhos como forma de comunicação de massa têm sua origem no final do século XIX em diversos países. Alguns autores citam o trabalho de Richard Outcault com seu personagem Yellow Kid, em 1895, nos Estados Unidos, como o primeiro quadrinho regular, mas há autores, como Álvaro de Moya, que apresentam o suíço Rudolph Töpffer, em 1827, na França, como precursor da narrativa seqüencial de imagem e texto. O mesmo Moya nos apresenta o trabalho de Wilhen Busch, em 1865, na Alemanha, e Ângelo Agostini, no Brasil, em 1867.

Os quadrinhos foram parâmetros para que algumas sociedades, como os norte-americanos, criassem uma visão heróica a respeito de sua origem e das conquistas atingidas. (Eisner, 2005).

Em Witek (1989, p.14), podemos encontrar a seguinte afirmativa:

Muito mais popular que qualquer revista com informações secas foram as revistas de quadrinhos da aventura da vida real. Estes quadrinhos exploraram a história e as lendas históricas no intuito de alimentar a voracidade do mercado do gênero de quadrinhos, incluindo Westerns (David Crocket, True Story of Jesse James, Custer's Last Fight); crime e gangsters (True Crime Comics)... Combinando impulsos informacionais e sensacionalistas em uma antologia singular, o conjunto da True Comics, a qual saiu de 1941 até 1950 e apresentou biografias do esporte e populares, histórias patrióticas, e verdadeiras aventuras do FBI, todas publicadas pela Parents Magazine Press. (tradução nossa).

Assim como os norte-americanos, os japoneses, chineses, coreanos e indianos utilizaram-se dos quadrinhos para fixação de conceitos, lendas, costumes e fatos históricos que mantiveram e mantêm viva a memória nacional. Esses quadrinhos ganharam maior impulso principalmente após a Segunda Guerra.

Segundo Luyten, S. (2000, p. 28): “Houve uma explosão de novos temas, e a canalização para a agressividade foi dirigida para as histórias que focalizavam certos esportes, como boxe e a luta livre, mais afeitos à descarga de hostilidade” e “O Japão, como outros países, após a Segunda Guerra, começou a preocupar-se com a forma e o conteúdo dos quadrinhos reforçado com a participação das Associações de Pais e Mestres [...]” (LUYTEN, 2000, p. 144).

Na Europa, os quadrinhos transformaram-se em espaço para os autores aliarem o pensamento estético ao pensamento filosófico. Alguns artistas de quadrinhos misturavam a erudição e a intelectualidade aos conceitos dos quadrinhos no século XIX, isso gerou uma forma diferenciada de observá-los.

Sobre os trabalhos de Rudolph Töpffer, de 1840, Moya (1996, p.8) nos diz que, “[...] um dos mais importantes ilustradores do mundo, tendo seu nome ligado aos de Hogarth, Doré, Busch e Cristophe, como um dos precursores da história em imagens, tendo sido elogiado por Goethe”.

O Brasil, apesar de começar sua produção juntamente com os americanos, japoneses e europeus, no final do século XIX, instituiu personagens históricos somente a partir do fim da década de 40 e começo dos 50, com trabalhos realizados pela editora EBAL.

Essa produção tinha um parâmetro norte-americano para construção da linha narrativa, o que não deixava de ser natural, uma vez que grande parte da referência dos quadrinhos vinha do material importado pela editora.

Moya (1996, p.192) nos diz que:

“O ano de 1945 trouxe de volta Adolfo Aizen, com sua EBAL. Publicou romances brasileiros em quadrinhos. Com André LeBlanc, José Geraldo, Gutemberg, Ramon Llampayas, Álvaro de Moya, Ziraldo, Otacílio, Floriano Hermeto, Manoel Victor, Ivan Wasth Rodrigues, Antonio Eusébio, Marcelo Monteiro, Gil Coimbra, Nilo Cardoso, Rodolfo Iltszhe, Max Yantok, Nico Rosso, José Menezes, Zalla, Colonesse, Roberto Portella.”

Quando o Brasil preparava-se para comemoração dos 500 anos de descobrimento, em alguns estados brasileiros as prefeituras e os governos estaduais

incentivaram a produção de registros históricos em forma de quadrinhos. Os referenciais e tópicos abordados desta vez eram diferentes daqueles produzidos pelos artistas da EBAL nos idos de 1950. Enquanto os artistas daquele período trabalhavam com material oficial do governo e sujeito a restrições, os artistas do final do século XX tinham novos parâmetros históricos, advindos de novas pesquisas e bibliografias históricas, como a do jornalista Eduardo Bueno, autor da série de livros sobre os “bastidores” da História do Brasil.

Além da evolução dos materiais gráficos e das formas de transmissão de informação, os artistas sofreram diferentes influências sociais, políticas e culturais. Isso certamente se manifesta nas obras e as leituras iconográficas e os discursos históricos, então, estão próximos à realidade de cada autor. Essa característica fica evidente, quando comparamos o material da EBAL sobre a Guerra do Paraguai com aquele produzido por André Toral para Companhia da Letras. O primeiro segue os parâmetros das revistas de herói da década de 50, já o segundo tem uma estética diferente daquela apresentada pelo mercado dos quadrinhos chamados “comerciais”, na realidade este material é resultado da tese de doutorado do artista, defendido na USP em 1997.

Vale observar que os trabalhos produzidos pela EBAL na década de 50 sofreram uma influência forte do momento social e político, além de uma construção de imagens estereotipadas. Muitas vezes, o quadrinho pode não condizer com o documento histórico, mas acaba servindo de parâmetro para o entendimento de uma época ou dos indivíduos daquele período em que a obra foi realizada.

Para estudar a questão das histórias em quadrinhos históricos fez-se necessário uma análise de outras questões. Primeiramente a questão da História e da narrativa histórica.

Para tanto, buscamos embasamento teórico em bibliografias e entrevistas,

Em Adam Schaff e Michael Certeau, buscamos as bases para discutir a ação de narrar um fato histórico, e como se comporta o historiador. Em ambos os casos, percebemos que os autores classificam a ação do historiador frente ao fato histórico.

Marc Ferro também contribui para nossa pesquisa com seus estudos de casos sobre a escrita da História, da Educação e das diferenças culturais em diversos países.

Quanto à questão do narrador, buscamos textos de Umberto Eco para avaliar a interação entre o produtor e leitor da obra. Ele faz, em sua obra, a relação entre a capacidade do autor de contar uma história e do leitor de entendê-la, passando por todas as dificuldades de interpretação que os indivíduos podem encontrar na leitura da narrativa ficcional.

Além do trabalho de Eco, nos debruçamos também sobre a obra de Mikhail Bakhtin que, ao estudar a obra de Dostoiévski, analisa o autor e os personagens criados. Bakhtin também faz um estudo sobre a criação de personagens e a utilização da palavra na produção desses heróis.

É importante ressaltar que tanto Eco quanto Bakhtin estudam as relações entre a obra, o autor e o leitor, e como a narrativa se desenvolve.

Partindo da questão da narrativa escrita para a visual fazemos uso também de autores como Edmond Couchot e André Parente, buscando a cognição do pensamento do observador sobre a obra.

Trabalhamos com o material de Eduardo França Paiva, que faz uma análise sobre a História e as imagens no Brasil. No aspecto de história e ficção, buscamos no trabalho de Maria Lourdes Motter, a base para discussão sobre a questão da narrativa histórica e do autor da narrativa.

Não esquecemos também dos autores que trabalham com a questão dos quadrinhos especificamente, como é o caso de Antônio Cagnin que, em seu livro de 1972, já fazia uma análise sobre a narrativa e os quadrinhos. Outras análises empregadas são as de Moacyr Cirne, Waldomiro Vergueiro, Álvaro de Moya e Sonia Luyten.

O livro do artista e professor Will Eisner, sobre narrativa gráfica, também foi de grande valia para interpretação da estrutura da narrativa visual.

A obra de Gonçalo Júnior foi de grande importância para situar as editoras e os artistas no período. Sem esta obra, em que o autor faz um levantamento de toda produção de quadrinhos entre 1933 e 1964, fazendo uma analogia com a política e as guerras editoriais do período, a pesquisa e o resultado deste trabalho ficariam comprometidos.

Trabalhos publicados sobre o comportamento do indivíduo por meio dos quadrinhos foram aproveitados, entre eles os publicados por Gazy Andraus. Outro livro de grande importância para esta interpretação foi *Psicologia e Histórias em Quadrinhos*, de Francisco B. Assumpção.

O material bibliográfico mais próximo ao cerne do assunto abordado é, sem dúvida, os de Joseph Witek e William Savage Junior. Ambos mostram algumas obras e fazem um comparativo entre o período histórico e o posicionamento do autor.

Além do material bibliográfico de pesquisa temos um compromisso com as entrevistas feitas com os autores das obras. Essas entrevistas deixaram claro como se estabelece o comportamento do autor frente à informação histórica, além de evidenciar técnicas empregadas para pesquisas de roteiros e de iconografias.

As entrevistas feitas com artistas que vivenciaram aquele período, ou seja, a EBAL na década de 50, resultaram em depoimentos de Ignácio Justo e Rodolfo Zalla.

Além desses artistas, alguns pesquisadores foram incluídos neste trabalho, pois eles são capazes de dizer qual a sua visão sobre o quadrinho histórico. Entre os entrevistados, temos o jornalista Gonçalo Júnior, o professor Álvaro de Moya, pesquisador e também desenhista naquele período, e Cláudio Rosso, neto de Nico Rosso, desenhista da EBAL na década de 50.

Dois colecionadores de quadrinhos da época dos anos 50, Umberto Losso e Argemiro Antunes, também nos cederam entrevistas que muito enriqueceram nossa reflexão, pois forneceram dados importantes sobre as revistas e sobre outros colecionadores daquele período.

Para avaliar o material de pesquisa, procuramos fazer um levantamento junto à Biblioteca Nacional, no Rio de Janeiro, onde está todo o arquivo da editora EBAL, doado por Naumin Aizen. Infelizmente constatamos que o material ainda não foi

catalogado e, por esse motivo, não está acessível aos pesquisadores e ao público. Essa informação foi-nos dada por Ana Naudi e Carla Rossana, responsáveis respectivamente pelo Registro Geral e pelos Periódicos.

A alternativa encontrada foi buscar as revistas em sebos e coleções particulares. Para isso, contamos com o auxílio do jornalista Gonçalo Junior, da professora Sonia Luyten e da jornalista e historiadora Claudia Fonseca.

Para o desenvolvimento do trabalho, procuramos mostrar, no primeiro capítulo, conceitos de história e mito, falando um pouco do posicionamento do autor da narrativa histórica. Tratamos também de avaliar o que é esta narrativa e como ela evoluiu.

O segundo capítulo traz uma análise das histórias em quadrinhos, especificando conceitos de narrativa, roteiro, elementos gráficos e um breve histórico.

O terceiro capítulo aborda os quadrinhos ao redor do mundo, enfatizando os quadrinhos que trabalham com temas históricos e adaptações de clássicos da língua de origem da história.

A história do quadrinho nacional e alguns casos de quadrinhos que abordavam a História do Brasil são apresentados no quarto capítulo.

Finalmente, o último capítulo aborda os quadrinhos da EBAL na década de 50, fazendo também um paralelo com outras editoras do período e como os quadrinhos históricos eram abordados, além, é claro, de uma análise de alguns autores e seus trabalhos respectivamente.

Após os apontamentos esperamos chegar às considerações finais e reafirmar que a arte, no nosso caso o estudo da História em quadrinhos históricos, pode nos mostrar muito de um determinado tempo histórico e, também por isso, precisa ser incentivado e divulgado.

1 A HISTÓRIA E SUA INTERPRETAÇÃO

1.1 A História e o mito

A tentativa de narrar seu cotidiano e deixar esse registro para posteridade seria a base daquilo que a humanidade batizou de História. Essa narrativa teve suas primeiras formas no universo mitológico, em que a mescla de fantasia e realidade assinalavam valores morais para uma determinada cultura.

Para a Humanidade, essa é uma das formas primeiras de interpretação do mundo que nos cerca. Para Assumpção Junior(2001), persiste uma série de comportamentos míticos em atividades modernas, entre as quais as nossas, teoricamente infantis, histórias em quadrinhos.

Segundo Bierlein (2003, p.19):

[...] o mito é a primeira tentativa tateante de explicar como as coisas acontecem, ancestral da ciência. Também é a tentativa de explicar porque as coisas acontecem, a esfera da religião e da

filosofia. É uma história da pré-história, nos dizendo o que teria acontecido antes da história escrita.

Assim podemos supor que nossas primeiras narrativas históricas, os mitos, são os criadores da nossa concepção de mundo e da nossa própria existência como indivíduo.

O mito como discurso subjetivo será constituído pelos significantes objetivos de uma cultura pré-guttemberguiana. Como discurso poético será constituído pelos componentes estruturais da ideologia. Pois compreendemos como uma realização formal trabalhada pela ideologia historicamente situada. (CIRNE, 1975; p.22).

Para caracterizar ainda mais a importância deste tipo de narrativa Cirne (1975) apresenta o pensamento de Marx:

Os homens fazem sua própria história, mas não a fazem como querem; não a fazem sob circunstância de sua escolha e sim sob aquelas com que se defrontam diretamente, legadas e transmitidas do passado. A tradição de todas as gerações mortas oprime como um pesadelo o cérebro dos vivos. (MARX apud CIRNE, 1975, p.23).

E em relação à produção de cultura de massa e à leitura historiográfica Cirne (1975, p. 23) ainda acrescenta:

O mito gerado em sua forma original pelas classes populares ou comunidades indígenas, poderá ser conduzido pela ideologia das classes dominantes através dos aparelhos ideológicos do Estado, compreendidos por dada situação histórica e política.

Levi-Staruss (apud Bierlein, 2003, p.33) cita alguns pensamentos referentes à questão da narrativa histórica e do mito:

Não me parece improvável que a história tenha substituído a mitologia nas nossas sociedades e cumpra uma função idêntica, já que, para as sociedades sem escrita e sem arquivos, a finalidade da mitologia é garantir que o futuro permaneça fiel ao passado. Para nós, contudo, o futuro deve sempre ser diferente, e cada vez mais diferente, do presente...

Mas ainda assim o hiato que existe em nossa mente... entra a mitologia e a história pode provavelmente ser atravessado pelo estudo de histórias que são concebidas não como sendo distintas da mitologia, mas como uma continuação.

E, a partir deste ponto, transitamos da fantasia para a realidade buscando o significado de História.

Nas línguas românicas essa palavra encontra três momentos diferentes: a procura das ações realizadas pelos homens (Heródoto) que se esforça para constituir-se em ciência, ciência histórica; o objeto da procura é o que os homens realizaram (tanto a série de acontecimentos como a narração da série); a narração: uma história é uma narração verdadeira ou falsa, com base na “realidade histórica” ou puramente imaginária – pode ser uma narração histórica ou uma fábula. (MOTTER, 2001)

Para ler a narrativa de uma realidade histórica devemos procurar entender a sua concepção. Para estudiosos como Schaff (1978), a forma como fazemos sua leitura está ligada a vários fatores, mas o mais importante é como nos posicionamos frente ao objeto analisado.

Schaff (1978, p. 66) questiona:

Se apesar dos métodos e das técnicas de investigação aperfeiçoada, os historiadores não só julgam e interpretam as mesmas questões e os mesmos acontecimentos em termos diferentes, mas ainda selecionam e até mesmo percebem e apresentam diferentemente os fatos, será possível que esses historiadores façam simplesmente uma propaganda camuflada em lugar de praticar ciência?

Em seus estudos, Schaff postula três modelos do processo do conhecimento. Estes modelos serão nossos parâmetros para interpretar a visão do autor dos quadrinhos históricos em relação à informação que serve de base para seu trabalho.

Ele começa a definir estes postulados da seguinte maneira:

Por conseguinte, distingo três modelos fundamentais do processo do conhecimento [...] Se, por processo do conhecimento, entendemos uma interação específica do sujeito que conhece e do objeto do conhecimento, tendo como resultado os produtos mentais a que chamamos conhecimento, a interpretação desta relação é concebível no enquadramento de alguns modelos teóricos. Esta tipologia não é de maneira nenhuma especulativa, pois que cada um destes modelos encontrou a sua ilustração concreta em correntes filosóficas historicamente existentes. (SCHAFF, 1978, p. 66).

O primeiro modelo que Schaff apresenta é uma construção mecanicista da teoria do reflexo. Nessa concepção o objeto do conhecimento atua sobre o aparelho perceptivo do sujeito que é um agente passivo, contemplativo e receptivo; o produto deste processo, ou seja, o conhecimento, é o reflexo, a cópia do objeto, cuja a gênese está em relação com a ação mecânica do objeto sobre o sujeito. Qualificamos assim como modelo mecanicista.

Esse modelo presume que o sujeito seja um agente cujo papel na relação cognitiva é apenas registrar os estímulos vindos do exterior, semelhante ao papel de um espelho.

No segundo modelo, temos a superioridade do idealismo sobre o materialismo pré-marxista. Nesse modelo a relação cognitiva está centrada na atenção sobre o sujeito a quem se atribui mesmo o papel de criador da realidade

histórica. Em contradição à experiência sensível do homem, o objeto do conhecimento desaparece, mas o papel do sujeito ganha mais importância.

O fator subjetivo é o ponto mais importante do processo cognitivo neste caso. O sujeito torna-se responsável pela fixação da atenção sobre este ou aquele aspecto da realidade histórica.

O terceiro modelo propõe uma interação entre os outros dois modelos. Contrariamente ao modelo mecanicista do conhecimento para o qual o sujeito é um instrumento que registra passivamente o objeto, é atribuído aqui um papel ativo ao sujeito submetido, por outro lado, a diversos condicionamentos, em particular às determinações sociais, que introduzem no conhecimento uma visão da realidade histórica socialmente transmitida.

A interpretação da história estará diretamente ligada ao modelo utilizado pelo agente, que implica em consequências para a atitude científica, em particular a concepção da historiografia.

O caráter filosófico da análise histórica é decorrente da evolução e fragmentação do pensamento ocidental, que dissociou a questão religiosa da narrativa histórica.

Essa prática acentua-se a partir do século XVII como observamos em Certeau (1974, p. 36-37):

Já no século XVII, a crença começa a se dissociar da prática – fenômeno não cessou de se acentuar desde então. Para se contarem e para marcar rupturas, os reformistas desconfiavam das doutrinas e insistiam nos atos sociais. Presentemente, nos trabalhos que levam em conta os gestos, o interesse se volta para as práticas, porque elas representam uma realidade social, e tem como reverso uma desvalorização científica de sua significação dogmática (remetida aos “preconceitos” desmistificados pelo progresso ou às

convicções privadas impossíveis de introduzir uma análise científica). A lógica de uma sociologia acresce, pois, o cisma entre os fatos religiosos sociais e as doutrinas que pretendem explicar-lhe o sentido.

O método de escrever a história afastou-se da narrativa religiosa e mítica, partindo para um posicionamento filosófico ligado a diferentes realidades sócio-políticas e econômicas. A escolha do foco e dos objetos de estudo histórico ficou diretamente ligada a estes fatores.

1.2 A evolução da narrativa histórica

A evolução do processo da narrativa histórica se deve à evolução dos processos tecnológicos e comunicacionais que o homem sofreu ao longo do tempo.

Partimos do princípio das pictogravuras da pré-história, as quais já podemos considerar como um registro histórico, colocando dessa maneira o termo “pré-histórico” em xeque. A narrativa expressa em imagens nas cavernas de Lascaux, na França, e Altamira, na Espanha, traça um paralelo com o modo de vida dos indivíduos daquele momento. Se a intenção foi religiosa, apenas uma abstração ou o desejo de deixar registrado para outros o seu dia-a-dia, jamais saberemos, mas podemos constatar que o homem teve seu processo evolutivo ligado à percepção e interpretação dos fatos que o cercam.

Como a reprodução da imagem é por si só um processo reservado a poucos, havia de se criar uma outra forma de narrar os fatos. Podemos verificar que em

algumas sociedades a realidade histórica se faz por meio de uma narrativa oral, passada de indivíduo para indivíduo.

Tanto a narrativa por meio da imagem, como as narrativas orais sofreram mudanças. Podemos constatar não só as mudanças tecnológicas dos processos utilizados na narrativa, como também no caráter dessa narrativa.

Não vamos adentrar o campo da historiografia, mas tentamos definir alguns pontos que marcam o fato de escrever a História de um povo, de uma determinada cultura ou da própria Humanidade.

Um fator sem dúvida determinante na questão da narrativa histórica foi a transposição do código oral para um código escrito, possibilitando o acúmulo e transmissão das informações. O texto escrito despertou, no homem, uma nova espécie de poder.

O homem criou assim uma textolatria, na qual as palavras escritas assumem as rédeas da realidade. Não mais as imagens, mas a grafia seria o reflexo do pensamento e da abstração do homem.

Uma penetração geral do texto impresso no conjunto das engrenagens da vida social e cultural, correlativa de um certo enfraquecimento das performances da comunicação oral diretas, mas que em contrapartida autorizará uma capacidade muito maior de acumulação e de tratamento de saberes (GUATTARI, 1999, p. 185).

Esses registros marcariam a veracidade dos fatos, a justificativa de atitudes tomadas, para gerações presentes e futuras. Muitos deles ligados diretamente a questões sagradas, como no caso da Bíblia, do Corão, do Talmud.

Estas narrativas só começam a ser estudadas e classificadas a partir do século XIX quanto cresce o conceito de historicidade. Em 1872, aparece em francês “historicidade” como categoria real, que vai ser definida por Charlez Moraze como uma função. Diz ele: Devemos procurar para além da geopolítica, do comércio, das artes e da própria ciência, aquilo que justifica a atitude de obscura certeza dos homens que se unem, arrastados pelo enorme fluxo do progresso que os especifica, opondo-os. Sente-se que esta solidariedade está ligada a existência implícita que cada um experimenta em si, numa certa função comum a todos. Chamamos esta função historicidade. (MOTTER, 2001, p. 25).

Mas a preocupação do homem em retratar a realidade ao seu redor não teve apenas no texto um suporte legítimo. Desde os primórdios, como vimos, os indivíduos procuraram diferentes superfícies para expressar sua visão do mundo.

A princípio subjetiva, a representação por meio de imagens começou a ganhar um novo significado a partir da Renascença. O movimento artístico do “*Quattrocento*” suscitou uma busca pela representação da realidade em quadros e esculturas. Desenvolveram-se técnicas e tecnologias para isso. O conhecimento da anatomia, da perspectiva, da luz e sombra e da composição ajudou os artistas a recriar em telas aquilo que viam e, conseqüentemente, marcando por meio de imagens o seu período histórico.

Para Couchot (2001), as técnicas figurativas não são apenas meios para criar imagens de um tipo específico, são também meios de perceber e interpretar o mundo. O autor propõe verdadeiros modelos morfogenéticos e desses modelos decorrem suas propriedades lógicas. Desse modo, a lógica da representação procede principalmente do modelo perspectivista, capaz ao mesmo tempo de reproduzir o mundo e de fornecer dele uma “visão” particular, no mais amplo sentido.

Mas, tanto historiadores quanto artistas preocupados em relatar determinados momentos estariam sujeitos a ideologias vigentes. As narrativas também parecem estar ligadas diretamente a fatores sócio-político-econômicos.

A evolução da historiografia se deve à mudança na forma de análise, em que se substitui o fazer historiográfico pelo dado histórico, transformando a pesquisa de um sentido desvendado pela realidade observada, por meio de análise das opções ou das organizações de sentido implicadas por operações interpretativas. O “fato histórico” é agora observado sob a ótica da práxis social, como um conjunto de fatores. Para Certeau (1974, p. 41):

Sem dúvida, o termo ideologia não mais convém para designar a forma sob a qual a significação ressurgiu na ótica ou no olhar do historiador. O uso corrente deste termo data o momento em que a linguagem se objetivou; quando reciprocamente, os problemas de sentido foram deslocados do lado da operação e colocados em termos de escolhas históricas investidas no processo científico. Revolução fundamental, é preciso dizê-lo imediatamente, pois ela substitui o fazer historiográfico ao dado histórico. Ela transforma a pesquisa de um sentido desvendado pela realidade observada, em análise das opções ou das organizações de sentido implicadas por operações interpretativas.

Ferro (1999) também acredita que a nova historiografia se faz por meio de uma visão mais abrangente, acolhendo fatores como os mitos, as lendas e outros dados que permeiam outras sociedades, capazes de dar um parecer mais relevante das trocas e relações humanas.

Segundo Ferro (1999), é impossível uma imparcialidade histórica pela narrativa dos historiadores oficiais dos Estados, uma vez que estes atendem a questões ideológicas. Em relação à História do ponto de vista de povos com narrativas diferentes daquela produzida para livros oficiais, Ferro classificou como contra-história.

Individual ou coletiva, a memória das sociedades surge como uma segunda fonte de história. Em certos momentos e em certos lugares, esta fonte pode confundir-se com a primeira, notadamente com a contra-história institucional, quando o grupo só conserva a identidade através das tradições, orais, mímicas, alimentares ou outras. Tal fonte, não obstante, diferencia-se da precedente por muitos traços. (FERRO, 1999, p. 292).

Entretanto, existem outras possibilidades de análise que surgem provenientes de estudos recentes ligados a arqueologia, antropologia, genética e outras ciências que ajudam a traçar um novo perfil histórico, mais abrangente.

1.3 O posicionamento do Narrador Histórico

O autor do texto narrativo histórico possui um posicionamento capaz de influenciar o entendimento da História. Ferro apresenta em seu trabalho o caso do primeiro livro de História norte-americana que possui a seguinte passagem:

A derrubada de dinastias, a ascensão de outras e as maiores revoluções tiveram apenas resultados sem importância se comparadas com o descobrimento da América [...] As consequências das maiores vitórias geralmente não proporcionam felicidade à Humanidade nem o aperfeiçoamento da raça humana, e sim o contrário, mas o descobrimento da América teve efeitos benéficos, embora não em todos os lugares [...] Porque em relação à América do Sul, sabemos quanto tempo já se passou desde a conquista [...] É preciso assinalar bem que o progresso e a expansão das letras e das artes foram freados pela incapacidade dos espanhóis de serem estimulados pelos espíritos de iniciativa; [...] (FERRO, 1999, p. 259).

Esse texto foi publicado, em 1823, por John Pretisse e impresso por Keene, em New Hampshire, no intuito de ensinar crianças e famílias norte-americanas.

Os primeiros historiadores norte-americanos criaram toda uma mitologia a respeito de si, em detrimento de outras culturas, não levando em consideração diversos aspectos sociais, políticos e ambientais alheios aos países da América do Sul.

Lippmann (apud MOTTER, 2001, p. 45) afirma sobre estereótipos:

[...] nem mesmo a testemunha ocular traça um quadro ingênuo da cena. Pois a experiência parece mostrar que ela própria traz à cena alguma coisa, que dela retira mais tarde e o mais das vezes, o que supõe ser relato de um acontecimento é, na realidade, uma transfiguração dele.

A necessidade de auto-afirmação torna-se quase belicosa, transformando o campo da cultura em um cenário de batalha. A história brota de fontes diferentes de acordo com as necessidades de cada povo. Encontramos exemplos de contra-história que existe paralelamente a história institucional.

Para Ferro (1999, p. 293):

A história é dominada por essas duas fontes, que misturam certezas e ilusões, mas não estabelecem nem uma só vez uma só verdade científica que seja, na qual se possa confiar, tão diferentes e contraditórias são as versões do passado que propõe, impõem e reproduzem.

Dessa forma, podemos considerar como uma narrativa histórica não apenas aquela expressa em livros didáticos, como também a produção oral e imagética de diferentes grupos culturais. Cada sociedade irá refratar a realidade de acordo com a sua necessidade naquele exato momento.

Os japoneses tiveram posicionamento similar quando abriram seus portos ao comércio com o Ocidente no século XIX. Para eles os mitos e antigas crenças eram partes vivas de sua história, fato que permitia ao Imperador exercer o poder máximo, pois, para o povo do Japão, ele era o herdeiro legítimo dos antigos deuses. Esse pensamento perdurou até quase a metade do século XX quando, após a derrota na Segunda Guerra, o Imperador foi obrigado a dizer em rede nacional que não era uma divindade.

Campbell (1997) nos afirma que os mitos sustentam nossa existência social e são capazes de dar respostas que muitas vezes nossa praticidade científica não consegue fornecer. Para alguns povos, essa verdade mitológica torna-se mais forte que a própria realidade.

O Japão sempre foi um país isolado, tanto geograficamente quanto política e socialmente e isto fortaleceu suas crenças e costumes. Esse aspecto ajuda a reforçar os mitos.

Campbell (1997, p. 9) diz que:

O fato é que, numa cultura que tenha mantido a homogênea por algum tempo, há uma quantidade de regras subentendidas, não escritas, pelas quais as pessoas se guiam. Há um “ethos” ali, um costume, um entendimento segundo o qual não o fazemos desta maneira.

Um exemplo desse posicionamento em relação à narrativa é a origem dos quadrinhos no Japão.

Os primeiros artistas ocidentais ligados à área de humor e quadrinhos vieram da Inglaterra, trazendo consigo os conceitos de um jornal de humor chamado *London Punch*.

Dentre esses artistas, estava Charles Wirgman, que havia trabalhado no jornal inglês e trouxe consigo os parâmetros aplicados naquele periódico. Ele foi o responsável pelo surgimento do *Japan Punch* e revelou aos novos artistas japoneses conceitos gráficos que iriam influenciar na produção de futuras revistas.

Porém, o tipo de humor inglês não agradou muito aos japoneses e, em pouco tempo, as histórias ganharam uma roupagem nipônica, tanto em conteúdo quanto na estética.

Os artistas japoneses criaram suas narrativas mesclando o que havia de novo com os antigos costumes de sua terra. Para Moliné (2002), os japoneses já possuíam diferentes formas de passar por meio de imagens informações humorísticas e críticas sociais. Os *Zenga*, *Otsu-e*, *Nanban* e, em especial, o *Ukiyo-e* eram suportes gráficos para narrativas dos costumes e problemas sociais no período Edo (1600-1867).

Luyten (2000, p. 112) afirma que:

Os artistas japoneses desenvolveram seu estilo próprio, único e bem nativo, e os leitores passaram a olhar os quadrinhos europeus e americanos como ultrapassados, sentindo dificuldades em se relacionar com eles. Além disso, as diferenças de costumes e cultura eram também uma barreira para a identificação com as situações e os heróis.

Na produção da narrativa, assim como na relação cognitiva da história, existe um contrato enunciativo, no qual o historiador escritor é possuído de um certo saber

(suas fichas, seu conhecimento, de um objeto, de uma porção qualquer do referente) que ele distribuirá sob a forma de descrições. Funciona como um discurso didático em que a camuflagem do eu dissimula o sujeito da enunciação, a função referencial permite que o real assuma o dizer, ou se enfatize o contar em detrimento do pensar. (MOTTER, 2001).

O exemplo dos artistas japoneses mostra como o narrador uniu o conhecimento histórico com aspectos de sua cultura, gerando um novo parâmetro para os leitores. Este posicionamento reflete uma resistência cultural por meio do entretenimento.

A resistência cultural via entretenimento é uma das formas da chamada contra-história manter-se viva e possibilitar o questionamento quanto a sua escrita. Não apenas os textos escritos são a única fonte da História, mas as festas, as peças teatrais e o cinema, são capazes de criar uma memória nacional muito mais forte. (FERRO, 1999).

Para Eco (1994, p.124), “[...] *Já que a ficção parece mais confortável que a vida, tentamos ler a vida como se fosse uma obra de ficção.*”

Há séculos as artes narram fatos e feitos da humanidade. As histórias em quadrinhos são uma forma de narrativa artística na qual o literário e o imagético se fundem, aguçando ainda mais o imaginário do observador.

2 HISTÓRIAS EM QUADRINHOS HISTÓRICOS

2.1 O conceitos de história em quadrinhos

Diversos autores publicaram conceitos a respeito do que seria uma história em quadrinhos. Artistas e pesquisadores procuraram diversas referências para poderem traçar um momento específico do surgimento dos quadrinhos e, assim, classificá-lo como uma expressão artística ou como um meio comunicacional.

Contudo, essa jornada tornou-se complexa, pois na História da humanidade encontraremos registros que se assemelham em muito aos quadrinhos.

Partindo de 15.000 anos antes de Cristo, constatamos que as primeiras pinturas rupestres traziam algumas seqüências de ação, mostrando as caçadas e ações das comunidades daquele período.

Os egípcios, há 5.000 anos, pintavam, em suas paredes, seqüências de imagens que informavam sobre a vida de um faraó e como a sociedade se comportava ao redor dele. O foco principal da narrativa estava nos aspectos religiosos, quase como um manual de comportamento de vida e pós-vida. Podemos também encontrar, na escrita egípcia, a mescla entre símbolos gráficos, na representação fonética, e imagens artísticas representando situações do cotidiano.

Na Idade Média, as iluminuras dos pergaminhos e livros serviram como um complemento no entendimento da narrativa escrita. Naquele período um marco na defesa do conceito daquilo que seria uma história em quadrinhos foi confeccionado, por volta de 1066. Trata-se da tapeçaria de Bayeux que narrava graficamente a conquista normanda da Inglaterra.

Com a invenção dos tipos móveis por Gutenberg e a evolução dos processos de impressão por meio de xilogravuras e litogravuras as narrativas atingiram novos níveis de produção. Conceitos religiosos restritos apenas aos sacerdotes e pessoas abastadas puderam ser divulgados graças à impressão dos chamados santinhos, peças gráficas com passagens da Bíblia de sermões católicos. (GOMBRICH, 1999).

Essa mescla de texto e imagem não ficou restrita apenas a Europa e Ásia Menor. Quando os espanhóis chegaram à América Central encontraram na cultura Maia um sistema de imagens que unia escrita e ilustração. Neste sistema podemos claramente identificar a imagem principal como foco da narrativa e pequenos

símbolos que podem ser traduzidos como a escrita Maia. (CHRISTIANSEN; MAGNUSSEN, 2000).

Contudo, os quadrinhos como realmente conhecemos apenas ganhou um conceito específico a partir do século XIX. O aumento da produção de veículos impressos, graças ao avanço tecnológico na área tipográfica, fez proliferar um grande número de periódicos em diversos países, principalmente nos grandes centros industriais.

Os Estados Unidos, no final do século XIX, dispõem de todos os elementos para o crescimento dos quadrinhos como meio de comunicação de massa. Segundo Vergueiro et al. (2004, p. 10):

Despontando inicialmente nas páginas dominicais dos jornais norte-americanos e voltados para populações de migrantes, os quadrinhos eram predominantemente cômicos, com desenhos satíricos e personagens caricaturais. Alguns anos depois passaram a ter publicação diária nos jornais – as célebres tiras –, e a diversificar suas temáticas, abrindo espaço para histórias que enfocavam núcleos familiares, animais antropomorfizados e protagonistas feministas, embora ainda conservando os traços estilizados e o enfoque predominantemente cômico.

Por essas características os norte-americanos batizaram os quadrinhos de *Comics*. Na década de 30, os norte-americanos tiveram a idéia de fazer um compêndio das tiras de jornal em um único exemplar criando assim a revista de histórias em quadrinhos ou Comic Book. Até então, as histórias eram encartadas nos jornais e vendidas como suplementos, (GONÇALO JUNIOR, 2004)

Diversos países assumiram não só a estética dos quadrinhos norte-americanos, como também as histórias começaram a ser traduzidas para diversos

idiomas, tornando as histórias em quadrinhos um dos primeiros produtos culturais de massa em escala global.

Levados a todo mundo pelos syndicates, grandes organizações distribuidoras de notícias e material de entretenimento para jornais de todo o planeta, essas histórias disseminaram a visão de mundo norte-americana, colaborando, juntamente com o cinema, para a globalização dos valores e cultura daquele país. (VERGUEIRO et al., 2004, p. 10)

Em cada país, este suporte comunicacional ganhou diferentes nomenclaturas. Na França ficou conhecida como *Bande Dessinée*, em Portugal Banda Desenhada, ambas numa alusão a faixa ou tira desenhada. Para os italianos os quadrinhos são *Fumetti*, ou fumacinha, devido ao espaço onde a fala dos personagens vinha impressa ser parecido com fumaça. No Japão o termo para quadrinho é *Mangá*, que significa desenho involuntário, nome dado pelo artista Katsushita Hokusai, no século XIX. Os argentinos e demais países da América Latina chamam-nas de *Historietas*. Já os espanhóis utilizam o termo *Cómicos* ou *TBO* fazendo um paralelo com uma famosa publicação daquele país. Assim como os espanhóis os brasileiros tem nomes para os quadrinhos, a primeira designação seria Histórias em Quadrinhos e a segunda seria *Gibi*, referente à revista publicada editora do jornal O Globo, de Roberto Marinho, em 1939.

Em todos esses lugares, não existe dúvida do que seja uma história em quadrinhos, mas as definições podem ser bem diferentes a começar pelo termo *Comics* empregado pelos norte-americanos, pois não podemos dizer que todas as histórias são narrativas de humor; assim como Banda Desenhada, pois nem todas se apresentam como faixas; ou utilizar o termo italiano *Fumetti*, pois alguns quadrinhos não utilizam balões de fala.

Para o artista Eisner (2005), a melhor definição seria Arte Seqüencial, mas esse termo mostrou ser demais abrangente, pois os desenhos animados também representam arte visual em seqüência, enquanto Mc Cloud (1995) define os quadrinhos como imagens pictóricas e outras justapostas, em seqüência deliberada, destinadas a transmitir informações e/ou a produzir resposta no espectador.

Gubern (1979, p. 35) classifica os quadrinhos como “[...] uma estrutura narrativa formada pela seqüência progressiva de pictogramas nos quais podem integrar-se elementos de escrita fonética”.

Para Cagnin (1975, p. 25) a história em quadrinhos é “[...] um sistema narrativo formado por dois códigos de signos: a imagem obtida pelo desenho e a linguagem escrita”.

Enquanto as duas primeiras definições estão presas à questão da imagem como o ponto mais importante das histórias em quadrinhos, as outras duas revelam a importância da junção entre escrita e imagem.

Conforme analisa Franco (2004, p. 25) sobre as definições de Gubern e Cagnin:

Essas duas definições são muito próximas uma a outra e conseguem sintetizar com objetividade o que caracteriza a unicidade das HQs: a união entre texto, imagem e narrativa visual, formando um conjunto único e uma linguagem sofisticada com possibilidades expressivas ilimitadas.

As explicações sobre o que seria uma história em quadrinhos vêm apenas evidenciar o grau de importância na crescente mudança de comportamento em relação à literatura. As imagens gradativamente substituem a comunicação escrita

graças aos avanços tecnológicos na reprodução da imagem. As histórias em quadrinhos são o ponto de transição dentro desse fenômeno.

2.2 Os quadrinhos históricos

Para classificar o quadrinho como histórico devemos primeiramente definir quais são os gêneros de histórias em quadrinhos, pois, uma vez que estes podem traduzir todos os gêneros narrativos, temos uma gama enorme de possibilidades. Humor, drama, ficção científica, relato histórico, aventura, todas podem ser transformadas em histórias em quadrinhos.

Cagnin (1975, p. 21-22) apresenta algumas perspectivas quanto à classificação das histórias em quadrinhos:

Literárias - as HQs como um fenômeno paralelo aos estudos tradicionais e/ou por eles marginalizados, ou ainda como continuação do folhetim e do cordel.

Históricas - a linguagem gráfica sempre acompanhou o homem, desde quando deixou impressa, pela primeira vez, as suas mãos nas paredes das grutas até os baixos-relevos das colunas de Trajano, as tapeçarias, os vitrais das catedrais góticas, os afrescos da Capela Sistina, os retábulos, as iluminuras dos livros e jornais do século XIX, a fotografia, o cinema, a televisão.

Sociológicas - o consumo em larga escala como material de lazer ou mesmo de cultura de massas; o problema da reprodução e democratização da arte; a influência sobre a sociedade e a orientação ideológica que exerce ou pode exercer.

Psicológicas - a leitura dos quadrinhos como higiene mental; como distração; o menor dispêndio de energia; a facilidade e portanto, o menor custo de aprendizagem.

Didáticas - a adequação das histórias em quadrinhos ao mundo lúdico da criança; o enriquecimento da realidade e o trato

com objetos concretos proporcionado pelas imagens; a substituição do material didático muito caro.

Estético-psicológicas - a obra mais curta destinada a produzir mais eficazmente a emoção intensa e passageira.

De valores - a arte do efêmero, de produção em larga escala para o consumo, não de uma elite, mas das massas.

Publicitárias - a necessidade de persuadir, de criar imagem do produto por meio de instrumentos eficazes. As crianças, os melhores receptores das mensagens visuais e que, no fundo, dão a decisão de compra, são dirigidas muitas campanhas publicitárias em quadrinhos.

Dentro dessa perspectiva, o quadrinho histórico torna-se abrangente pois reflete tudo que diz respeito à narrativa de fatos passados e ações promovidas em um período específico.

Moliné (2002) nos revela os diferentes gêneros nos quadrinhos japoneses. São eles: policiais e yakuza, ficção e fantasia, shojo (romance feminino), jidaimono (histórico), desportivo, trabalho e hobbies, humor amarelo, antibélico, hentai (erótico), didático e alternativo.

Luyten (2000) classifica os quadrinhos japoneses como shogaku (didáticas), shonen (masculinas) e shojo (femininas).

Tanto Moliné quanto Luyten reconhecem a importância que os japoneses dão à adaptação dos textos históricos em forma de quadrinhos.

Além das suas próprias características, o quadrinho histórico mescla características didáticas e sociológicas. Para Vilela (2004, p. 109) os quadrinhos considerados históricos são aqueles “ambientados em épocas anteriores àquela que

foram criados”. Segundo o autor, os quadrinhos históricos fornecem mais informações sobre a época em que foram criados do que sobre o período retratado.

Os textos autobiográficos e biográficos também constituem quadrinhos históricos, pois fazem o relato de um período específico. Os quadrinhos históricos fornecem aspectos comportamentais e iconográficos que os documentos e narrativas textuais históricas não podem fornecer.

Entretanto, é muito mais fácil encontrarmos dentro do quadrinho histórico o anacronismo. Por se tratar de uma narrativa visual o risco de imagens não correspondentes ao período descrito é bem maior do que a narrativa textual.

Vilela (2004, p. 120) afirma que:

Uma série em quadrinhos conhecida por seus anacronismos é a do Príncipe Valente criada por Harold Foster (1892-1982) – ou simplesmente Hal Foster, como costumava assinar seus trabalhos [...] As aventuras são ambientadas em uma Idade Média idealizada, que mescla elementos de diferentes épocas: amaduras do século XIII e XIV; vikings do século IX; Átila, o Huno, que morreu no ano 453, figura como contemporâneo do lendário Rei Arthur, que, se existiu mesmo, teria reinado no século VI.

Nesse caso, assim como Asterix, de Goscinny e Uderzo, os anacronismos são deliberados, e a leitura histórica deve preferencialmente ser feita pelo tempo em que a história foi concebida e não pelo período retratado, pois o real objetivo é a crítica do tempo presente e não passado, como se deduz pela fala do autor.

O autor da série Príncipe Valente procurava um anacronismo proposital, querendo, desta maneira, criar uma fantasia medieval baseada em fatos reais. Do mesmo modo, Tolkien, nos livros da série *O Senhor dos Anéis*, faz com que, por

meio de sua fantasia, o mundo tenha acesso a aspetos da cultura celta, gaélica, bretã e nórdica.

Já Gosciny e Uderzo trabalham com um personagem gaulês que reflete a França após a Segunda Guerra. Os conquistadores romanos de Júlio César são rechaçados constantemente pela população de uma pequena aldeia. Na verdade este é um paralelo com a resistência francesa e o exército alemão.

O quadrinho histórico coloca os autores diante de um dilema ao ter que trabalhar com fatos históricos e uma narrativa ficcional. Muitos procuram uma mescla e aqueles que não conseguem acabam criando textos com ilustrações e não histórias em quadrinhos.

Segundo Towle (2003), é questionável a utilização do texto histórico na íntegra, colocando em detrimento a narrativa ficcional e romanceada. Na argumentação de Towle o quadrinho histórico será mais facilmente memorizado se tiver elementos narrativos mais fortes.

Desde a década de 40, a *Gilberton Company* firmava-se no mercado como uma editora voltada a quadrinhos didáticos, educacionais e histórias reais. Era uma resposta às críticas e perseguições feitas aos quadrinhos desde a década de 30. Educadores, acadêmicos e políticos norte-americanos achavam a leitura dos quadrinhos perniciosa e prejudicial ao desenvolvimento intelectual de jovens e crianças.

As revistas da *Gilberton* traziam adaptações de textos históricos e clássicos da literatura. Essa linha editorial seria seguida mais tarde por Adolf Aizen, dono da editora Brasil-América, ou simplesmente EBAL.

Com a proliferação dos ataques aos quadrinhos na década de 50 o número de revistas sobre adaptações históricas e clássicos da literatura aumentou. Esses ataques foram intensificados após a publicação do livro do psiquiatra Frederic Wertham, *Sedução dos Inocentes*, que trazia um tratado implacável contra os quadrinhos com base em conclusões que teria tirado dos tratamentos feitos em sua clínica em crianças e adolescentes com distúrbios de comportamento. (GONÇALO JUNIOR, 2004)

Assim como nos Estados Unidos, as editoras de vários países passaram a desenvolver títulos que falassem sobre assuntos de interesse das associações de pais e mestres. Os principais títulos eram aqueles que ressaltavam valores nacionalistas, os históricos principalmente.

Os portugueses, assim como os brasileiros, enfrentaram as mesmas críticas de educadores e eclesiásticos em relação aos quadrinhos. Lameiras (1999) apresenta o trabalho dos artistas portugueses voltados a temas históricos, após uma lei de 1950, em que a “Comissão especial para literatura juvenil e infantil” instituiu as “Instruções sobre literatura infantil”, seguindo a problemática que acontecia, naquele exato momento, na França, EUA e Brasil.

Por meio da banda desenhada, várias gerações de portugueses aprenderam sobre fatos históricos e contos da História de Portugal. Segundo Lameiras (1999), a preocupação com a quadrinização da história desse país já começou com Raphael Bordallo Pinheiro, em 1871. No entanto, assim como no Brasil, essa prática só ganhou relevância na década de 1940.

Nomes importantes como E.T. Coelho, José Ruy, José Garcês e Raul Correia tiveram grande influência sobre os artistas brasileiros quanto à forma de narrar os quadrinhos históricos.

As grandes *Figuras de Portugal*, *Os 200 inimigos do Condestável*, *Peregrinação* e a adaptação de *Os Lusíadas* foram histórias em quadrinhos que marcaram o gênero em Portugal, em especial o trabalho de Ruy, com o personagem Porto Bom Vento, que procurava dar a visão da História pelos olhos de um personagem secundário. O artista chegou a publicar também a adaptação da história de Alexandre Herculano, *O Bobo*, refeita na década de 1980, acrescentando informações visuais colhidas junto a historiadores portugueses (LINO, 1988).

A mesma preocupação iremos posteriormente encontrar na produção dos quadrinhos históricos brasileiros.

2.3 A adaptação dos roteiros em quadrinhos

Para falar da questão das adaptações de fatos históricos em forma de histórias em quadrinhos precisamos, antes de tudo, tratar de alguns pontos em relação à narrativa, roteiro e adaptação.

Quando decidimos contar os fatos verdadeiros ou não, estamos definindo um tipo de narrativa e esta poderá ser construída de formas diferentes. Essas formas denotam o nosso estilo de como narrar, gerando uma estética narrativa.

Utilizando a obra *Odisséia*, de Homero, como parâmetro para análise, Todorov (1979) mostra-nos que a estética determina as decisões críticas sobre as “inserções” e as “interpolações” narrativas, tais como:

- Verossimilhança: todas as palavras, todas as ações de uma personagem devem concordar numa verossimilhança psicológica – como se, em todos os tempos, se tivesse julgado verossímil a mesma combinação de qualidades. Assim, Todorov (1979, p. 106) nos diz: “Toda essa passagem era considerada como uma adição, desde a antiguidade, porque essas palavras parecem corresponder mal ao retrato de Nausica feito pelo poeta em outros trechos”.
- Unidade dos estilos: o rasteiro e o sublime não podem se misturar. Em *Odisséia*, por exemplo, uma passagem “indecorosa”, dado à sublimidade do texto, deve ser naturalmente considerada como uma interpolação.
- Prioridade do sério: toda versão cômica de uma narrativa acompanha, temporalmente, sua versão séria; prioridade temporal também, do bom sobre o mau: é mais velha a versão que julgamos hoje melhor. “Essa entrada de Telêmaco em casa de Menelau é imitada da entrada de Ulisses em casa de Alcino, o que parece indicar que a *Viagem de Telêmaco* foi composta depois das *Narrativas da casa de Alcino*” (TODOROV, 1979, p. 106).
- Não-contradição (pedra angular de toda crítica de erudição): se uma incompatibilidade referencial resulta da justaposição de duas passagens, pelo menos uma das duas é inautêntica. A ama de leite se

chama Euricléia, na primeira parte da *Odisséia*, Eurimônia na última – portanto, as duas partes têm autores diferentes. Além disso, diz-se na obra que Ulisses é mais novo que Nestor, ora, ele encontra Ifito que morreu durante a infância de Nestor – como poderia essa passagem não ser interpolada? Esses exemplos são passagens que não obedecem ao princípio da não-contradição, portanto, inautênticas.

- Não-repetição (por mais difícil que se possa imaginar tal lei estética) – num texto autêntico, não há repetições. Todorov (1975, p. 106), analisando *Odisséia*, afirma que “A passagem que começa aqui vem repetir pela terceira vez a cena do tamborete e do banquinho que Antinoo e Eurímaco lançaram precedentemente contra Ulisses [...] Essa passagem pode, pois, com bons motivos, ser considerada suspeita”. Seguindo este princípio, poder-se-ia cortar uma boa metade da *Odisséia* como suspeita ou então como uma “repetição chocante”. É difícil, entretanto, imaginar uma descrição de epopéia que não leve em conta estas repetições, de tal forma que elas parecem ter papel fundamental.
- Antidigressiva: toda digressão da ação principal é acrescentada posteriormente, por um autor diferente. Todorov (1975, p. 106) observa que “Do verso 222 ao verso 286, insere-se aqui uma longa narrativa sobre a chegada imprevista de certo Teoclímeno, cuja genealogia nos seria indicada pormenorizadamente. Essa digressão, assim como as outras passagens que, mais adiante, dirão respeito a Teoclímeno, é pouco útil à marcha da ação principal”. Ou ainda que “Essa longa passagem, dos versos 394-466 que Victor Bérard (*Introuction à*

l'Odyssée, I, pág. 457) considera uma interpolação, parece ao leitor uma digressão não só inútil, mas também mal vinda, pois suspende a narrativa num momento crítico. Pode-se excisá-la do contexto” (TODOROV, 1979, p. 106).

Em sua explanação Todorov diz não haver narrativa natural. Todas são feitas a partir de escolhas e construção. A narrativa não é própria e sim figurada.

Podemos encontrar as características das leis do estilo narrativo em diversas páginas de histórias em quadrinhos. Eis, então, alguns exemplos da presença dessas leis de estilo:

- Verossimilhança: Na construção dos personagens de quadrinhos talvez esta seja uma das leis mais importantes, pois para existir a identificação com as características do personagem é necessário que o seu comportamento fique bem acentuado. É muito difícil, hoje, os leitores encontrarem um Batman risonho, ou um Superman violento. Da mesma forma trabalhar com alguns personagens históricos necessita a reflexão sobre o que já foi escrito e comentado sobre o indivíduo. Por esse motivo, o Júlio César, de Goscinny e Uderzo é maniqueísta, mas ao mesmo tempo reserva um grau de honradez, assim como o Miamoto Musashi, de Inoue Takehiko é questionador e considerado pária da sociedade do Japão Feudal.
- Unidade de estilo: Dificilmente é encontrada nos quadrinhos, principalmente se for o chamado quadrinho comercial. Existe sempre uma unidade no estilo. Mas algumas experiências podem ser encontradas, como é o caso do trabalho de Neil Gaiman, na série

Sandman (1989). Na história *Parlamento das Gralhas*, de 1993, editada no Brasil pela Globo, Gaiman apresenta os dois irmãos, Caim e Abel contando sua versão sobre o mundo dos homens e sua criação. Enquanto Caim faz uma narrativa densa e tenebrosa, seu irmão Abel conta a história por meio de um texto infantil. O autor consegue, com a fala dos personagens, quebrar a narrativa inicial, alterando-a sem perder o sentido.

- Prioridade do sério: Os escritores de quadrinhos conseguem transitar entre o humor e a seriedade muitas vezes com uma grande desenvoltura. É o caso de Will Eisner, criador do personagem Spirit (1940) que mesclava o clima dos filmes *noir* com *gags* do cinema mudo. Aquele que seria o personagem principal, Denny Colt, passa para um segundo plano na narrativa dando lugar às situações inusitadas ao seu redor. Nesse aspecto o leitor diverte-se com a situação de Colt, mas acaba envolvendo-se emocionalmente com a narrativa de outros personagens.
- Não-contradição: Este aspecto nos quadrinhos pode muitas vezes ser proposital. É ainda o caso do trabalho de Goscinny e Uderzo com Asterix. Muitos elementos narrados e mostrados na história não fazem parte daquele período específico, mas sim do tempo presente. Numa das histórias, mais especificamente *Asterix entre os Bretões* (1966), podemos identificar em um dos quadros a descrição de uma banda de rock famosa na época que a história em quadrinha foi escrita. Esta banda é *Beatles*.

- Não-repetição: Geralmente existe uma linearidade na narrativa dos quadrinhos, mas, a título de trabalhar a questão tempo-espaço, os autores costumam repetir certas cenas para acentuar transições. Os artistas brasileiros Angeli e Laerte utilizam muito este recurso em suas histórias. No clássico *Watchmen* (1988), de Allan Moore, podemos também encontrar várias situações de repetição.
- Antidigressiva: É fácil encontrar narrativas digressivas nos quadrinhos, porém é muito mais difícil nos quadrinhos comerciais. Alguns autores já citados, como Allan Moore e Neil Gaiman costumam utilizar este recurso, assim como Will Eisner. Talvez o exemplo mais claro esteja em *Watchmen* (1988), pois além da narrativa principal que é trama envolvendo os super-heróis, existem mais duas que ocorrem paralelamente. Outro caso onde encontramos digressões do narrador é na minissérie *Blood* (1987), da editora Marvel. Nesta história ocorre uma quebra na linearidade e ao mesmo tempo uma história paralela é narrada em forma de conto de fadas.

Como podemos observar, os quadrinhos possuem características estilísticas que nos remetem às leis da narrativa e comumente à literatura textual. Mais à frente, mostraremos algumas aplicações na narrativa gráfica e a base da literatura imagética.

Voltando para a formulação da história, passemos para o roteiro das histórias em quadrinhos. A base de sua construção não difere muito dos roteiros imaginados para cinema, TV e teatro.

Dentro da perspectiva de um roteiro de quadrinhos temos a integração do textual com a imagem, mas, diferente de meios como cinema e TV e do teatro, aqui a forma estática do próprio meio nos remete a um comportamento de leitor e não observador.

O leitor de quadrinhos, assim como o leitor do livro, interage com o objeto, pois pode avançar ou retroceder na narrativa, refazer o percurso do olhar ou demorar mais tempo em sua interpretação. Já o observador do cinema, da TV e do teatro fica refém do tempo de exposição. Vale ressaltar que estamos falando da exibição de algo pelos aparelhos e não sua reprodução em de videocassetes e DVDs.

Portanto, o roteiro dos quadrinhos assemelha-se aos roteiros de cinema e tv apenas no que tange o enquadramento, o posicionamento dos personagens, a cena, e algumas outras linguagens que permeiam cinema, tv e teatro.

As características híbridas da linguagem dos quadrinhos são comentadas por Santaella (2005, p.12):

Em síntese, a comunicação massiva deu início a um processo que estava destinado a se tornar cada vez mais absorvente: a hibridação das formas de comunicação e cultura.

De fato, um denominador comum aos meios de massa está na mistura de meios ou multimeios. Meios de massa são, por natureza, intersemióticos.

Por esse motivo, podemos analisar o roteiro de quadrinhos com base nos outros meios.

Tomemos, então, a explanação de Field (2001, p. 2):

O roteiro é uma história em imagens, diálogos e descrições, localizada no contexto da estrutura dramática.

O roteiro é como um “substantivo” - é sobre uma pessoa ou pessoas, num lugar, ou lugares, vivendo sua “coisa”. Todos os roteiros cumprem uma premissa básica. A pessoa é o personagem e viver a sua “coisa” é a ação.

Se o roteiro é uma história contada em imagens, então o que todas as histórias tem em comum? Um início, um meio e um fim, ainda que nem sempre nessa ordem.

Caso Field não tivesse escrito estas palavras para roteiros de cinema, elas bem poderiam ser usadas para um roteiro de quadrinhos.

Encontramos, porém, uma base mais aprofundada na análise de Comparato (1995). O autor desmembra as etapas de elaboração do roteiro fazendo também um estudo da tipologia do roteiro e seu conteúdo.

Em relação ao paralelo traçado entre os meios de comunicação de massa, Comparato (1995, p. 17) afirma que:

A especificidade do roteiro no que respeita a outros tipos de escrita é a referência diferenciada a códigos distintos que, no produto final, comunicarão a mensagem de maneira simultânea ou alternada. Neste aspecto tem pontos em comum com a escrita dramática- que também combina códigos-, uma vez que não alcança sua plena funcionalidade até ter sido representado. A representação do roteiro, no entanto será perdurável, em função da tecnologia de gravação.

Existem aspectos do roteiro que compõem seu conteúdo. Estes são fundamentais para dar sentido e criar um entendimento. Para iniciá-lo é necessário trabalhar a palavra, ou seja, o *Logos*. No discurso, na organização verbal, temos o corpo do roteiro, sua estrutura geral. Todo roteiro carrega sua carga dramática, a idealização dos sentimentos e pensamentos humanos, o *Pathos*. Sua importância

reside na capacidade de refletir a própria existência do indivíduo, por meio do drama, da tragédia e da comédia. Essa escrita possui um sentido comunicacional e, por conseguinte, fatores éticos e morais. Todo roteiro possui uma mensagem intrínseca que dá razão a sua própria existência, ou seja, o *Ethos*. Portanto, em todos os roteiros, encontraremos *Logos*, *Pathos* e *Ethos*, ou seja, o discurso, a ação e o significado.

Para escrever o roteiro, faz-se necessário cumprir certas etapas. Comparato (1995) nos mostra, em uma rápida análise do texto de Syd Field, que existe uma subjetividade na construção do roteiro, mas que é possível propor etapas para o processo da criação. São elas: idéia, conflito, personagens, ação dramática, tempo dramático e unidade dramática.

Essas etapas podem muito bem ser observadas em qualquer história em quadrinhos. Vamos tomar como exemplo a história *Crônicas da Província* (1999), escrita por Wander Antunes e desenhada por Mozart Couto.

A idéia é base do roteiro, e neste caso é mostrar a problemática dos brasileiros do interior no século XIX.

O conflito é o cerne da questão do roteiro, e em *Crônicas da Província* se dá entre os menos favorecidos e o “coronel” que exerce seu poder de várias maneiras.

Os personagens são atores de toda problemática e o reflexo de nossa humanidade. Nesta história são: O “coronel”, o meeiro, a filha do meeiro, o filho do meeiro, os capangas do “coronel”, os soldados da guarda, o caixeiro viajante, os bêbados e as prostitutas.

A ação dramática é o como, quando, onde, quem e o que irá ser contado do conflito básico. As crônicas se passam em alguma localidade do interior do País, no século XIX, ambiente no qual duas tramas são narradas. Na primeira o “coronel” cobra do meeiro mais do que este pode pagar e a família se vê ameaçada pela ganância do latifundiário. A segunda mostra os desmandos e os abusos feitos em nome do mesmo “coronel”.

O tempo dramático determina o percurso, o ritmo da história narrada, o quanto tempo terá cada cena, cada seqüência. *Crônicas da Província* desenrola-se em quatro capítulos nos quais a ação se desenvolve em 29 páginas. As 4 primeiras páginas apenas introduzem o conflito entre o “coronel” e o meeiro, já as próximas 6 páginas mostram a ação entre os capangas e a família do meeiro indo ao extremo, as 2 últimas páginas fecham o ciclo do conflito entre o “coronel” e a família trazendo uma conclusão moral.

A unidade dramática é a coesão entre a narrativa do roteiro e o processo de produção do mesmo. Na história, essa unidade se dá pela estética visual que procura, com o desenho, retratar o interior do Brasil do século XIX e é pela fala dos personagens que se reflete regionalismo.

Dessa forma, temos as concepções necessárias para construção de um roteiro original.

Considerando, entretanto, que o tema deste trabalho é voltado para questão da adaptação do texto histórico, faz-se necessária a discussão de como gerar um roteiro adaptado.

A adaptação de um texto é algo muito mais complexo que a criação de um roteiro original, pois estamos transcrevendo uma linguagem de um suporte para outro.

Como escreve Comparato (1995, p. 330) “Portanto, já que uma obra é uma unidade de conteúdo e forma, no momento em que fazemos nosso conteúdo e o exprimimos noutra linguagem, forçosamente estamos dentro de um processo de recriação, de transubstanciação”.

Mas adaptar não é apenas recriar, pois existe uma relação com o sentido da narrativa original que não pode esvaecer. Outros autores falam desta relação da adaptação.

Segundo Maciel (2003, p. 140):

A adaptação de uma obra preexistente, vazada em geral de forma épica, supõe uma avaliação prévia de suas possibilidades dramáticas. Escolhas feitas a partir de um deslumbramento com as possíveis qualidades líricas da obra, ou mesmo de sua exuberância épica, costumam ser grandes problemas de adaptação. A avaliação do rendimento dramático é decisiva.

Histórias que indicam ações dramáticas significativas, com personagens movidos por vontades definidas e fortes, e portanto envolvidas em conflitos nítidos, são as que melhor se prestam às adaptações.

E quanto ao fato do texto estar ajustado ao suporte, Field (2001, p. 174):

Adaptar significa transpor de um meio para o outro. A adaptação é definida como a habilidade de fazer corresponder ou adequar por mudança ou ajuste – modificando alguma coisa para criar uma mudança de estrutura, função e forma, que produz uma melhor adequação.

Em outras palavras, um romance é um romance, uma peça de teatro é uma peça de teatro, um roteiro é um roteiro. Adaptar um livro para um roteiro significa mudar um (o livro) para outro (o

roteiro), e não superpor um ao outro. Não um romance filmado ou uma peça de teatro filmada. São duas formas diferentes. Uma maçã e uma laranja.

O ponto mais importante da adaptação talvez seja este, o roteiro não deve ser a obra original, mas sim tê-la como parâmetro para sua escrita. Em muitos casos, o escritor do roteiro vive o dilema das diferenças do suporte e esquece de utilizar as possibilidades de cada meio.

Pegamos como exemplo a adaptação da história *Retirada de Laguna*, do Visconde de Taunay, para os quadrinhos feita pela editora EBAL em 1956, no traço de Gutemberg Monteiro.

A obra original, escrita por Taunay, é o reflexo de sua participação direta no conflito do Brasil com o Paraguai. O autor, formado em Letras, Matemática e Ciências Naturais, estudou artilharia na Escola Militar do Rio de Janeiro e fez parte do corpo de engenheiros na expedição ao Mato Grosso em 1865.

Seu relato, no livro, mescla a narrativa científica e o romance, no qual o cenário assume grande importância e o desfile de personagens denota a preocupação do autor em catalogar todos os fatos.

O livro data de 1871 e as informações aqui contidas para leitura e análise foram retiradas da terceira tradução da edição francesa. Portanto, o texto está o mais próximo possível do trabalho original do Visconde de Taunay.

O autor nos apresenta no texto vários personagens, porém faz um retrato especial do Guia Lopes, homem humilde, responsável pela sobrevivência das tropas brasileiras com seus conselhos e víveres. Ele é o grande herói da história de Taunay

como podemos ler nos seguintes trechos do prólogo do livro escrito por Ernesto Aimé em Paris, em 1890:

[...] si não foram os prodígios de energia e animo inalterado d'esse estupendo Lopes, maior que muitos heroes de Homero!

Ah! Que vulto grandioso e nobre o d'esse Lopes, simples como os patriarchas antigos, e como elles rico de terras e gado; abastecendo o pequeno exército que elle sustenta com suas palavras animadoras, e guia com a sua intelligencia de caboclo velho por aquelles matos, por aquelles brejos e por aquellas solidões sem estrada.

[...] não há temer que se perca a memória de semelhantes heroes, e particularmente a do nobre velho Lopes. Um monumento de bronze ou granito só os lembraria aos compatriotas e aos raros viajantes que visitam o Brasil: o livro do sñr. d'Escragnolle-Taunay fará que toda Europa admire os prodígios da Retirada de Laguna.

O próprio autor abre um parágrafo especial para falar do personagem no seguinte trecho:

Sempre sério e preocupado, andava só ou conversava com José Francisco Lopes, um velho práctico e conhecedor da região que nos servia de guia.

Este merece que o apresentemos ao leitor, antes de vê-lo em acção. D'entre nós os que tinham de lembrança os romances de Femore Cooper, não podiam, deante di sertanejo brasileiro, o homem das solidões, deixar de pensar na grande e simples figura do Olho do Falcão no Prado. (TAUNAY, s.d., p. 21)

Todas essas palavras marcam a presença forte do personagem Lopes na narrativa de Taunay. Ele próprio, o escritor, é peça chave, pois os relatos mostram que estava presente nos fatos, ou tinha grande articulação entre todos os outros combatentes, para poder registrar tudo ao seu redor.

A adaptação do livro para os quadrinhos, por sua vez, tem alguns problemas, não em relação ao conteúdo, mas na forma como o meio é aproveitado para a narrativa. Levando em consideração a diferença das linguagens, o que podemos notar é um desconforto do autor na adaptação.

Para começar, o personagem Lopes, que foi tão importante para o exército brasileiro, só aparece em sete quadros, de forma caricatural. Não há uma narrativa forte que introduza o personagem, ou que mostre a sua participação ativa. A linguagem gráfica não enaltece a ação e o personagem como o texto de Taunay.

Os motivos de Lopes não são revelados. O fato da invasão e da captura de sua família pelos paraguaios não é mostrado. No texto original este seria o grande motivo do ódio dele pelos paraguaios.

Na história em quadrinhos, existe uma introdução explicando o que seria a guerra do Paraguai, o que não acontece no texto original. Mas, em compensação, suprime muitas informações que o autor fornece no livro, como por exemplo sobre as plantas e geografia da região do conflito. Este problema poderia ser resolvido na narrativa gráfica, mas infelizmente a preocupação com o documento histórico acabou por “engessar” a criatividade na narrativa visual da história em quadrinhos.

Realmente a transposição de uma linguagem para outra está sujeita a certos entraves, caso os interlocutores não estejam aptos ou predispostos a fazer a releitura apropriada da obra.

Neste caso, estamos nos referindo a uma história em quadrinhos adaptada a partir de um livro épico, com uma narrativa ficcional, mas, quando o autor parte de um texto em forma de registro histórico a adaptação torna-se mais complexa.

Ao comparar as duas narrativas sobre a batalha de Fort Sumter, Witek (1990) nos mostra justamente os problemas do posicionamento narrativo na adaptação de um texto histórico. Na primeira feita pela Gilberton Company, desenhada por Jack Kirby intitulada *The war between the States* (1961), temos um “engessamento” da narrativa típica dos quadrinhos. Mesmo tendo à frente Kirby, conhecido por criar personagens como Capitão América, Hulk, Thor, entre outros, o texto e a apresentação gráfica da adaptação sobre a batalha do *Fort Sumter* não são capazes de gerar a mesma dramaticidade e dinamismo habituais das histórias em quadrinhos do artista.

O segundo trabalho, de Harvey Kurtzman, feito para E.C. Comics intitulado *First Shot* (1952) fala do mesmo episódio que Kirby desenhou para Gilberton Company.

Witek (1990) analisa o trabalho de Kurtzman como antimilitarista, devido ao enquadramento aplicado nas cenas e ao discurso que conduz o leitor. Towle (2003, p. 269) concorda com o texto de análise de Witek e afirma que: “Embora a narrativa dos livros de guerra da E.C. estejam além de censura, neles é a ficção e não a história que reina”.

Embasados nesse pensamento, podemos afirmar que as melhores adaptações são aquelas que se assemelham à ficção, e não ao documento histórico.

2.4 Narrativas gráficas

Desde a mudança no processo de produção e a criação das máquinas de reprodução da imagem, como a prensa, a fotografia e o cinema, o homem tornou-se mais observador, mais visual. A Revolução Industrial não trouxe apenas uma nova visão sócio-econômica, como também um novo viés cultural.

A evolução do processo de produção gerou um pensamento diferente em relação ao observar a imagem. Antes do surgimento dessas máquinas a narrativa textual era a reprodução da realidade. Hoje o leitor é mais sofisticado devido às possibilidades de manipulação da imagem.

Como bem manifestou Couchot (2001, p. 37):

A evolução das técnicas de figuração indica, desde o Quattrocento, a constância de uma pesquisa quase obsessiva que visa automatizar cada vez mais os processos de criação e reprodução da imagem. Essa preocupação começou, primeiro entre pintores e artistas que eram também, de fato, na época experimentados engenheiros, tais como Brunelleschi, Alberti ou da Vinci. Os efeitos da automatização da imagem, obtidos com o aperfeiçoamento da perspectiva de projeção central, foram além dos limites do campo pictórico e se estenderam em outros domínios, tais como as matemáticas, a física e a mecânica, e mesmo a indústria.

Eco (1976) contextualiza a questão da evolução dos modos de transmissão das mensagens. Sobre a passagem da escrita para a impressão e a evolução dos processos de reprodução Eco (1976, p. 36) afirma que:

[...] e seu verdadeiro alcance só se manifesta se considerarmos que os novos instrumentos agirão no contexto de uma humanidade profundamente modificada, seja pelas causas que provocaram o aparecimento daqueles instrumentos, seja pelo uso dos mesmos instrumentos. A invenção da escrita embora reconstituída através do mito platônico, é um exemplo disso; a da imprensa, ou a dos novos instrumentos áudios-visuais, outro.

Essa busca dos instrumentos parte da aurora da Humanidade, quando os pigmentos foram descobertos, depois a escrita, o papel e assim por diante. E nessas superfícies o homem criou símbolos e com eles esquematizou suas narrativas.

A importância da narrativa gráfica surgiu bem antes da invenção da prensa de tipos móveis e da evolução dos processos gráficos. Já na Idade Média, por exemplo, as xilogravuras serviam para divulgar preceitos católicos. E o empenho dos artistas em contar histórias por meio de imagens acentua-se, entretanto, no século XIX e formaliza-se somente no século seguinte.

As histórias em quadrinhos são um reflexo dessa busca da narrativa gráfica. Elas surgem como um meio visual composto e, a passos tímidos, no século XIX, ganham espaço nos jornais e revistas.

Em Eisner (2005) podemos verificar os meandros que compõem a narrativa gráfica e como podemos identificá-lo nos quadrinhos.

Primeiramente, Eisner (2005) apresenta o trabalho dos xilogravuristas como os predecessores da “arquitetura” da narrativa gráfica.

Berona (apud EISNER, 2005) nos conta que, em 1919, o artista belga Frans Masereel publicou *Passionate Journey*, um romance sem palavras em 169 xilogravuras que tinha introdução de Thomas Mann. Masereel fez mais de vinte romances sem palavras que, mais tarde, influenciariam o trabalho de Otto Nückel, um alemão, que produziu outro romance gráfico intitulado *Destiny*, em 1930. Na mesma, época Lynd Ward publicou histórias no formato hoje chamado *graphic novels* e esse formato acabou por estabelecer a “arquitetura” desta forma artística.

Quanto à questão da evolução da narrativa gráfica Eisner (2005, p. 8) diz:

Autobiografias, protestos sociais, relacionamentos humanos e fatos históricos foram alguns temas que passaram a ser abraçados pelas histórias em quadrinhos. As graphic novels com os chamados “temas adultos” proliferaram e a idade média dos leitores aumentou, fazendo com que o mercado interessado em inovações e temas adultos se expandisse. Acompanhando essas mudanças, um grupo mais sofisticado de talentos criativos foi atraído para essa mídia e elevou seus padrões.

Segundo Eisner (2005), as histórias contadas a partir de imagens são capazes de evocar aquelas impressas na memória do indivíduo e podem ser suscitadas por meio mecânico (fotografia) ou manual (desenho). Sua representação é sempre simplista, pois deve ser de rápido entendimento, no intuito de facilitar sua utilidade como linguagem.

As imagens convencionais e generalizadas geram um conforto ao observador, pois simplificam o conteúdo e tornam a percepção mais rápida. É com este aspecto que Eisner considera os estereótipos uma ferramenta comum à construção narrativa dos quadrinhos.

De certo, temos uma tendência a estereotipar imagens quando não possuímos um profundo conhecimento do assunto ou quando queremos satirizar uma determinada situação.

Tomemos como exemplo mais uma vez Asterix. Na sequência *Asterix entre os Bretões*, os ingleses têm seus costumes e modos estereotipados na narrativa gráfica. Todos são representados com bigodes similares e um certo ar superioridade. A fala nos balões dos personagens bretões (ingleses) tem uma gramática invertida para lembrar que na língua inglesa a construção gramatical difere do francês, língua original de Asterix.

As tradições e fatos históricos dos ingleses também são estereotipados. O costume do chá servido às cinco horas da tarde é passado em uma sequência na qual, todos os dias, a batalha dos bretões (ingleses) com romanos é parada exatamente às cinco horas da tarde para a “água quente”; mais tarde, os gauleses, com o pretexto de ajudarem aos bretões, dão a eles uma erva que os guerreiros imaginam ser aquela que daria super poderes, quando na verdade trata-se das folhas de chá, que constituem a parte mais importante do famoso chá das cinco, alardeado em filmes e estereotipado aqui por Goscinny e Uderzo, que brincam com a história e com a estética, pois procuram uma imagem caricatural dos ingleses para frisar quem está sendo retratado na história de Asterix.



Figura 1. *Asterix entre os Bretões*. Em *Asterix entre os Bretões* a narrativa do tempo presente é transportada para o passado. Fonte: GOSCINNY, R.; UDERZO, A. *Asterix entre os Bretões*. Rio de Janeiro: Cedibra, 1970.



Figura 2. *Asterix entre os Bretões/Beatles*. No último quadro podemos ver os Beatles dando autógrafos para as fãs. Fonte: GOSCINNY, R.; UDERZO, A. *Asterix entre os Bretões*. Rio de Janeiro: Cedibra, 1970, p. 19.

Os quadrinhos lidam com reproduções facilmente reconhecíveis da conduta humana. Seus desenhos são o reflexo no espelho, e dependem de experiências armazenadas na memória do leitor para que ele consiga visualizar ou processar rapidamente uma idéia. Isto torna necessária a simplificação da imagem em símbolos que se repetem. (Eisner, 2005, p. 21)

Além dos estereótipos, existe uma forte tendência nos quadrinhos em trabalhar com a simbologia dos objetos e suas relações icônicas.

A representação de uma idéia, pessoa, local ou coisa por meio de uma imagem pode ser definida como ícone. (MC CLOUD, 1995)

Podemos classificar os ícones de várias maneiras diferentes: de linguagem, de ciências e de comunicações. São ícones do reino prático.

O ícone que se assemelha ao seu tema é o ícone de figura. Essa semelhança pode sofrer variações e, assim, o conteúdo icônico também poderá variar. Em ícones não-pictográficos o significado é fixo e absoluto, sua aparência não afeta seu significado porque representa idéias invisíveis, como o símbolo da paz, a letra “M” ou o número “5”.

Nas representações pictográficas, o significado é fluido e variável, pois, na vida real, essas representações podem ser apresentadas em graus diversos, ou seja, podemos ter diferentes desenhos para uma mesma idéia. São infinitas possibilidades de representar um o homem e uma mulher, por meio de desenhos, fotos, estátuas, pinturas, além das possibilidades que a memória pode gerar, pois nosso inconsciente é capaz de criar uma análise combinatória de imagens, gerando imagens novas.

Nos quadrinhos, assim como acontece nos filmes, os objetos simbólicos não apenas narram , mas também ampliam a reação emocional.

O conhecimento prévio da linguagem e a utilização de estereótipos e símbolos não é, contudo, premissa para entendimento da história. Em uma narrativa gráfica a capacidade de discernimento do observador sobre as imagens e o tema é mister importante. Para que este jogo entre narrador e leitor funcione é necessário que o autor conheça seu público.

Como afirma Eisner (2005, p. 51):

O perfil do leitor - sua experiência e características culturais - tem de ser levado em conta antes que o narrador possa contar a história com sucesso. Uma boa comunicação depende da memória, da experiência e o vocabulário visual do próprio narrador.

Para a construção da narrativa gráfica dos quadrinhos, Mc Cloud (1995) propõe seis caminhos:

- A *idéia* da história em quadrinhos, os aspectos filosóficos que geraram a sua criação;
- A *forma* como ela se manifesta: revista, livro, tira de jornal;
- O idioma, o gênero ou escola artística ao qual a história pertence;
- A *estrutura*, a composição do trabalho, a reunião dos elementos anteriores;
- A *habilidade*, a capacidade do artista se expressar, seu conhecimento prático, a invenção;
- A *superfície*, os valores de produção, o acabamento, ou seja, os aspectos mais aparentes.

Esses itens não são claros para os artistas, eles fazem parte de um longo processo de aprendizagem que o narrador absorve com o passar do tempo.

2.4.1 Elementos da narrativa gráfica dos quadrinhos

Os quadrinhos são formados por dois códigos distintos que interagem: o verbal e o visual. Cada um tem seu peso e sua função dentro da história e o seu bom aproveitamento é responsável pelo ritmo de leitura e pela compreensão.

Os autores de quadrinhos desenvolveram, com o passar do tempo, diversos elementos tanto verbais quanto visuais que foram gerados a partir do próprio meio. Mas os quadrinhos sofreram influência de outro meio que surgiu quase na mesma época, o cinema.

O cinema e os quadrinhos assemelham-se não só no que diz respeito à confecção dos roteiros, como também nos enquadramentos.

A classificação dos elementos inerentes aos quadrinhos e suas conexões com o cinema, portanto, se apresenta de suma importância e faz-se necessária uma explanação mais abrangente sobre o assunto.

Primeiramente, então, abordaremos a linguagem icônica.

O desenho é o elemento básico dos quadrinhos e sua menor unidade dentro de uma história é a vinheta. Normalmente os desenhos estão em quadros e em seqüência, contendo uma narrativa ficcional ou não. O sentido da distribuição destes quadros é da esquerda para direita de cima para baixo. Esta ordem de leitura também ocorre dentro de cada quadrinho em relação à disposição dos personagens e suas falas.

A técnica utilizada nos quadrinhos depende do gênero que o artista pretende impor a sua obra, pois os quadrinhos não diferem dos princípios das artes plásticas.

A partir do final da década de 20, os quadrinhos abriram espaço para uma nova forma estética. Os traços, que anteriormente eram caricaturais, passam a uma busca por um traço mais realista que se fez presente com as narrativas dos super-heróis e histórias de aventuras e ficção.

A linguagem icônica dos quadrinhos está ligada ao enquadramento, planos, ângulos de visão, formato dos quadrinhos, montagem de tiras e páginas, gesticulação e criação dos personagens, bem como a utilização de figuras cinéticas, ideogramas e metáforas visuais. (VERGUEIRO et al., 2004, p. 34)

A *vinheta* ou *quadro* é a unidade que compõe a sequência narrativa. Nesse espaço desenvolve-se a ação assim como o momento captado pelo diafragma de uma máquina fotográfica, com a diferença que este instante no quadrinho é congelado possibilitando ao observador uma maior reflexão sobre a imagem.

Os *planos* e *ângulos de visão* representam a forma como as imagens são apresentadas no quadro. Para nomenclatura dos planos, utiliza-se a mesma do cinema. Esses enquadramentos são: plano geral, plano total ou conjunto, plano médio, plano americano, primeiro plano, plano de detalhe (close), ângulo de visão médio, ângulo de visão superior (plongé) e ângulo de visão inferior (contra-plongé).

Quando temos a cena como um todo, abrangendo não só o personagem, mas também os objetos a sua volta temos um *plano geral*.

O quadro que mostra apenas os personagens de corpo inteiro, mas não possibilita a visão da totalidade do cenário é um *plano total*.

Plano médio é a representação dos personagens da cintura para cima, já no plano americano, eles são mostrados da altura do joelho para cima.

Primeiro plano limita o enquadramento à altura dos ombros e o plano detalhe limita o espaço em uma parte da figura humana ou de um objeto.

Em *ângulo de visão médio*, a cena acontece na altura dos olhos do observador. Já o *ângulo de visão superior* enfoca a ação de cima para baixo, enquanto o *ângulo de visão inferior* faz o inverso.

Esses planos e ângulos devem ser utilizados da melhor maneira possível a fim de gerar uma leitura dinâmica e uma narrativa mais atrativa.

As histórias em quadrinhos também precisam se adaptar ao meio para o qual serão produzidas e como serão montadas. Jornais, revistas e a Internet possuem sua própria linguagem gráfica. Essa montagem refere-se à forma da distribuição dos quadros e como sua seqüência será apresentada.

Em geral, as histórias em quadrinhos de jornais são montadas em forma de tiras, numa seqüência de quadros de proporções similares. Já as revistas permitem uma exploração maior do espaço e da distribuição dos quadros. As histórias em quadrinhos produzidas para a Internet mesclam características dos meios impressos e eletrônicos. Existe, nessas histórias, a possibilidade da utilização de recursos de animação o que as torna uma forma de expressão híbrida.

De acordo com Franco (2004, p. 54):

O segundo passo após a hibridação de técnicas de elaboração de desenho, colorização e letreiramento unindo suporte papel e computador foi dado em meados da década de 1990 quando surgiram as primeiras adaptações de quadrinhos para CD-ROM, dando início à hibridação da linguagem das HQs com as possibilidades abertas pelos recursos multimidiáticos do computador, finalmente as HQs tomaram de assalto a rede mundial de computadores Internet, vivendo um momento de adaptação e experimentalismo na tentativa dos autores de adequá-la aos recursos proporcionados pela hipermídia.

Outros fatores importantes em relação à montagem da história são os requadros, elipses e logotipo. Os requadros são as molduras das histórias em quadrinhos e constituem um forte elemento narrativo. Sua espessura e distribuição interferem na leitura da página como um todo, assim como as elipses. Elas são os espaços em branco entre cada quadro e fazem parte de trechos da seqüência que completamos mentalmente.

O logotipo de uma história em quadrinhos geralmente é criado para personagens com séries fixas como é o caso de *Batman*, *Superman*, *Spider Man*, *Hulk*, etc. Sua função, assim como em outros produtos comerciais, é frisar e reforçar a idéia sobre aquele personagem, gerando uma expectativa no leitor.

Outro forte elemento gráfico das histórias em quadrinhos é o protagonista. Sua concepção estética marca a característica da história. Os personagens de aventuras e super-heróis são os mais expressivos, pois devem transmitir conceitos intrínsecos ao herói mítico. Tudo que os cerca possui uma simbologia, da indumentária aos objetos por eles utilizados.

Os personagens secundários também representam um elemento marcante dentro da narrativa gráfica. Mocinhas indefesas, ajudantes *teenagers*, vilões caricatos, são recursos já conhecidos entre autores e leitores das histórias em quadrinhos.

Nas palavras de Vergueiro et al. (2004, p. 53) sobre a criação dos personagens salientamos que:

[...] é importante lembrar que, sendo um meio de comunicação de massa, muitas histórias em quadrinhos tendem a firmar-se em estereótipos para melhor fixar as características de um personagem junto ao público. Este tipo de representação traz em si

uma forte carga ideológica, reproduzindo os preconceitos dominantes na sociedade. E não se trata apenas de representar o herói com uma figura agradável ao olhar e o malfeitor com traços simiescos, mas, às vezes até sub-repticiamente, salientar traços ou situações que fortalecem a visão estereotipada de raças, classes, grupos étnicos, profissões, etc. Ainda que hoje em dia esses estereótipos já não tenham a mesma agressividade que tinham no início dos quadrinhos, representações de determinados grupos podem surgir nas histórias em quadrinhos de forma ostensiva e preconceituosa.

Mais um elemento gráfico dos quadrinhos são as figuras cinéticas. As imagens nas histórias em quadrinhos são estáticas, mas, para criar a sensação de movimento existem recursos utilizados pelos artistas como, por exemplo: o *speed line* ou linhas de velocidade, traços que partem do objeto dando a idéia de uma trajetória linear; a oscilação, representada por traços curtos que circundam o objeto ou personagem dando a sensação de tremor ou vibração; o impacto, representado por estrelas irregulares que tem o objeto ou personagem no centro; e muitos outros.



Figura 3. *Desenho de Ignácio Justo com speed line.* O desenho de Ignácio Justo mostra as linhas de movimento, ou speed line, que dão a sensação de movimento no desenho. Fonte: CORTEZ, J. *Técnica de Desenho*. São Paulo: Bentivegna, 1962, p. 91.

Além desses recursos visuais relacionados ao movimento, existem também as metáforas visuais. São signos ou convenções gráficas que ajudam a reforçar o conteúdo verbal. Elas ajudam na compreensão rápida da idéia principal da narrativa, tais como, as estrelas desenhadas ao redor do personagem que representam dor fazendo uma alusão à frase “ver estrelas”.

A linguagem verbal nas histórias em quadrinhos também é representada por meio de elementos gráficos. A fala dos personagens é delimitada pelo balão que pode ser representado de várias maneiras diferentes. Normalmente de forma elíptica, o balão também pode ter linhas tracejadas indicando sussurro, formato de nuvem para expressar pensamento, como uma descarga elétrica para ruídos mecânicos ou gritos, ligada a outro balão indicando pausa na fala e com múltiplos rabichos, mostrando que mais de um personagem está falando ao mesmo tempo.

O texto dentro dos balões também pode ter variações tipográficas. Por exemplo: caso o texto esteja maior e em negrito, simboliza que o personagem está gritando ou falando em tom mais alto; em tamanho menor, significa o inverso, ou seja, ele está sussurrando ou falando mais baixo; se as letras aparecem tremidas, significa que os personagens estão com medo; alfabeto ou tipografia diferenciada representa um outro idioma.

Além destas representações gráficas, existem inúmeras possibilidades para expressar a linguagem verbal dentro de uma história em quadrinhos. Para o narrador o recurso é a legenda. Ela pode ser apresentada dentro de um requadro ou não, ter uma tipografia diferente daquela empregada nos balões e também cores diferentes também. A legenda é a voz onisciente do narrador, utilizada para localizar o leitor no

tempo e no espaço, expor-lhe fatos, expressar pensamentos e emoções dos personagens, etc. (VERGUEIRO et al., 2004).

A onomatopéia é outro recurso visual criada para expressar ruído. São signos convencionais que representam ou imitam um som por meio de caracteres alfabéticos. Elas variam de país para país e se adaptam a cada cultura, de acordo com o idioma utilizado na comunicação. As onomatopéias são amplamente utilizadas na literatura, o que não as transforma em privilégio dos quadrinhos.

Entretanto, a forma como os quadrinhos utilizam as onomatopéias é bem diferente. Além do seu sentido primeiro que é o próprio som, elas se constituem em elemento gráfico que compõe a cena e, muitas vezes, são uma parte da ação do personagem, gerando elementos de dramaticidade.

A junção desses elementos gráficos e sua distribuição na sequência podem gerar um ritmo as histórias em quadrinhos. A palavra ritmo normalmente é associada à composição musical, mas Pietroforte (2004, p. 108) traça um paralelo entre ritmo musical e ritmo de imagens:

Em um sistema semiótico cujo plano de expressão é uma forma que realiza como uma duração, ou seja, durante tempo, como é o caso dos sistemas semióticos verbal e musical, é na extensão deste tempo que o ritmo interfere com uma marcação. Uma batida qualquer, com sua forma de acentuação, tem seu andamento modificado quando é repetida por mais vezes durante o mesmo intervalo de tempo. Assim, batida e andamento podem ser definidos a partir de uma relação entre acentos tônicos e átonos. Desse modo, ritmo é definido não em termos de gênero musical e velocidade de execução, mas em termos de tonicidade.

Esse são, então, os elementos que constituem graficamente uma história em quadrinhos: as vinhetas ou quadrinhos; os requadros; as elipses; os logotipos; a

estética dos personagens principais e secundários; os planos e ângulos; a montagem; as figuras cinéticas; as metáforas visuais; os balões; o texto; as legendas e o ritmo.

Estas informações possibilitam discutir tanto o conteúdo quanto a parte estética de uma história em quadrinhos. A esquematização apresentada em relação a roteiros e à parte gráfica podem ajudar a visualizar a problemática do tema abordado, identificando problemas e soluções das histórias em quadrinhos, mais especificamente daquelas que abordam temas relacionados à História.

Passemos, então, a observar como cada cultura encontrou um caminho para representar sua narrativa histórica.

3 HISTÓRIAS EM QUADRINHOS HISTÓRICOS NO MUNDO

3.1 Os quadrinhos e a conquista norte-americana

No século XIX, os norte-americanos viram as cidades da costa leste ficarem abarrotadas de imigrantes vindos da Europa e da Ásia. O governo e a população de descendência anglo-saxônica estavam ameaçados pela super população. naquele período personagens como Billy the Kid, os irmãos Dalton, Búfalo Bill, General Custer, Gerônimo e vários outros ganharam versões fantasiosas sobre suas vidas, aumentando o interesse da população das grandes cidades pelas terras ainda pouco habitadas do oeste norte-americano. Desta forma nasciam os folhetins sobre heróis

que habitavam as selvagens terras do oeste, ou seja, as aventuras de cowboys e foras-da-lei.

Este gênero literário era comercializado, assim como o cordel brasileiro, em livros de poucas páginas e a baixo custo, também conhecidos como pulp fiction, feitos para a população de baixa renda. A narrativa do herói mítico norte-americano já estava criada, porém, a junção da imagem com este gênero literário, gerando as histórias em quadrinhos de super-heróis só foi ocorrer bem mais tarde, um pouco depois do advento de outra grande força na divulgação da cultura de massa, o cinema.

A História dos quadrinhos nos Estados Unidos inicia sua trajetória, assim como em outros lugares do mundo, no final do século XIX. Um dos personagens mais conhecidos e considerado o primeiro produzido em larga escala foi Yellow Kid, de Richard Fenton Outcault, em 1895. O personagem nasceu como um reflexo da sociedade nova-iorquina daquele período. Sua condição de favelado (slum) estava impressa nos locais por onde passava no bairro de Hogan's Alley e em frases escritas em sua camisola amarela. As histórias do Yellow Kid eram um reflexo da vida dos imigrantes que procuravam os Estados Unidos em busca de um milagre e encontravam condições sub humanas de moradia e emprego. Naquela época os editores dos jornais notaram que o público preferia os textos com imagens. Isso gerou uma verdadeira batalha entre o jornal *World de Pulitzer* e o *New York Journal* de Hearst, para conseguir publicar as melhores histórias em quadrinhos nas edições dominicais (MOYA, 1977).

Até a década de 20, as histórias em quadrinhos norte-americanas eram baseadas em personagens humorísticos, o que gerou o termo *comics*. As primeiras

histórias falavam de crianças, garotas, personagens zooantropomórficas, duplas de comediantes e casais.

A partir da metade dos anos 20 os desenhos passam a ser mais naturalistas e os artistas procuram uma narrativa mais ligada à realidade.

Os anos 30 ficaram marcados como a era de ouro dos quadrinhos e surgiram diversos super-heróis.

Moya (1977, p. 43) afirma que: “Essas três criações de sucesso, Tarzan, Buck Rogers e Dick Tracy, produziram uma reviravolta na história dos quadrinhos, iniciando a chamada “golden age” (era dourada) dos *comics*”.

A maioria das histórias tratava de temas ficcionais, porém, em 1926, o primeiro quadrinho com tema histórico foi produzido para o jornal *Dallas Morning News*. O título era *Texas History Movie*, desenhada por Jack Patton e escrita pelo texano John Rosenfield, e o objetivo era disponibilizar a História de grandes personalidades do Texas, por meio dos quadrinhos, com intuito educacional. O problema desta primeira narrativa histórica em forma de quadrinhos foi a utilização de termos verbais normalmente usados na década de 30, mas não adequados para a fala dos personagens no tempo da narração. (TOWLE, 2003)

Na década de 40, começam a ser publicadas as revistas *True Comics*, do editor George J. Hecht. As revistas traziam histórias de personalidades da época e fatos reais. Duas das mais longas histórias escritas para *True Comics* foram as histórias da América e da Inglaterra em quadrinhos, feitas por David Muzzey e Joseph Park, professores de história da Universidade de Columbia e Universidade de Nova Iorque respectivamente. Embora *True Comics*, como muitos quadrinhos

históricos que apareceram depois, comprimisse os eventos históricos em poucos quadros, a exatidão histórica era a principal preocupação.

Com a entrada dos Estados Unidos na Segunda Guerra, as histórias voltaram-se exclusivamente para temas relacionados a batalhas. A revista influenciou o surgimento de várias outras como *It Really Happened*, *Real Life Comics*, *Real Fact Comics*, *Pictures Stories from American History* e outras.

Os quadrinhos revelam-se na década de 40 e 50, como grandes ferramentas didáticas e parâmetros para fixação da História Oficial entre os jovens. Joseph Witek (1990) nos mostra a importância dos quadrinhos na construção de conceitos sobre os norte-americanos em relação as imagens e a sua conexão com a realidade por eles vivenciada.

Witek analisou autores de quadrinhos norte-americanos que, segundo seu ponto de vista, traduzem melhor a realidade de determinados períodos da história dos Estados Unidos.

Enquanto isso, Savage Junior (1998), compara a relação dos quadrinhos da década de 50 com a política externa dos Estados Unidos.

Pelo seu prisma podemos rever conceitos em relação ao momento histórico pela narrativa científica. Nas entrelinhas das ficções daquele período podemos identificar os verdadeiros temores e anseios do homem comum e do governo norte-americano.

Em Witek (1990), encontramos várias referências a Gilberton Comics, uma das maiores divulgadoras dos quadrinhos históricos nos Estados Unidos nos anos 50. Os quadrinhos históricos desta editora eram diferentes daqueles publicados em

1926 por Patton e Rosenfield, pois a liberdade criativa era bem reduzida, deixando pouco espaço para evolução do roteiro. As histórias em quadrinhos da Gilberton passavam pelo crivo de Associação de Pais e Educadores e por este motivo eram os mais resistentes a novas experiências estéticas.

Um dos maiores exemplos era a *Classic Illustrated* que trazia adaptações de clássicos da literatura, mas ocasionalmente publicava quadrinhos de não-ficção, como foi o caso da *World War II*, *Royal Canadian Mounted Police* e *The Story of América*. A intenção destes quadrinhos era atrair a atenção dos pais para quadrinhos educacionais e apaziguar o apetite das crianças por revistas de histórias em quadrinhos. (TOWLE, 2003)

A construção dos personagens era baseada mais nas roupas e no traço que nos problemas sócio-econômicos que os envolvia, bem diferente do princípio de *Texas History Movie*, feita quase quatro décadas antes. O intuito de fazer um paralelo com a estética dos super-heróis vigentes era tanta que o artista Jack Kirby fora contratado para fazer uma revista especial sobre a Guerra Civil norte-americana. O motivo era a forte resistência do mercado ao quadrinho com temas históricos. Dessa maneira a Gilberton pretendia atenuar essa tendência do mercado.



Figure 2. Jack Kirby, "April, 1861: Fort Sumter," page 3
© The Fawcett Corporation

Figura 4. *Fort Sumter* desenhado por Jack Kirby. Desenho de Jack Kirby sobre o início da Guerra de Secessão. Fonte: WITEK, J. *Comic book as History: the narrative of Jack Jackson, Art Spiegelman and Harvey Pekar*. Mississippi: University Press of Mississippi, 1990.

Outra editora famosa pela produção de quadrinhos históricos nos Estados Unidos foi a *E.C. Comics* que possui uma linha de guerra produzida por Harvey Kurtzman. A *E.C. Comics* publicou vários títulos de guerra na década de 50 em duas séries chamadas *Frontline Combat* e *Two-Fisted*.

Em Witek (1990), podemos reconhecer a diferença de estrutura narrativa, tanto imagética quanto textual em relação a aspectos similares. Esta diferença fica evidente no trabalho de Jack Kirby sobre a Guerra de Secessão, mais especificamente sobre o Forte Sumter, e a história de Harvey Kurtzman sobre o mesmo assunto, pois, enquanto Kirby utiliza uma linguagem mais comercial, fazendo

quadrinhos de super-heróis, Kurtzman fez um trabalho alternativo, dando aos assuntos de guerra uma visão pacifista.

Naquele período, muitos artistas viram-se ameaçados por uma caça aos comunistas e aos valores “não-americanos” promovidos pelo senador Joseph Mc Carthy. Os quadrinhos não saíram ilesos dessa perseguição que se acentuou após a publicação de vários artigos e de um livro que seria o principal suporte para críticas e processos. Os editores viram-se obrigados a defender seus direitos criando um código de conduta para os quadrinhos, o *Comics Code*.

Esse código de conduta teve como fator contundente o livro *Seduction of the Innocent*, publicado em 1954, pelo Doutor Frederic Wertham, no qual o psiquiatra faz várias críticas aos personagens dos quadrinhos. No final dos anos 40, os editores de quadrinhos já haviam criado uma prévia do *Comics Code*, mas após a publicação do livro uma comissão do senado norte-americano exigiu regras mais fortes para as histórias em quadrinhos.

Mesmo com as restrições à postura questionadora de artistas como Harvey Kurtzman, John Severin, Bill Eder, Wallace Wood e outros que mais tarde iriam formar a revista *Mad*, influenciou as histórias em quadrinhos das décadas seguintes.

A partir das mudanças sociais dos anos 50, 60 e 70 os artistas norte-americanos começaram a ter uma nova postura em relação à História. Era o início do movimento de contracultura. A resposta dos chamados *underground*¹ ou “alternativos” foi a produção de uma outra versão da História dos Estados Unidos. Esse movimento ganhou força no final dos anos 60 e na década de 70.

¹ *Underground*: movimento ou grupo que atua fora do estabelecido, gerando e refletindo pontos de vista heterodoxos, vanguardísticos ou radicais.

Entre os artistas desse movimento, podemos desatacar trabalhos do desenhista Robert Crumb e do roteirista Harvey Pekar. Estes artistas trazem para literatura dos quadrinhos uma visão diferente do chamado *american way of life*, o modo de vida americano, fazendo pouco caso dos sonhos da classe média norte-americana, mostrando novas perspectivas para este tipo de cidadão.

Witek (1990) destaca que o trabalho de Pekar nos quadrinhos revela as diferenças étnicas e a vida dos trabalhadores da classe baixa em Cleveland, empurrando os leitores para realidade do heroísmo da sobrevivência nas grandes cidades, pois segundo o próprio Pekar “as pessoas lêem mais a respeito do *Superman* do que delas mesmas.” (apud WITEK, 1989).

O artista é responsável pela série *American Splendor*, transformada em filme em 2002 por Shari Springer Berman e Robert Pulcini. A série é um reflexo da vida do autor no final dos anos 60 e começo dos 70, mostrando o dia-a-dia de um trabalhador comum e da realidade que o cerca. A obra de Pekar foi influenciada por outro grande quadrinhista *underground* norte-americano, Robert Crumb conhecido por retratar a classe média de forma sarcástica.

Outro importante artista *underground* da década de 70 é Jack Jackson, autor de *Los Tejanos*. Ele faz uma releitura dos quadrinhos de 1926 sobre o Texas, tendo como base não apenas o conteúdo mas o tipo de traço. Jackson foi buscar no trabalho de Patton e Rosenfield a base para saga de *Juan Senguin*, personagem histórico do Texas pelo qual o artista sempre nutriu admiração.

O desenho de Jackson, porém, é bem característico dos artistas da costa oeste, mais especificamente São Francisco, terra de Crumb. O traço é pesado e

espesso, o sombreamento se faz por base de hachuras e o *background* é muito bem trabalhando, transportando-nos ao local onde a história se passa.

Segundo Towle (2000), o trabalho de Jackson é muito importante, pois não se trata apenas de uma narrativa histórica, mas de uma narrativa política. O artista conseguiu produzir, após um levantamento sério e cuidadoso, uma história na qual os fatos apresentados não fazem parte do ensino médio norte-americano. Jackson trouxe a público racismo e atrocidades cometidas na conquista do oeste por meio dessa história em quadrinhos.

Outro trabalho significativo sobre história é o desenvolvido por Art Spiegelman no álbum *Maus*, de 1982. Essa palavra significa rato em alemão e é como Spiegelman retrata os judeus durante a Segunda Guerra, desenhando a contrapartida, o seja os nazistas, como gatos.

Esse trabalho narra como seus pais sobreviveram ao Holocausto. A história carrega uma carga de informações muito forte, não só quanto ao aspecto histórico, mas como a descrição de passagens de sua vida pessoal e afetiva. Ele foi um dos artistas que marcaram a história do *underground* americano, tendo trabalhado nas revistas *Real Pulp*, *Young Lust* e *Bizarre Sex*. Por ironia do destino, Spiegelman fez a capa do “11 de setembro” para revista *New Yorker* onde trabalhava. Logo após esse trabalho, ele pediu demissão inconformado com o posicionamento da mídia frente aos fatos.

Maus utiliza figuras zooantropomórficas que nos remetem automaticamente aos antigos desenhos animados de Mickey Mouse e Tom e Jerry, ou até mesmo às primeiras tiras de Krazy Kat ou do gato Félix, mas com uma narrativa mais dramática, bem diferente dos desenhos citados. O traço de Spiegelman também é

bem característico e possui a estética dos artistas *underground*, como Jackson, Crumb e Kurtzman.

Nos anos 80 e 90, o número de autores e editoras trabalhando com temas históricos diminuíram sensivelmente, aparecendo esse tipo de publicações somente em edições esporádicas ou especiais adaptando fatos históricos e personagens famosos. Histórias em quadrinhos que contavam a História dos Estados Unidos praticamente sumiram dos pontos de vendas, mas a editora D.C. lançou, de 1997 a 2003, revistas em uma série chamada *Elseworlds*, que mostravam os heróis fazendo parte de fatos importantes da História, principalmente da História do Estados Unidos.

Contudo, o interesse por assuntos históricos entre os norte-americanos não desapareceu, haja vista o sucesso da série *300 de Esparta*, feita por Frank Miller em 1998. Com uma narrativa forte e bem ritmada, Miller mostra a saga dos 300 guerreiros gregos que enfrentaram o exército de milhares de persas comandados pelo rei Xerxes. O sucesso da narrativa de Miller foi tanto que Hollywood transformou a saga em filme a ser lançando em 2006, com direção de Zach Snyder. É certo que a adaptação da saga de Tróia (2004) em filme para os cinemas abriu o campo para o tipo de história de Miller, mas a linguagem por ele utilizada em *Sin City*, uma história em clima *noir* e transformada em filme em 2005 foi, com certeza, o ponto crucial para o sucesso e despertou a mídia para os trabalhos do artista.

Os quadrinhos históricos nos Estados Unidos ainda podem encontrar espaço, mas tudo depende de como a narrativa for apresentada.

3.2 O quadrinho asiático e a releitura da História

Apesar dos ocidentais considerarem-se os precursores das histórias em quadrinhos, este tipo de narrativa não é privilégio de um povo ou uma região específica. Ao redor do mundo existem casos de similaridade narrativa, em que texto e imagem ajudam a contar fatos e gerar interpretações da História.

Segundo Luyten, S. (2000), na dinastia Han (206 A.C.-24 D.C.) os chineses já faziam arte seqüencial contando uma história. Em 1972, na província de Hunan, mais precisamente perto de Changsha, foi descoberta a tumba de Mawangdui, que continha sarcófagos com pinturas que contavam uma história em seqüência de imagens. Mas foi na Dinastia Sung (960-1279) e Yan (1279-1368) que a arte seqüencial firmou-se como narrativa nos antigos textos. Os imperadores pediam aos ilustradores que decorassem seus livros no topo de cada página. Estas ilustrações eram narrativas contínuas de imagens.

A partir de 25 D.C., os quadrinhos chineses tiveram uma grande evolução, tendo como ponto de partida as biografias com imagens, os contos, os romances ou peças de teatro ilustradas e, a partir do século VII, as ilustrações litográficas.

No século XX, mais precisamente nos anos 20, os chineses receberam, na arte da caricatura, influência do Japão (que, por sua vez, a recebeu da Inglaterra) para, no fim dos anos 30, utilizá-la em propaganda ideológica contra os próprios japoneses durante a invasão nipônica em 1937. (LUYTEN, 2000)

Naquele período, surgiu o artista Feng Zikai, que agrupou as ilustrações e cartuns numa série de vinhetas, criando uma seqüência contínua e encadeada. Essa

seqüência gerou o termo chinês *lianhuanhua*, que apareceu pela primeira vez em 1927, designando na China as histórias em quadrinhos. Zikai também contribuiu para o desenvolvimento da técnica dos quadrinhos, com uma produção de 20 livros teóricos sobre o assunto.

Os anos 20 e 30 podem ser considerados a era de ouro dos quadrinhos chineses, na qual uma gama de artistas despontou, principalmente em Xangai, onde os principais temas estavam relacionados a humor. Na década de 30, surgiram associações de desenhistas e, durante a invasão japonesa, o artista Ye Qianyu organizou a resistência por meio dos quadrinhos. O governo chinês percebeu que os quadrinhos eram uma ferramenta poderosa para difundir conceitos para as massas.

No período de formação da República Popular da China sob o comando de Mao Tse Tung, os quadrinhos foram utilizados para reforçar conceitos patrióticos. Entre 1949 e 1963, cerca de 12.700 diferentes títulos foram editados, perfazendo um total de 560 milhões de cópias circulando pelo país.

Como diz Luyten, S (LUYTEN, S. Do alto da Grande Muralha da China, 2 mil anos de histórias em quadrinhos vos contemplam... In: Universo HQ, Disponível em: <<http://www.universohq.com/quadrinhos/sonia02.cfm>>. Acesso em: 15 dez. 2005a):

Os quadrinhos de Mao, como ficaram conhecidos, tinham como características o seu formato pequeno, de 12,5 x 10 cm, em papel jornal, e uma temática incrivelmente variada. Foram primeiramente adaptadas, em forma quadrinizada, as obras clássicas da literatura chinesa, como “A história dos três reis”, para reforçar os aspectos educativos da revolução, dando ênfase à tática e à estratégia militar, além do patriotismo.

Depois, outros temas variados iam desde a reforma agrária, leis sobre o casamento, luta contra o analfabetismo, noções elementares de higiene, combate à corrupção, sem deixar de falar, é claro, da figura do próprio Mao, “o Grande Timoneiro”, como era chamado. Quanto ao desenho, ao lado de um número grande de

produções medíocres, publicaram-se quadrinhos de grande valor artístico, contribuindo para este modo de expressão gráfica.

De 1966 a 1976, a China passou pela chamada Revolução Cultural e os “revisionistas” desse movimento aboliram os quadrinhos relegando-os a cartazes de ruas, murais e jornais da guarda vermelha.

Com a morte de Mão, em 1976, o Partido Comunista começou a rever conceitos e, em 1980, os quadrinhos voltam a cena influenciados pela abertura para países estrangeiros e novas culturas. Um dos primeiros países a ser beneficiado por esta abertura foi o Japão. Em pouco tempo os quadrinhos e desenhos animados japoneses conquistaram os chineses, influenciando os artistas. Um dos personagens de maior sucesso entre os chineses foi *Astro Boy*, de Ossamu Tezuka, elevado à categoria de herói pelos chineses.

Os quadrinhos atuais, produzidos na China, falam muito mais de seus costumes, arquitetura, mitos, política, acontecimentos sociais, História, etc. Existem quadrinizações de mitos, lendas fantasmagóricas e dos pensamentos dos grandes mestres, como Confúcio e Lao Tse.

Os quadrinhos chineses atuais sofreram uma profunda mudança estética após o contato com os mangás japoneses. O traço tornou-se mais sofisticado e competitivo, ou seja, um traço dinâmico e muito parecido com os trabalhos produzidos pelos artistas japoneses, bem diferente daquele apresentado nas décadas de 30, 40, 50 e 60. O antigo desenho chinês tinha muito da linguagem cinematográfica e pouco da linguagem dos quadrinhos, pois apresentavam um texto

separado da imagem, sem uma conexão entre ambos. As imagens serviam apenas como um complemento, com caráter ilustrativo. (LUYTEN, 2000)

Histórias chinesas transformadas em quadrinhos, como *O Tigre e O Dragão*, ganham a preferência do público em todo o mundo e são adaptadas para o cinema. Outra história em quadrinhos chinesa que correu os circuitos asiáticos, europeus e americanos foi *Hero*, também adaptada para o cinema. É certo que, após a reintegração de Hong Kong ao território chinês, as possibilidades de expansão dos quadrinhos aumentaram consideravelmente, pois o ex-protetorado inglês já possui uma forte produção cinematográfica e de quadrinhos graças ao fácil contato com o Japão e a Inglaterra. Lá os quadrinhos foram batizados de *manhua* devido à forte influência do *mangá* japonês. (MOLINÉS, 2002)

Outro país asiático que sofreu influência do *mangá* foi a Coreia. Porém esse país já possui uma forma de arte seqüencial registrada no século X, a *Bomyeongshiudo*, uma história em quadrinhos na qual uma vaca explica um cânon budista utilizando-se da junção imagem e texto, exatamente como se faz hoje em dia nas histórias em quadrinhos.

As primeiras histórias em quadrinhos e cartuns veiculados em meios de comunicação de massa, na Coreia, surgiram no final do século XIX. O primeiro artista de sucesso foi Lee Do-Yeong, com seus desenhos publicados sob o título *Saphwa* no jornal *Daehanminbo*, em 1909. No ano seguinte, o governo colonial japonês encerrou as publicações coreanas que só foram reaparecer após o fim da guerra no Pacífico em 1945.

O termo para quadrinhos na Coreia, *manhwa*, surgiu na década de 20, pois os coreanos só tinham acesso a quadrinhos importados do Japão (mangá) e da China (lianhuanhua).

Após a Segunda Guerra, houve um *boom* de revistas em quadrinhos na Coreia e o principal ídolo foi Osamu Tezuka. O fato de Osamu ser japonês e dos artistas coreanos terem muita admiração pelos *mangás* gerou um sentimento misto de amor e ódio. Por isso, ao mesmo tempo que os artistas copiavam muito do quadrinho japonês, tentavam criar uma característica genuinamente coreana na narrativa.

A primeira tentativa genuinamente coreana bem sucedida foi a história *Soldado Tadori* de Kim Yong-Hwan, em 1952. Ele, então, é considerado o pai dos quadrinhos coreanos. A história conta as batalhas dos soldados da Coreia do Sul com um traço que lembra os cartuns².

Na década de 50, a maioria das histórias em quadrinhos coreanas era voltada para o humor. Os desenhistas que se destacavam eram: Kim Yong-hwan, (o autor do *Soldado Tadori*), Shin Dong-u, Kim Kyeong-eon, Park Ki-Jeong, entre outros. Poucos artistas se aventuravam em outras áreas como Park Ki-dang e Shin Dong-u, que introduziram personagens em temas de ficção científica, aventura e narrativas históricas.

² As Coréias ficaram em guerra de 1950 a 1953.



Figura 5. *Desenho do coreano Kim Yong-Hwan.* Desenho de 1954 de Kim Yong-Hwan considerado pai das HQs coreanas. Fonte: LUYTEN, S. A Coréia e os manhwa: os quadrinhos do país da manhã serena. In: *Universo HQ*, Disponível em: <<http://www.universohq.com/quadrinhos/2003/sonia08.cfm>>. Acesso em: 15 dez. 2005.

Assim como no Japão, após a guerra, em 1953 os coreanos adotaram a prática da produção de quadrinhos para serem alugados, eram os *manhwabang*. Como as pessoas não tinham condições de comprar revistas novas, elas alugavam revistas que depois eram devolvidas para serem lidas por outros, uma prática comum entre os japoneses após a Segunda Guerra.

Mais tarde, o aumento da demanda fez crescer a produção gerando o surgimento do semanário *Sunday Seoul*, que dominou o mercado até 1980.

A década de 70 ficou marcada para os quadrinhos coreanos com o surgimento dos títulos para adolescentes e crianças. Os artistas que se destacaram do período são Kang Cheol, Kil Chang-deok e Yun Seun-hun.

Nos anos 80, as vendas dos *manhwa* cresceram e os artistas coreanos começaram a acreditar que a sua produção modificaria o mundo das histórias em quadrinhos.

Após este período, porém, o mercado sofreu uma retração, o que levou ao encerramento de vários títulos.

Conforme afirma Luyten, S. (2005c, A Coréia e os manhwa: os quadrinhos do país da manhã serena. In: Universo HQ, Disponível em: <<http://www.universohq.com/quadrinhos/2003/sonia08.cfm>>. Acesso em: 15 dez. 2005c):

Mas tudo que é bom acaba logo. A exemplo da própria indústria editorial de quadrinhos no Japão, que após os anos 1980 - depois de uma explosão monumental de vendas -, teve também um decréscimo de vendas, a Coréia enfrentou o mesmo problema.

Esta retração se deveu a dois fatores: boa parte da produção japonesa entrou na Coréia, seja por vias oficiais ou por pirataria, diminuindo a chance dos artistas locais. Segundo, aquilo que os autores coreanos faziam antes da segmentação do mercado não mais teve lugar no novo sistema.

O baque que a indústria das histórias em quadrinhos na Coréia sofreu fez com que vários artistas migrassem para outros meios, como a Internet. Adaptados ao novo meio, os artistas coreanos acabaram por conquistar outro suporte inusitado para publicação de suas histórias, os celulares. Hoje a produção de quadrinhos para celulares na Coréia é a maior do mundo.

Mesmo com todas as dificuldades em relação à queda das vendas e ao surgimento de novos suportes, a produção de *manhwas* é grande.

Segundo Luyten, S. (2005c, A Coréia e os manhwa: os quadrinhos do país da manhã serena. In: Universo HQ. Disponível em: <<http://www.universohq.com/quadrinhos/2003/sonia08.cfm>>. Acesso em: 15 dez. 2005):

Tendo em vista o tamanho da Coreia do Sul e sua população, pode-se considerar a tiragem e o consumo das HQs enorme. No ano de 2001, foram publicados 9.177 títulos, com 42 milhões de exemplares vendidos, num país de 42 milhões de habitantes.

É importante ressaltar que metade desta produção tem cunho educativo. Oito universidades têm departamento exclusivo de histórias em quadrinhos e o país possui um Museu dos quadrinhos, Chungkang, ligado ao Chugkang College of Cultural Industries, uma instituição no campo de artes e criação, aberto em 2002, com exposições permanentes baseadas em três temas: “Quadrinhos e Caricatura”, “Quadrinhos e Movimento” e “Quadrinhos e Emoção”. Para os coreanos as histórias em quadrinhos não representam apenas entretenimento, mas também um fator importante na preservação da cultura nacional.

Um país também muito preocupado com a preservação da cultura por meio dos quadrinhos é a Índia. A produção dos quadrinhos como meio de comunicação de massa começou tarde, em relação a outros países asiáticos, por volta de 1969, mas mostrou ser tão produtiva quanto a japonesa, a coreana e a chinesa. Em uma única editora foram publicados 80 milhões de cópias e 650 títulos diferentes. Esse material é lido não só na Índia, mas também nos países com grandes contingentes de hindus.

Os hindus possuem a tradição da narrativa seqüencial com mais de mil anos, vindas do *Ramayana* (em sânscrito a História de Rama) e do *Mahabharata* (a Grande História), produzidas em tecidos ou tiras de couro que eram carregadas pelos contadores de histórias através do país segundo Luyten, S. (2005).

O grande incentivador da narrativa dos quadrinhos indianos foi, contudo, o engenheiro químico Anat Pai. Em 1967, ele decidiu reunir artistas para criar histórias em quadrinhos que contassem a tradição e a mitologia da Índia. Esse sonho se concretizou na década de 70, pela editora *Índia Book House*, radicada em Bombaim, onde Pai conseguiu convencer a editora a publicar *Krishna, o menino-Deus*. A partir deste momento a mitologia hindu voltou a povoar o imaginário das crianças pela série *Amar Chitra Katha*, histórias imortais em desenhos. Além dessa série, a editora lançou *Tinkle*, que tinha seus temas voltados à cultura contemporânea e a assuntos educacionais. O sucesso dessas revistas influenciaram o conteúdo e o surgimento de outras editoras, como Dreamland Publications e a Diamond Comics, radicadas em Nova Dheli, e a Jaico Publishing House, de Bombaim. A Diamond, além dos temas tradicionais, lançou novos personagens e super-heróis.

A coleção *Chakra*, do *Cultural Institute for the Vedic Arts*, sediada em Nova York, além de ser distribuída na África do Sul, Ilhas Maurício, Quênia, Canadá e Estados Unidos, faz inovações numa diagramação mais dinâmica, no estilo das histórias em quadrinhos japonesas e, didaticamente, oferece explicações que abordam desde o significado do seu logotipo *Chakra*, até um roteiro completo sobre os personagens mitológicos das histórias.



Figura 6. *Quadrinhos mitológicos indianos.* Os desenhos indianos resgatam lendas hindus. Fonte: LUYTEN, S. Tesouro à vista: onde? Nos Quadrinhos da Índia... In: *Universo HQ*, Disponível em: <<http://www.universohq.com/quadrinhos/sonia01.cfm>>. Acesso em: 15 dez. 2005.

Nos anos 90, os quadrinhos hindus foram além dos temas mitológicos, partindo para o humor e política. Segundo Luyten, S. (2005b), entrar na área política em um país como a Índia é algo complexo e perigoso. A grande quantidade de etnias e as guerras fazem da região uma área turbulenta e violenta, mas os quadrinhos abrem a possibilidade de preservação da cultura e discussão dos assuntos sociais e políticos.

Entre todos os países da Ásia, o Japão é, sem dúvida, aquele que mais sofreu influência das histórias em quadrinhos.

A relação dos japoneses com as imagens, todavia, não é recente. Para os japoneses as raízes da narrativa das imagens em sequência estaria em uma antiga manifestação gráfica chamada *chôjugiga* (imagens humorísticas de animais), que teria surgido por volta do século XI, nos pergaminhos de um sacerdote artista chamado Toba. (MOLINÉS, 2002)

Nos séculos seguintes as caricaturas se espalharam pelos pergaminhos de diferentes artistas com motivos que iam do humor ao erotismo. Segundo Molinés (2002), durante o período Edo (1600-1867) apareceram outros suportes gráficos:

- Os *zenga* (imagens zen), estampas monocromáticas cujas caricaturas ajudavam na meditação;
- Os *Ôtsu-e* (imagens de Ôtsu, assim chamados porque vinham da cidade com este nome próxima a Kyoto), eram amuletos budistas que constituíam uma espécie de caricatura portátil coloridas;
- Os *nanbam*, biombos ilustrados que narravam a chegada dos portugueses – um dos primeiros povos europeus, junto com os holandeses, a estabelecer contato com o Japão – que era representada por meio de figuras de narizes grandes;
- Os *ukiyo-e* (imagens do mundo flutuante), gravações em pranchas de madeira, geralmente tinham temática humorística e, as vezes, erótica, que alcançaram uma grande acolhida em sua época.

Cabe esclarecer que, enquanto os *zenga*, os *Ôtsu-e* e os *nanbam* eram destinados às classes abastadas e tinham uma busca pela perfeição estética, os

ukiyo-e eram mais populares e seus criadores procuravam fazer sátira e crítica social .



Figura 7. Arte *Ukiyo-e* do século XIX. *Ukiyo-e* influenciou artistas da Europa no século XIX pelo tipo de pintura e linguagem. Fonte: TRUSSEL, S. *Ukyio-e: Japanese Woodblocks Prints*. In: *Trussel's page*. Disponível em: <<http://www.trussel.com/ukiyo/ukiyo.gif>>. Acesso em: 15 dez. 2005.

O artista mais conhecido dessa forma de manifestação, *Ukiyo-e*, foi Katsuhika Hokusai (1760-1849), e um dos pioneiros em trabalhar as pinturas em forma de seqüência. A aparição da sua primeira publicação, em 1814, de uma série que chegaria aos 15 tomos, chamados de *Hokusai Mangá*.

A palavra *mangá*, derivada de *man* (involuntário, o mesmo peso) e *ga* (desenho, imagem) e a junção resulta na idéia de imagens grotescas ou imagens com o mesmo peso, e se tornou o sinônimo de humor gráfico no Japão assemelhando-se ao vocábulo inglês *cartoon*.

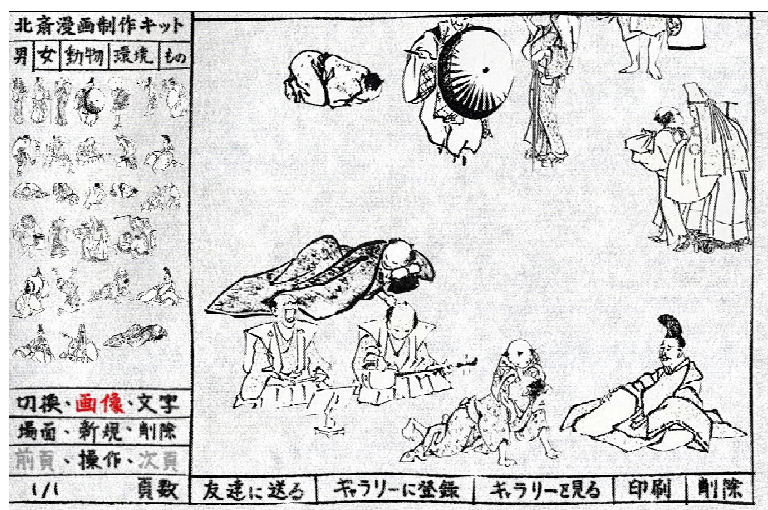


Figura 8. *Hokusai mangá.* Um dos trabalhos de Hokusai que originou a expressão *mangá*. Fonte: GILMAN, L. Images. In: *Luke Gilman's Page*. Disponível em: <<http://www.lukegilman.com/images/hokusai-zoom.png>>. Acesso em: 14 dez. 2005.

Contemporâneos dos ukiyo-e, foram os Toba-e (imagens estilo Toba), batizados assim em homenagem ao criador dos chôjugiga. Consistem em estampas satíricas impressas em pequenos livros. Da mesma época, foram os kibyôshi (livros de capa amarela), similares aos Toba-e, mas que ofereciam histórias contínuas ao invés de imagens isoladas. Isso os tornam antecessores dos *comics* norte-americanos. Ambos os produtos (Toba-e e kibyôshi) eram fabricados em série, sendo impressos por meio de pranchas de madeira, o que antecedeu também a produção em massa da indústria do mangá atual.

Efetivamente, os quadrinhos como nós conhecemos chega ao Japão na chamada era Meiji, quando os portos são abertos para nações estrangeiras.

Charles Wirgman e George Bigot levaram para os japoneses os conceitos de charge, caricatura e quadrinhos nos idos de 1870. Mas o quadrinho original japonês surge com Rakuten Kitazawa, em 1901.

Em um primeiro instante, podemos perceber o grau de influência que a construção de uma ficção histórica pode exercer em relação à identidade e ao orgulho de uma nação. Esta ferramenta pode servir como um fator de fixação de conceitos culturais como também instrumento de liberação ou dominação de um grupo social ou país.

No quadrinho histórico japonês não encontraremos apenas o herói clássico, capaz de sacrificar-se para salvar a todos, mas também podemos encontrar romance, humor e fantasia. Para os ocidentais é difícil construir um quadrinho histórico que se distancie do palpável, pois nossa lógica cartesiana impede uma visão transcendental da realidade, possível aos indianos, chineses e coreanos que têm em seus mitos e conceitos religiosos a base para construção de uma história popular.

Os orientais possuem um outro princípio para interpretação tanto do discurso, quanto da imagem. As imagens assumem um papel tão forte quanto a escrita, uma vez que a própria escrita é baseada em pictogravuras. Desta forma as representações iconográficas aderem aos conceitos criados pelas sociedades chinesas, coreanas, japonesas, tornado-se símbolos importantes e representantes de pensamentos de cada cultura. Para Luyten, S. (2002, p. 32), “Há correntes de pensamento que dizem que o sistema de escrita japonesa (ideográfica) cria uma predisposição favorável em relação à apresentação gráfica”.

A narrativa de suas histórias assume um caráter mais próximo ao mito universal, uma vez que a construção do herói histórico japonês não busca a divindade, mas sim a humanidade.

Os japoneses acabaram por adaptar a estética e a narrativa ocidental de contar a História a sua realidade. Essa forma de quadrinhos é conhecida hoje por nós ocidentais como *mangá*. A partir dos anos 50, ou seja, depois da segunda Guerra, os japoneses investiram nas histórias em quadrinhos como forma de preservação das tradições e da idéia de unidade nacional.

Inspirados em famosos artistas norte-americanos, como Walt Disney, de quadrinhos e animações, os japoneses liderados pelo artista Osamu Tezuka criam uma nova ordem visual para os quadrinhos japoneses. Assim nascia o *mangá* atual. Várias histórias em quadrinhos falando a respeito não só da História dos japoneses, como também de outros fatos do mundo, foram adaptados para os quadrinhos.

Um dos maiores sucessos de Tezuka entre os ocidentais foi “Ribon no Kishi”, de 1953. Para os brasileiros chegou primeiramente na forma de *animê*, conhecido como “A princesa e o cavaleiro”. Essa saga contava as desventuras de uma princesa que se fazia passar por menino e tentava restaurar a ordem em seu reino.



Figura 9. *Ribon no Kishi* de Osamu Tezuka. *Ribon no Kishi*, conhecido no Brasil como “A princesa e o cavaleiro”, ficção de capa e espada, de Osamu Tezuka, considerado pai do *mangá* moderno. Fonte: TEZUKA: God of Comics. In: Hanabatake. Disponível em: <<http://www.hanabatake.com/research/tezuka.htm>>. Acesso em: 15 dez. 2005.

Essa história é uma adaptação dos contos de fada ocidentais, mas com uma narrativa completamente diferente, na qual a personagem principal está fadada ao sofrimento. Os conceitos de monarquia, nobreza, intrigas palacianas estão mais próximos daqueles existentes em histórias e lendas japonesas do que nos antigos contos europeus.

Por conta da iconografia utilizada pelo artista, podemos perceber que a história se passa entre os séculos XVII e XVIII, quando ainda encontramos resquícios de um feudalismo, mas já anunciando os chamados “déspotas esclarecidos”. Toda a trama, porém, transcorre na ficcionalidade, em um mundo que não existe, apesar de utilizar-se de elementos comuns àqueles que tem uma pequena visão da História, diferente de um outro sucesso chamado “*Versailles no Bara*” ou “*A Rosa de Versailles*” do ano de 1972.

“*Versailles no Bara*”, de Riyoko Ikeda, é uma saga que tem como pano de fundo a França do século XVIII e, seguindo a linha de Osamu Tezuka, o personagem principal Oscar-François de Jarjayes é filha de um general que sonha dar continuidade à tradição militar da família. Ela é criada como um homem, mas mantém seu lado feminino encontrando o mesmo conflito interno de “*Ribon no Kishi*”. A grande diferença está na tentativa da fidelidade histórica. Nomes como Robespierre, Madame Du Barry, Hans Axel von Fersen, Maria Antonieta e Luis XV circulam por entre as páginas dessa aventura, aproximando a ficção à realidade.

Em ambos os casos, tanto em “*Ribon no Kishi*” como em “*Versailles no Bara*”, os artistas japoneses sentiram-se mais à vontade para criar uma ficção histórica, uma vez que a História do ocidente não provocaria tanto interesse na maioria da

população. Tudo soaria como exótico e fantasioso, da mesma maneira como os ocidentais vêem as culturas orientais.

Os *mangás* de samurais são a referência histórica mais forte que os japoneses possuem. Segundo Molinés (2002) os *jidaimono*, ou *mangás* históricos japoneses, relatam façanhas de samurais e ninjas. Um dos primeiros exemplos é *Hinomaru Hatanosuke* (*Hatanosuke* do sol nascente), criado em 1935, por Kikuo Nakajima, para *Shonem Club*. O gênero ganhou força a partir da segunda metade dos anos 50.

A despreocupação com a base histórica não poderia ocorrer, teoricamente, quando se trata de escrever sobre a própria História do Japão. Na década de 80, o artista norte-americano Frank Miller trouxe para público ocidental uma saga que falava do Japão feudal, seu nome *Kozure Okami* ou *Lobo Solitário*.

Criado em 1970, por Kazuo Koike e Goseki Kojima, essa história mostra a saga de Itto Ogami, membro de uma família de nobres que é acusado injustamente de atentar contra a vida do Shogun, o líder militar feudal. Após a morte de sua esposa, Ogami, jura vingança e foge com seu filho, Daigôro, trilhando o que os samurais chamavam de “*Meifumado*” ou “o caminho do Inferno”.

Esta série mostra o sentimento e comportamento de um samurai do período Tokugawa, quando aqueles que não podiam servir a um “daymio” ou “senhor feudal” eram considerados “ronin”, ou seja, pária, um samurai sem mestre. Esse trabalho em quadrinhos influenciou muitos artistas, não só no Japão, mas também no ocidente.

Um dos exemplos disto é a história “Ronin” de Frank Miller de 1983, que reúne elementos de ficção científica com os princípios abordados em “Lobo Solitário”. O autor utilizou os parâmetros de Koike e Kojima, autores de grande popularidade no Japão e no mundo, para criar um dos seus maiores sucessos. Do mesmo modo, Max Allan Collins e Richard Piers Rayner fizeram para gerar a sua “Estrada para Perdição” de 1998, adaptado para o cinema em 2002.

Dentro do próprio Japão, as aventuras do “Lobo Solitário” criaram uma grande quantidade de fãs. Além dos quadrinhos uma série de TV, um filme e outros produtos marcaram a passagem dessa saga.

Em 1994, Nabuhiro Wazuki cria “*Rurouni Kenshin*”. Para os brasileiros a série ficou conhecida como “*Samurai X*”. O autor traz as aventuras de Kenshin Himura, um samurai da era Meiji, período histórico do Japão em que todos tiveram que depor suas espadas terminado assim o período feudal. Numa alusão ao trabalho de Koike e Kojima, Wazuki cria o personagem, que é um ronin, agora lutando não por vingança, mas pela paz e pela integração do Japão em relação ao futuro e a chegada do ocidente.

Em “Lobo Solitário” e “*Samurai X*”, podemos notar todos os aspectos de uma pesquisa histórica, mas com o forte apelo à ficção, principalmente em *Samurai X*, que reúne mais elementos de ação e fantasia. Seria quase impossível para os quadrinhos concorrer fisicamente com veículos eletrônicos, mas os autores japoneses conseguiram extrair elementos estéticos de ação e movimento que acabaram por enriquecer a dinâmica da narrativa. Este é um dos pontos fortes dessa série.

Assim como Nabuhiro, outros artistas novos utilizam deste recurso para integrar a linguagem gráfica ao discurso de outros veículos como TV, internet e videogames.

A História do Japão em quadrinhos não fica restrita a esta linha. Dentro do panorama dos quadrinhos japoneses podemos encontrar diversos títulos que falam das mais diferentes passagens da história do país. Como *Mangá Nihon Keizan Nyûon*, ou Introdução a Economia Japonesa em Mangá, de Shotaro Ishimori produzido em 1986. Trata-se de uma história dramático-didática que narra problemas e soluções da economia japonesa por meio de situações vinculadas à companhia fictícia Mitsutomo, filial da também fictícia Toyosan Motors (contração de Toyota e Nissan). A história, contada em seis capítulos, mostra a saga de funcionários de uma empresa de forma romanceada. Essa revista inaugurou a moda dos quadrinhos *jodo mangá* ou *mangás* informativos, chamando a atenção para este gênero e comprovando a capacidade didática das revistas de histórias em quadrinhos.

Ishinomori, com este trabalho, traduz um comportamento empresarial japonês da década de 80 e, ao mesmo tempo, nos fornece dados do pensamento da classe média daquele período, os chamados *sarariman*.

Pela variedade de títulos e pelo volume de produção, podemos afirmar sem qualquer dúvida que o Japão é o país que possui a maior produção de histórias em quadrinhos no mundo. Segundo dados de 2002, no Japão a quantidade de material publicado chegava a 750 trilhões no ano e deste total 38,1%, ou seja, 285 trilhões de exemplares corresponde aos *mangás*. (FUSANOSUKE, 2005).

Nota-se que, no Japão, os quadrinhos têm uma importância tão grande quanto todas as outras publicações japonesas, ou seja, revistas e jornais.

Conforme afirma Luyten, S (2000, p. 220):

No Japão, apesar de algumas críticas por parte da intelectualidade, o mangá está sendo usado como recurso auxiliar dos meios de comunicação e de forma didáticas em alguns assuntos antes considerados intocáveis, como economia, relatórios governamentais etc.

Os *mangás* podem ser considerados um dos principais meios na atualidade para formação de uma memória nacional.

3.3 Quadrinhos na Alemanha, Inglaterra e França: o início da História

A narrativa seqüencial por imagens, na Europa, remonta o auge do império romano. Dos afrescos de Pompéia à coluna de Trajano (114 D.C.), contando as façanhas das legiões romanas na Dácia, região que corresponde à Romênia. Podemos afirmar, inclusive, que os povos da antiguidade tiveram uma educação visual graças a cultura do império romano.

De acordo com Gombrich (1999, p. 124):

Mas a importância que os romanos atribuíram a uma reprodução exata dos detalhes e a uma clara narrativa que gravasse as façanhas de uma campanha, impressionando quem ficara em casa, modificou o caráter da arte. O principal objetivo deixou de ser a harmonia, a beleza, a expressão dramática. Os romanos eram um povo prosaico e pouco se importavam com deuses fantasiosos. Contudo, seus métodos pictóricos de narrar façanhas de um herói

provaram ser de grande valor para as religiões que entraram em contato com seu vasto império.

No imaginário das populações das grandes cidades européias, a questão da utilização das imagens para explicação de conceitos tornou-se prática comum. Essa prática vem da Idade Média, quando a população não alfabetizada tinha afrescos, vitrais e pinturas como referência para evangelização.

Além disso, Moya (1977, p. 32) afirma que “Os cantores da Idade Média valorizavam suas apresentações com cartazes. [...] Aqueles quadrinhos (Via Sacra) que vemos nas igrejas de interior contando a Paixão de Cristo (desde Düher) já eram as histórias em quadrinhos de então”.



Figura 10. Tapeçaria de Bayeux. Após a Batalha de Hasting, o Bispo de Bayeux pediu que fosse feita uma tapeçaria contando a saga de William e Harold pelo trono da Inglaterra. É considerada a maior e mais famosa história em quadrinhos do mundo. Fonte: TRIGGS, T. D. Os Saxões. São Paulo: Melhoramentos, 2000, p.48.

Com a evolução do processo de reprodução tipográfica, a facilidade e a quantidade fizeram nascer experiências comunicacionais naqueles países, principalmente França, Alemanha e Inglaterra. A partir do século XIV, a busca pela reprodução da imagem conduzem a um novo caminho na narrativa gráfica na Europa. As xilogravuras do húngaro radicado na Alemanha Albrecht Dürer (1477-1528) fascinam e inspiram novos artistas. Livros, panfletos, cartilhas, todos os tipos de impressos passam a receber ilustrações.

Segundo Gombrich (1999, p. 282):

Quando Gutenberg realizou sua grande invenção de usar letras móveis num caixilho, em vez de blocos inteiros, estes tornaram-se obsoletos. Mas logo foram encontrados métodos de combinar um texto impresso com a ilustração xilografada, e muitos livros da segunda metade do século XV foram ilustrados com xilogravuras.

No século XIX, toda informação vinha acompanhada de imagem, gerando os predecessores da narrativa dos quadrinhos. Artistas de renome, como o francês Honoré Daumier e o espanhol Francisco Goya, fazem parte do nascimento do conceito de história em quadrinhos na Europa.

Os folhetins eram ilustrados, assim como os romances seriados vendidos de porta em porta, regularmente, em capítulos, como as nossas novelas de hoje. Os crimes da época eram vendidos em forma de pôsteres em feiras populares, como a nossa literatura de cordel. Alguns artistas retrataram sua época e momento com maestria, como é o caso do ilustrador William Hogarth e do escritor Charles Dickens, que editou os *Pickwick Papers*, ilustrado por Robert Seymour, de 1836 a 1837.

Na França, a narrativa com imagens aparece com Pellerin, em *Images d'Epinal*, ilustrados por Caran d'Ache e Benjamin Rabier, em 1811.

Outro artista francês precursor dos quadrinhos foi Georges Colomb, ou Cristophe, como assinava. Ele não usava balões em seu trabalho, assim como outros precursores, colocando o texto sob as ilustrações. Alguns pesquisadores consideram seus personagens de *Famille Fenouilllard*, de 1889, como antecessor de todos os quadrinhos do gênero que abordam problemas familiares. (MOYA, 1996)

Töpfer (apud Moya, 1996, p. 8), impressionado pelas estampas de William Hogarth escreveu:

No século passado, um homem, um gênio, Hogarth, grande artista, mas sobretudo grande moralista, publica diversas séries de gravuras formando dramas completos...

Portanto, é próprio das estampas reunir, num alto nível, estas diversas condições de ação, de reduzir toda proposição em imagens de vida, transformando todo raciocínio em espetáculo animado, distinto, luminoso; de reunir todos os elementos com uma eloquência simples, grosseira, mais apropriadamente maravilhosa à natureza e ao lazer dos espíritos brutos e sem cultura.

Elogiado pelo escritor Goethe, Töpffer é um dos precursores dos quadrinhos. Em 1827, realizou *Lés Ampour de Monsiuer Vieux-bois*, um trabalho endereçado a adultos. Publicou, na França, várias histórias em quadrinhos que ainda estavam longe de receber a denominação de *bandes dessinées*. Seu trabalho influenciou outros artistas, como Cham, Stop, Leonce Petit e Gustave Doré. (MOYA, 1996)

Na Alemanha, os *jornais-para-rir* eram comuns no século XIX e o artista Hoffmann publica *Struwwelpeter*, um menino distraído e desobediente em 1847. Do

mesmo modo, Schödter publica *Piepmayer* em 1848. Estes trabalhos seriam uma prévia para a narrativa seqüencial que viria a surgir no final do século.

Entre os artistas daquele período, Wilhelm Busch desponta com suas caricaturas, em 1859, para o semanário *Fliegenden Blätter*. Foi neste semanário de Busch publicou sua primeira história em quadrinhos, em 1860, cujo título era *Die Maus oder Die Gestörte Nachtruhe, Eine Europäische Zeitgeschichte* (o camundongo, ou sonho perturbado. Uma história europeia dos tempos). Em seguida, cria os personagens célebres *Max und Moritz* em 1865.

Apesar dos alemães serem precursores, os quadrinhos não evoluíram naquele país, ficando nos anos posteriores com uma produção muito aquém de países como a Inglaterra, França, Itália, Bélgica, Espanha e Portugal.

Nestes países os quadrinhos nasceram com características diversas, voltados a diferentes assuntos. Devido ao posicionamento filosófico e ideológico dos artistas das histórias em quadrinhos da Europa, a arte e o conteúdo acabaram tomando um rumo diferente do que aquele assumido nos Estados Unidos.

Em 1908, surge na Itália o *Corriere dei Piccolli*, periódico publicado junto com o *Corriere della Serra*, com histórias em quadrinhos nacionais e reproduções norte-americanas, considerado o primeiro espaço de publicações de *fumetti* na Itália. Nessa publicação surge o personagem *Bilbolboul* de Atílio Mussino, junto com A. Rubino. A história é cheia de metáforas, tanto visuais quanto no texto, o que foi considerado avançado demais para época. (Moya, 1996).

Cabe informar que esse periódico continua em circulação até hoje.



Figura 11. *Corriere dei Piccoli* de 1931. Fonte: CORRIERE DELLA SERRA. Milão: Corriere della Serra, diário, 1876-, Suplemento, 1931.

A década de 30 foi proveitosa para os quadrinhos na Europa até o início da Segunda Guerra, quando ocorre, inevitavelmente, o hiato de quase 10 anos. Em 34 surge a editora *Opera Mundi*, responsável pela publicação de *Professor Nimbus* de Daix e a revista *l'Avventuroso*, que desempenhou na Itália o mesmo papel que *Journal de Mickey* e *Robson* na França. (MOYA.1977)

Nos momentos que precedem o conflito, os quadrinhos são utilizados como propaganda política e meio para fixação de conceitos históricos, principalmente na Itália fascista de Mussolini. O ditador italiano promove uma caçada aos quadrinhos convencionais e aos norte-americanos, dando ênfase àqueles que tivessem uma proposta nacionalista. (GONÇALO JUNIOR, 2004)

Com popularização dos trabalhos de proposta nacionalista e o afastamento de literatos e intelectuais da produção de histórias quadrinhos, cuja presença era comum no início do século, começa a surgir uma preocupação por parte dos pais e educadores por toda a Europa. Impulsionados por essa preocupação, justamente da França e da Itália partiram os primeiros estudos acadêmicos sobre as possibilidades estéticas, artísticas e educacionais dos quadrinhos. Os textos desses acadêmicos ofereceram fundamentação para que surgissem movimentos contrários à publicação das histórias em quadrinhos. Isso fez com que os quadrinhos fossem reprimidos, voltando a reaparecer na mídia na segunda metade do século XX.

No pós-guerra, ressurgem as revistas em quadrinhos com o lançamento de *Valliant*, na qual se encontra *Pif, le chien* e *Les Pionniers de l'Espérance* de *Lecourex* e *Poivet*.

A relação colonialista que países como Inglaterra e França tinham com outros povos foi colocada em cheque pelos quadrinhos justamente nesse período pós-guerra. Devemos lembrar que são desse período textos de Sartre e Camus sobre a relação violenta da capital com as colônias, que lutavam pela liberdade.

O antecessor da contextualização colonialista foi o artista Belga Hergé, cujo pseudônimo era Georges Rami. Ele fez uma viagem ao redor do Globo com seu personagem Tintin, a partir de 1929. A saga desse personagem é a história de vários povos contada sob ótica de uma análise crítica do homem europeu.

Hergé foi detalhista ao estudar estruturas, vestuário e costumes dos lugares por onde seu personagem transitava, o que acabou virando parâmetro para uma série de artistas de quadrinhos. Seu trabalho gerou uma “escola” de quadrinhos conhecida mais tarde como “escola belga” ou “linha clara”, característica dos

quadrinhos de traços limpos e conteúdo novelesco com *background*³ trabalhado graficamente de forma detalhista. Encontraremos esta estética não apenas entre os belgas, como também entre franceses e espanhóis.

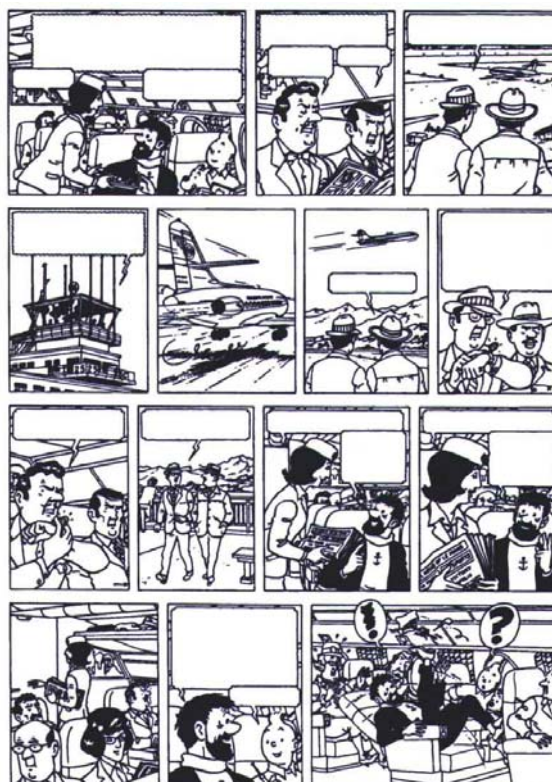


Figura 12. *Tintin de Hergé*. É um dos personagens mais famosos não só na Europa, mas também em todo mundo. O tipo de traço utilizado neste trabalho influenciou vários desenhistas. Fonte: GORIA, G. *Fumetti*. Disponível em: <http://www.fumetti.org/jpg/TintinPlancheBidonChina.jpg>. Acesso em: 14 dez. 2005.

Segundo Mabin (2005), os quadrinhos franceses dividiram-se em diferentes gêneros baseados em aventuras de viagens, ficção e humor. No levantamento de Mabin feito junto a Marc-André Delocque-Fourcaud, presidente do centro nacional da

³ *Background*: conjunto de elementos que, numa gravura, cena etc., são representados com menor destaque em relação aos elementos principais; plano de fundo.

bande dessinée de Angoulême, os quadrinhos têm um princípio próximo à literatura e os gêneros neles encontrado têm o mesmo sentido.

Surgem também as séries de quadrinhos com fundo histórico na França assinadas por Goscinny e desenhadas por diversos artistas. Nascido em 1926, Paris, René Goscinny começa, com 17 anos, como escritor aprendiz numa agência de publicidade na Argentina. Chegando, em 1954, aos Estados Unidos, ele é empregado numa agência comercial e, em 1948, se torna cartunista num estúdio onde trabalham, entre outros, Harvey Kurtzman, Will Elder e John Severin.

Durante os anos 50, René Goscinny escreve um grande número de roteiros. Em 1955, escreve *Lucky Luke*, um cowboy americano baseado no jeito do ator James Stewart; *Oumpah-pah*, contando as aventuras de uma tribo de índios americanos juntamente com o desenhista Uderzo, em 1958; em 1962, lança *Iznogoud*, com Tabary falando das tentativas do grão vizir para se tornar o Califa.

Em 1959, com Charlier e Uderzo, Goscinny cria a revista de quadrinhos *Pilote*. Ele se torna o redator chefe quando a revista começa a ser editada pela editora *Dargaud*. A proximidade entre Uderzo e Goscinny na *Pilote*, cria a possibilidade para que, juntos, eles viessem a criar o conhecido personagem Asterix, o Gaulês. Além de seu trabalho como roteirista, Goscinny teve um papel importante na evolução dos quadrinhos na Europa.

Enquanto os norte-americanos corriam para o academicismo gráfico e quadrinhos de super-heróis, que fixavam a ideologia e o “*american way*”, os artistas da França, Itália, Bélgica, Espanha e Portugal exploravam todas as possibilidades desta forma e expressão artística. Na década de 60, os franceses e italianos começaram a dar seu parecer sobre os *western*, principalmente nos quadrinhos.

influenciados pelas produções do gênero e pelo *western spaghetti*, ou seja, as narrativas de cowboys produzidas por cineastas italianos. Histórias sobre as grandes conquistas tanto na Idade Média, revivendo os romances de cavalaria e as sagas das grandes navegações são produzidas com bases em relatos históricos, mas com narrativas ficcionais. Exemplos seriam as revistas de Jean Giraud (Moebius) e Jean-Michel Chalier, contando a saga do tenente *Blueberry*. Quase duas décadas antes, na Itália, Giovanni Bonelli e Aurélio Gallepini lançavam o imortal *Tex Willer*. Apesar de terem bases diferentes ambas mostram uma visão européia da conquista do oeste.

Segundo Moliterni (1988), responsável pelas edições *Dargaud* na década de 80, foi nos anos 60 que as editoras procuraram mudar a perspectiva dos quadrinhos tentando atingir o público adulto.

Moliterni (1988, p. 33) conta que foi “*Nos anos 60, participei de um movimento que tinha como objetivo isolar a imprensa juvenil e abrir lugar a uma banda desenhada adulta.*”

A França aglutinou diversos artistas de quadrinhos da Bélgica, Espanha, Itália, Inglaterra, Alemanha e Portugal. A segunda metade do século XX viu a mudança do cenário das histórias em quadrinhos. Um dos fatores desta aglutinação foi o surgimento de revistas com diferentes propostas, como a *Pilote* e a *Metal Hurlant*.

Artistas como Moebius, Druillet e Dionnet, decidiram sair da linha comercial partindo para a fantasia e ficção científica. Eles fundaram a editora *Les Humanóides Associes* e lançaram a revista em quadrinhos conhecida como *Metal Hurlant*, em 1974. Se Hergé tinha uma abordagem realista nas suas histórias, transportando o

leitor para uma ficção próxima à realidade, os artistas da Metal Hurlant tinham um caminho inverso, criando mundos fantásticos e irreais, mas com reações e metáforas aos fatos vigentes. As décadas de 70 e 80 fixaram este gênero a tal ponto que os norte-americanos criaram uma revista similar, nos Estados Unidos batizada de Heavy Metal. A estética inovadora influenciou a produção de novas formas de expressão e narrativa dentro dos quadrinhos ao redor do mundo.

Na Itália, no final dos anos 70, o artista Andrea Pazienza lança a revista *Cannibale* e em seguida *Frigidaire*. Com uma proposta revolucionária, ele e seus colaboradores questionam a história e o comportamento humano, produzindo histórias que falam de sexo, violência e drogas. Nessa revista surge o personagem Ranxerox, um andróide com perversões sexuais e tendência homicida, com o qual os autores questionam a autoridade política, corrupção e drogas, fazendo uma analogia da Itália naquele momento (SPARAGNA, 2005)



Figura 13. *Cannibale* e *Frigidaire*. De Pazienza, abre espaço para uma nova proposta de quadrinhos na Itália em relação à narrativa textual e gráfica. Fonte: SPARAGNA, V. Nella Legenda: Andrea Pazienza. In:

Frigomag. Disponível em: <<http://www.frigomag.it/frigo/>>. Acesso em: 16 dez. 2005.

Um termômetro dessa mudança na forma de ver os quadrinhos foi a criação de festivais por toda Europa, como é caso de: Lucca, na Itália; Amadora, em Portugal; Ourense, na Espanha; Angoulême, na França. Além disso, os quadrinhos viraram motivo de estudo críticos de arte e de estudos acadêmicos com o aval de nomes como Umberto Eco, Edgar Morin, Alan Resnais, e vários outros.

A partir dos anos 90, histórias em quadrinhos fazem uma revisão na história da Europa e países como a França, Itália, Espanha e Portugal têm publicações, em forma de álbum, valorizando a produção artística.

Em 2000, o jornalista italiano Enzo Biagi reuniu diversos artistas para contarem a História da Itália em quadrinhos. O resultado foi um livro de 738 páginas que começa com os primeiros povos considerados “bárbaros” até um rápido texto sobre os últimos primeiros ministros da Itália. Por meio de desenhos com refinamentos estéticos e coloridos manualmente, Biagi apresenta um texto ufanista, colocando a Itália como centro do mundo, a partir da dominação do Império Romano. A contra-capas do trabalho de Biagi traz o seguinte texto: “Através dos olhos de um grande jornalista e de uma decisão histórica epopéia extraordinária é recontada. Da barbárie ao ano 2000 a Itália como jamais havíamos imaginado”. (BIAGI, contra-capas)

A abordagem feita pelo jornalista não é imparcial, como não é nenhuma das abordagens históricas, mas neste caso fica evidente através do texto o posicionamento do narrador.

Diferente da história feita sem fins de documento histórico, mas retratando um momento específico, é a série de ficção histórica intitulada *Fulù*, feita pelos argentinos Carlos Trillo, responsável pelo texto, e Eduardo Risso, desenhista, publicada pela editora Glénat.

A série, que começa no final dos anos 80 e corre pelos 90, conta a saga de uma princesa negra que vem para o Brasil, vendida como escrava que, por meio de sortilégios, destrói a vida de seus algozes portugueses. Numa narrativa bem ritmada, Trillo nos mostra uma história antiescravagista e anticolonialista, na qual o desenho claro e o levantamento iconográfico, de Risso, fundem-se à proposta do escritor. Apesar da história se passar no Brasil, o tema poderia ser transposto para qualquer outra colônia portuguesa, francesa ou espanhola.

Como já afirmamos antes, a melhor narrativa histórica é aquela que nos conduz, como uma ficção e não um registro frio dos documentos, atas e certidões. Essa é a tendência que encontramos hoje na Europa, uma narrativa mais ficcional e menos documental, mas sem perder os parâmetros que identificam o fato histórico.

3.4 Portugal e a banda desenhada histórica

A origem dos quadrinhos em Portugal, com uma narrativa voltada a temas históricos, remonta ao trabalho de Raphael Bordallo Pinheiro sobre a *Picaresca Viagem do Imperador do Brasil pela Europa*, em 1871. Esta é considerada a primeira história em quadrinhos de Portugal e abordava a passagem o Imperador Dom Pedro II pela Europa.

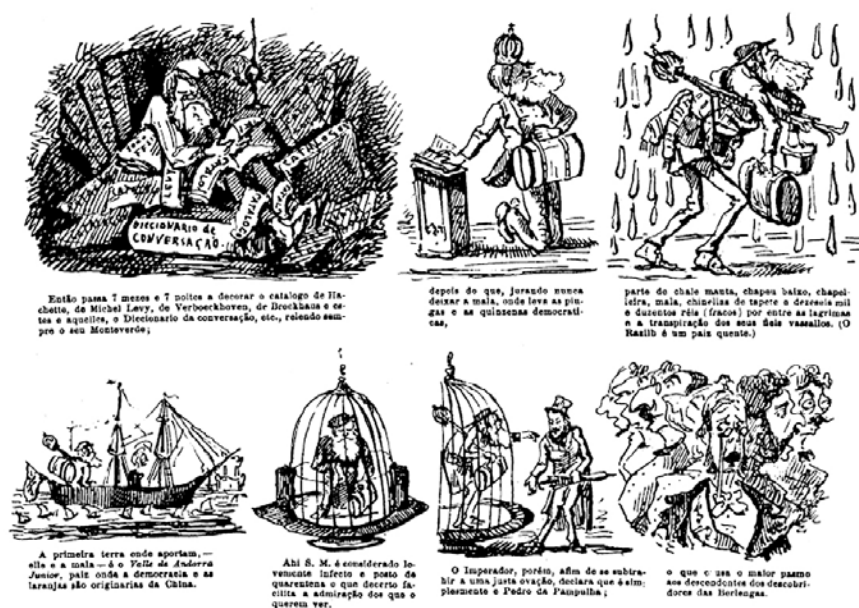


Figura 14. Trabalho de Raphael Bordallo. Sobre a visita de D. Pedro II: é considerado o primeiro quadrinho português. Fonte: BORDALLO, R. A Picaresca Viagem do Imperador de Rasilb pela Europa. In: *Nona a arte, a arte dos quadrinhos*. Disponível em: <<http://www.nonaarte.com.br/titulo.asp?titulo=39>>. Acesso em: 13 dez 2005.

Entretanto, a criação de quadrinhos com um caráter de narrativa histórica, ou seja, a descrição de fatos acontecidos em outros períodos, só veio a ocorrer a partir do final dos anos 40. O que impulsionou os artistas portugueses para os quadrinhos históricos foi a lei de 1950, “Instruções sobre a literatura Infantil”, resultante da ação da “Comissão especial para Literatura Juvenil e Infantil”. Podemos traçar uma analogia com outras ações similares que estavam acontecendo no mundo, como o Comics Code nos Estados Unidos e as críticas e sanções na França e até mesmo no Brasil.

A revista *Diabrete* foi uma das primeiras a publicar *História da nossa História*, com desenhos de Fernando Bento e texto de Adolfo Simões Muller. Durante os anos 50, vários personagens da História de Portugal foram adaptados para os quadrinhos

por Muller, responsável pela série *As Grandes Figuras de Portugal*. Nesse trabalho, o escritor apresentava uma narrativa dinâmica, capaz de disfarçar a quantidade de informações históricas e transformá-la em uma autêntica linguagem de quadrinhos.

Esse período ficou marcado pelo aparecimento de várias histórias em quadrinhos com caráter histórico, principalmente na revista *Cavaleiro Andante*. Segundo Lameiras (1999), o ponto mais alto da narrativa dos quadrinhos históricos portugueses talvez seja *O Caminho do Oriente*, a saga de Vasco da Gama pelo ponto de vista de Simão Infante, um grumete embarcado na Armada que parte para Índia. Esta história, que fez tremendo sucesso na época, foi publicada em 1946, na revista *O Mosquito*, e escrita por Raul Correia, com desenhos de Eduardo Teixeira Coelho, ou simplesmente E.T. Coelho.

Esse artista foi um dos grandes nomes dos quadrinhos históricos portugueses. Eduardo Teixeira Coelho nasceu em Angra do Heroísmo, uma ilha do arquipélago de Açores, em 11 de janeiro de 1919. Colaborou com as revistas *O Mosquito*, *Chicos* (na Espanha), *Valliant* entre outras. Fez ilustrações para *Biblioteca dos Rapazes*, da *Portugália Ed.* em 1953 (REGO, 2005).

A influência de seu trabalho aparece não apenas em Portugal, mas também em outros países da Europa e no Brasil também. Para Augusto Trigo, outro famoso artista português das histórias em quadrinhos, o trabalho de E.T. Coelho pode ser comparado a Harold Foster, criador do personagem *Príncipe Valente*.



Figura 15. *Caminho do Oriente*, de Eduardo Teixeira Coelho. Foi um dos maiores desenhistas portugueses, e suas adaptações de temas históricos marcaram um estilo em Portugal e em outros países, como o Brasil. Fonte: *O Jornalzinho*. São Paulo: Paulinas, 1956.

José Ruy Matias Pinto, ou simplesmente José Ruy, um dos discípulos de Coelho, também deixou sua marca nas histórias em quadrinhos históricas. Nasceu em Amadora, em maio de 1930.

Ele fez trabalhos para *O Mosquito*, *O Papagaio*, *Cavaleiro Andante* e *Camarada*, adaptando *Os Lusíadas* de Camões e autos de Gil Vicente para quadrinhos. Foi graças a sua admiração pelo período Quinhentista que criou *Porto Bom Tempo*, um personagem que conta a saga dos Descobrimentos sob sua visão do mundo. Esse tipo de narrativa já havia sido utilizada por E.T. Coelho em *O Caminho do Oriente*, na década de 50.

Um dos primeiros trabalhos de Ruy foi um conto de natal para revista *O Papagaio* em 1944. Logo em seguida, em 1945, escreveu e ilustrou o conto *Pierre*

de Sayn, o Cruzado. No mesmo ano publica as histórias *O Tigre*, *O Gnomo do Bosque* e *Piratas do Ar*.

Além das revistas já citadas, Ruy trabalhou para *Mundo de Aventuras*, *Pisca-Pisca*, *Titã*, *Flecha*, *Nau Catarineta*, *Spirou*, *Tintim* e *Jornal da BD*. No seu trabalho para estas publicações, destacam-se as histórias: *Homens do mar*, *O Reino Proibido*, *O Ataque dos Índios*, *A Mensagem*, *O Bobo*, *O Infante Dom Henrique*, *Lendas Japonesas*, *Na Pista dos Elefantes*, *Ubirajara*, *A Peregrinação de Fernão Mendes Pinto*, *Aventuras de Quatro Lusitanos e uma Porca*, *Da Guerra Nasceu uma Flor*, *Porque não Hei-de Acreditar na Felicidade?*, *A Vida Maravilhosa de Charles Chaplin*, *Os Lusíadas*, *Jorge Dimitrov*, *Os Autos da Barca*, *O Auto da Índia* e *Farsa de Inês Pereira*, entre tantos outros.

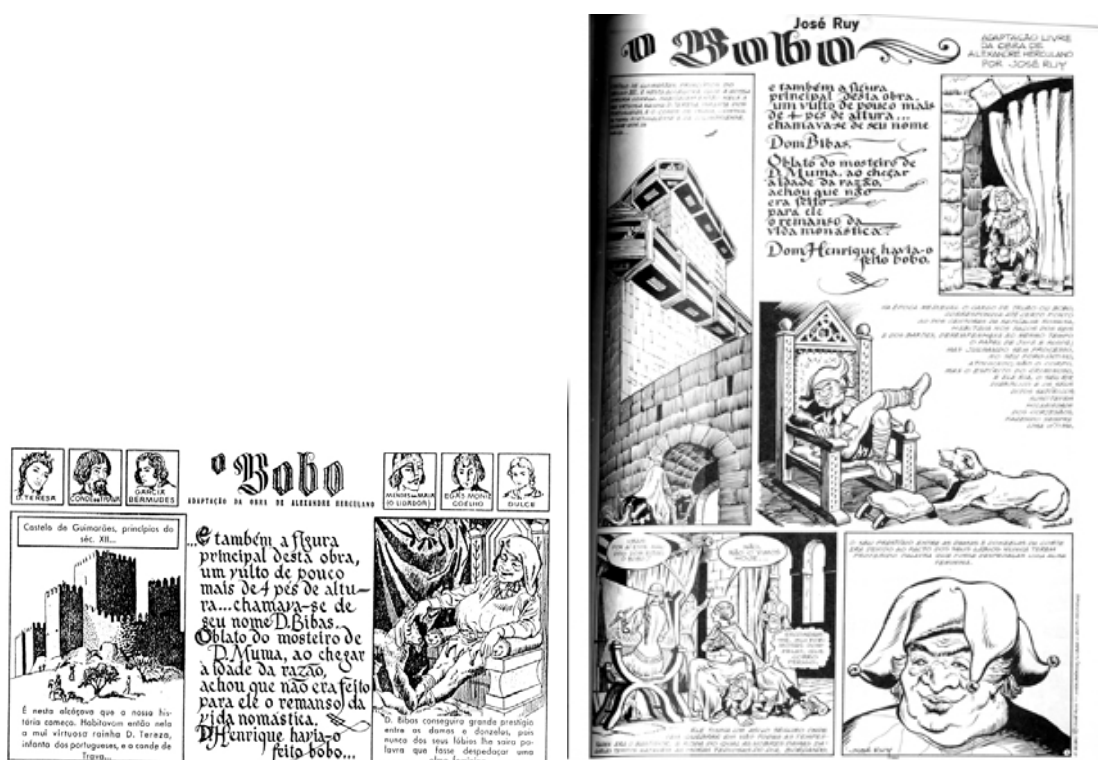


Figura 16. *O Bobo*, de José Ruy. Adaptação da obra de Alexandre Herculano, fazendo parte das duas versões, a primeira de 1956 e a segunda de 1988. Fonte: RUY, J. *Seleções BD: coletânea*. Vol. 2, revistas 5-8, Lisboa, Meribérica/Liber, 1988, p. 28.

O artista também é responsável pela adaptação para os quadrinhos da História da Bulgária e de Macau. Todos estes trabalhos foram produzidos sob um grande rigor gráfico, pois Ruy mostrou em sua obra ser meticoloso na pesquisa iconográfica para evitar erros cronológicos no que diz respeito à arquitetura, vestuário, armaduras, armamentos, embarcações de todos os tipos e épocas, objetos pessoais e utensílios.

Segundo matéria publicada em Seleções BD sobre José Ruy: “A meticulosidade na reconstituição, a seriedade na recriação dos acontecimentos narrados, encontram em José Ruy um intérprete gráfico de particular sensibilidade e que, na Banda Desenhada, descobriu a forma ideal para se expressar artisticamente”. (LINO, 1988, p. 27).

Outro nome importante das histórias portuguesas é José Garcês. Assim como os outros dois artistas citados, Garcês teve trabalhos publicados em *O Mosquito*, *Camarada*, *Cavaleiro Andante*, *O Papagaio*, *Lusitos*, *Titãs*, *Modas e Bordados*, *Tintin* e *Mundo da Aventura*.

Na década de 80, foi um dos responsáveis pelo retorno do gênero, sendo autor do best-sellers História de Portugal em quadrinhos, escrita pelo historiador A. Carmo Reis, que teve publicada também uma versão francesa.

Garcês também se associou a outro célebre escritor português, Mascarenhas Barreto para adaptar para os quadrinhos a polêmica saga de Cristóvão Colombo. Nessa versão, escrita por Barreto, o navegador não seria genovês e sim um agente português a serviço de Dom João II. Essa trama histórico-ficcional muito se assemelha ao material literário publicado no Brasil pelo jornalista e tradutor Eduardo

Bueno. Seus livros contam curiosidades sobre a descoberta e a vida no Brasil colonial, todos publicados no final dos anos 90.

Garcês e outros artistas trabalharam na revista *Camarada* produzindo quadrinhos históricos, mas vale destacar outros artistas que apesar de não realizarem trabalhos para esta publicação, tiveram relevância no cenário do quadrinho histórico português. É o caso de Hernani Lopes e Júlio Gill, que tiveram suas histórias publicadas em livros escolares.

O período dos anos 80 é marcado pelo reaquecimento dos quadrinhos portugueses com temas históricos. Artistas novos uniram-se a desenhistas da década de 50 e 60 que retornavam aos periódicos, como é o caso de Vitor Péon, que publicara na revista *Mundo da Aventura*, as histórias *Reconquista de Angola* e *Heróis do Salado*. Peón foi um dos primeiros artistas portugueses a publicar, na revista belga Tintin, em 1967, uma história com tema sobre a História de Portugal. A saga foi interrompida após duas edições por imposição do editor chefe. O artista dedicou-se completamente à criação e produção de quadrinhos históricos, dentre os quais se destacam os álbuns *Gesta Heróica* e *Epopéia dos Descobrimentos Portugueses*, ambos realizados nos anos 80.

O grande motivo dos quadrinhistas portugueses trabalharem neste gênero era a atenção especial que o governo dedicava aos quadrinhos histórico-didáticos. O governo de Portugal criara uma Comissão Nacional para as Comemorações dos Descobrimentos Portugueses que financiava e premiava as histórias que narrassem fatos daquele período. Vários autores novos surgiram dessa iniciativa, como é o caso de Nuno Saraiva e Fernando Relvas. Esse tipo de iniciativa podemos encontrar no Brasil na comemoração de 500 anos da Descoberta, em 2000.

Entre os trabalhos de Relvas, podemos destacar *O Rei dos Búzios* e *O Umbral Luminoso*, trabalhos nos quais o autor sempre aborda a temática histórica, mas acrescentando facetas ocultas da narrativa histórica. Nos seus trabalhos, ele prefere utilizar como ponto central os homens simples, aqueles que participaram da História, mas nunca foram citados, gerando, assim, uma narrativa ficcional, em que o leitor é capaz de se identificar com o protagonista. A História serve de pano de fundo para o desenrolar da trama, sem perder os dados e a informação que a pontuam como referência.

O trabalho *Çufo*, lançado em 95, que foi encomendado pela Comissão Nacional para as Comemorações dos Descobrimentos, tinha justamente este intuito, transmitir através de uma história em quadrinhos o enaltecimento aos discriminados da História.

Nuno Saraiva, por sua vez, optou por trabalhar o quadrinho histórico de forma humorística e, com seu traço caricatural, fazer uma crítica aos fatos históricos. Esse tipo de trabalho pode também ser conferido no Brasil, na obra *Pindorama*, de Laílson. Em Portugal, a associação entre humor gráfico e crítica já vem de longa data, e fica nítida, se tomarmos como exemplo o trabalho de Bordallo (1871), de José Ruy (1950) e Luís Correa (1970). Mas, segundo Lameiras (1999), o trabalho português, comparável a *Asterix* de Goscinny e Uderzo, seria *Tônus, o lusitano*, por André e Tito. Esse personagem era acompanhado pelo seu fiel amigo *Chicolindus* (que gostava de trutas ao invés de javalis) e combatia os árabes de Muhamad Alivoujá. Apesar do sucesso da série, desavenças entre Tito e André inviabilizaram a continuação do projeto.

Ainda na história recente dos quadrinhos portugueses, vamos encontrar nomes como José Amorim, Augusto Trigo, Carlos Tavares, José Macedo e Ricardo Cabrita, trabalhando a adaptação de obras de Alexandre Herculano e Eça de Queiros, além de contos e lendas portuguesas.

As adaptações históricas também tomaram o rumo das lendas e fatos sócio-políticos de Portugal que geraram uma certa polêmica, como é o caso de *Maria da Fonte*. Segundo a lenda, que se mistura à História, a revolta dos moradores da região do Minho, em 1846, teve como base a movimentação de uma mulher, Maria da Fonte, da região de Pova do Lanhoso, que se indignou com a proibição de enterrar as pessoas em áreas de Igrejas e a obrigatoriedade de recrutamento militar imposta pelo governo de Costa Cabral.

Carlos Tavares e José Macedo foram responsáveis pela primeira adaptação, sendo que a elaboração textual, segundo Lameiras (1999), deixava a desejar. A segunda adaptação, feita por Domingos Silva e Dino Souza, editado pela Câmara de Pova do Lanhoso, tem os mesmos problemas narrativos da primeira tentativa. São poucos os álbuns de quadrinhos históricos que se dedicam à narrativa histórica com o caráter sócio-político questionando os poderes vigentes.

Em 1974, a exposição *Uma Revolução Desenhada: 25 de abril e a BD*, mostrou como o problema das guerras coloniais e do posicionamento português foi tratado pelas histórias em quadrinhos e pelos artistas portugueses. Até essa data, a visão era maniqueísta em relação as colônias portuguesas, principalmente as africanas. Isso fica patente no trabalho do artista Vassalo Miranda que, durante a década de 70 e 80, abordou os comandos portugueses na África de forma

nacionalista. Em sua obra, ele defende a ação militar e vai contra a descolonização promovida pelo governo português (LAMEIRAS, 2005)

Podemos observar, entretanto, que os casos de artistas que realçam os valores da guerra são poucos logo após o 25 de Abril, com a Revolução dos Cravos.

Histórias em quadrinhos que falam dos horrores da guerra como *Matei-o a 24*, de Victor Mesquita e Machado Ada Graça e *Angola 1971*, de Pedro Massano, são mais comuns entre o pensamento da maioria dos artistas.

Cabe, por fim, algumas histórias, tais como: *7-72*, de Diniz Connefrey; *Réquiem para uma Ditadura*, de Jabot; *O país do Cágados*, de Artur Correia e Antonio Gomes de Almeida; *Salgueiro Maia*, de Antonio Martins; e *25 de Abril: o renascer da Esperança*, de Manuel de Sousa e Ernesto Neves.

Além desses trabalhos, Portugal ainda possui um grande potencial de histórias a serem contadas e adaptadas, tanto de seu passado mais antigo quanto do recente.

4 A CONSTRUÇÃO DA IMAGEM HISTÓRICA BRASILEIRA POR MEIO DE QUADRINHOS

4.1 Os quadrinhos no Brasil

O início das histórias em quadrinhos no Brasil tem um ponto de partida que é justamente o trabalho do ítalo-brasileiro Ângelo Agostini. Ele chegou ao Brasil, mais especificamente em São Paulo, em 1859, e começou a trabalhar como desenhista em 1864 na revista *Diabo Coxo*. Dois anos depois se tornou colaborador da revista *O Cambrião* e, em 1867, fez sua primeira história em quadrinhos, *As Cobranças*. No mesmo ano, mudou-se para o Rio de Janeiro, onde foi trabalhar nas revistas *Vida Fluminense* e *O Mosquito*. Em 1876, fundou sua própria revista, que dirigiu até 1888.

Agostini foi um precursor no seu gênero de histórias em quadrinhos, muito antes de Alex Raymond, Harold Foster e Lee Falk. Sua narrativa já possuía os reflexos do que seriam as aventuras em quadrinhos na década de ouro, envolvendo heróis, mocinha e vilões.

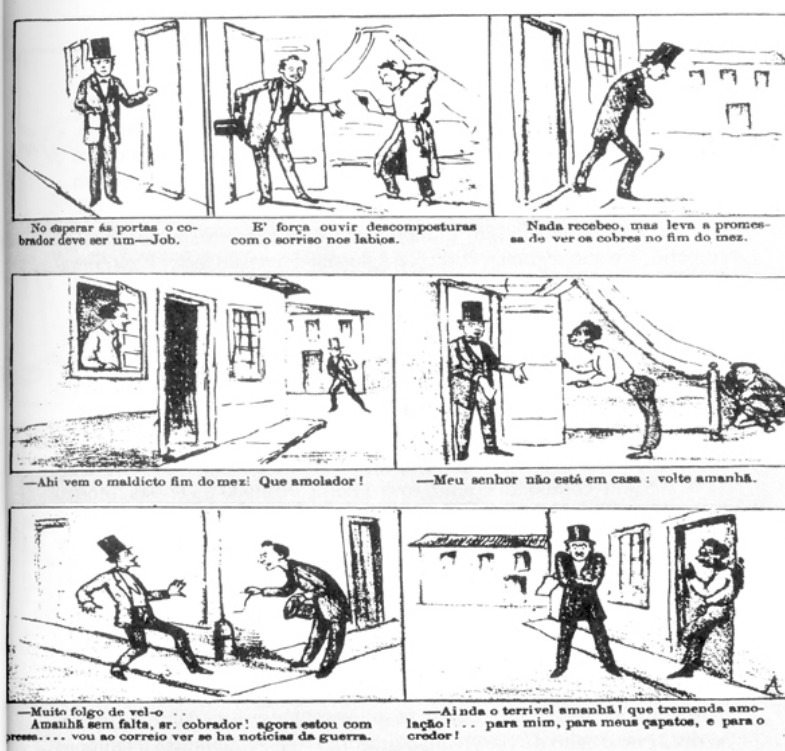


Figura 17. As Cobranças, de Ângelo Agostini. Agostini é o precursor das histórias em quadrinhos no Brasil. Seu trabalho é carregado de humor e referências ao cotidiano dos brasileiros. Fonte: AGOSTINI, A. *Histórias das Histórias em quadrinhos*. São Paulo: Brasiliense, 1997, p. 15.

Agostini criou seu primeiro personagem fixo em 1869, para revista *Vida Fluminense*, cujo título dos quadrinhos era *As aventuras de Nhô Quim* ou *Impressões de uma Viagem a Corte*. Fez nove páginas duplas e depois deixou a revista. No número 331 de sua Revista *Ilustrada*, começou a publicar *As Aventuras de Zé Caipora*, aventuras em série de um herói tipicamente brasileiro. Este trabalho começou 1883 e teve que ser interrompido, em 1888 com a ida de Agostini para Europa, por razões pessoais. (MOYA, 1997)

Quando voltou ao Brasil, trabalhou na revista *Dom Quixote*, a partir dia 25 de janeiro de 1895 até ela fechar. Depois, Agostini foi para *O Malho*, editora esta que lançou *O Tico-Tico*, em 11 de outubro de 1905. Ainda em *O Malho*, publicou outra

vez *Zé Caipora*, até o número 75, no dia 15 de dezembro de 1906, quando o personagem deixa de ser editado.

Com a virada do século XIX os quadrinhos surgiram ligados à crítica social, política e humor, mas após a *O Tico-Tico* os quadrinhos são encarados como uma linguagem voltada exclusivamente para crianças.

A revista *O Tico-Tico* foi responsável pelo surgimento de grandes artistas dos quadrinhos e do humor, como Max Yantok, Theo, Alfredo Storni, Luís Sá e J. Carlos. A revista era uma mescla de quadrinhos, passatempos, contos e educação. (GONÇALO JUNIOR, 2004)

A revista publicava material de outros países, mas abriu espaço para publicações nacionais e adaptações. Um dos personagens de maior sucesso foi *Chiquinho*, ou melhor, *Buster Brown*, criado por Richard F. Outcault, o mesmo autor de *Yellow Kid*, em 1905. Este era decalcado por artistas brasileiros e, durante muito tempo, os leitores pensaram que era uma criação nacional. (MOYA, 1997)



Figura 18. *Almanaque O Tico-Tico de 1957 com Chiquinho na capa.* Nesta capa do *Almanaque O Tico-Tico* de 1957 podemos ver o personagem Chiquinho (Buster Brown) desenhado por Luis Sá, criador de *Reco-Reco*, *Bolão* e *Azeitona*. Fonte: ALMANAQUE O TICO-TICO, 1957, capa.

Luis Gomes Loureiro, ou simplesmente Loureiro, foi um dos primeiros a recriar as histórias de *Buster Brown/Chiquinho*. A partir de 1907, ele começou a decalcar o personagem, porém, em 1914, a Guerra trouxe problemas com as remessas do material para decalque e tradução, fazendo com que artistas nacionais começassem a criar as histórias para *O Tico-Tico*. Nesta época Loureiro acrescenta um personagem negro, o Benjamin, antevendo a criação de *Lil'Mose*, por Outcault.

A revista introduziu vários conceitos no Brasil, como: os anúncios nas revistas para crianças; as brincadeiras e jogos; e as figuras de papel para serem recortadas e montadas. Porém, com a chegada dos *comics* norte-americanos, a narrativa inocente dos personagens do *O Tico-Tico* começou a perder espaço, findando suas atividades na década 1960.

Na década de 30, os quadrinhos no mundo assumiam um novo papel como fenômeno comunicacional e, no Brasil, não foi diferente. Em 1933, o jornal *A Nação* sob poder do governo de Getúlio Vargas abre espaço para a publicação de um *Suplemento Juvenil*⁴, pelo então jornalista Adolfo Aizen. Começou, assim, o processo de expansão de editoras de histórias em quadrinhos no Brasil. O lançamento do *Suplemento Infantil* aconteceu em 14 de março de 1934 e, a partir do número 15, desligou-se do diário e passou a ser publicado às terças, quintas e sábados. (MOYA, 1977)

Aizen foi um dos responsáveis pela vinda das séries de personagens norte-americanos, mostrando uma narrativa diferente para o público infanto-juvenil e adulto. *Flash Gordon*, *Jim das Selvas*, *Mandrake*, *Tarzan*, *Agente X-9*, *Dick Tracy*,

⁴ Em Moya (1977, p. 203), encontraremos a informação de que *Suplemento Juvenil* teve seu início em 1933. Entretanto, segundo Gonçalo Junior (2004, p. 52), fica esclarecido que o que foi lançado no período citado por Moya foi o *Suplemento Infantil*, pois o *Suplemento Juvenil* seria editado a partir de 27 de junho de 1934 com a desvinculação dos suplementos do jornal *A Nação*.

Príncipe Valente e Terry e os Piratas chegam aos jovens pela batalha entre dois homens: Adolfo Aizen e Roberto Marinho.

A batalha pelo público infanto-juvenil fez surgir uma série de suplementos juvenis por todo o país. *A Gazetinha*, *A Gazeta Juvenil*, *Mundo Infantil*, *O Lobinho e Mirim* (de Aizen) são exemplos de algumas publicações que invadiram o final dos anos 30.

A Globo entra em cena e Roberto Marinho lança o *Gibi*, na década de 30, nome pelo qual as histórias em quadrinhos seriam conhecidas no Brasil. As primeiras histórias publicadas no *Gibi* são as do Capitão Marvel, Tocha Humana e Namor. Como as primeiras referências dos desenhistas nacionais para revistas em quadrinhos eram os *comics* americanos, não foi à toa que os primeiros personagens criados aqui tivessem esta estética como parâmetro. O nome da revista, *Gibi*, significa garoto de recados e as outras revistas que surgiram para competir nesse mercado emergente tinham nomes similares, como *O Gury*, de Assis Chateaubriand. Os editores dessas revistas, contudo, não seriam incentivadores dos quadrinhos nacionais, pois a maior preocupação estava nas vendas. Importar tiras e histórias norte-americanas era o foco principal dessa batalha.



Figura 19. *Revista Mirim* de 1939. Podemos notar que na edição número 215 já havia uma preocupação de Adolf Aizen em publicar referências de personagens históricos. Fonte: Coleção particular de Umberto Losso.

As décadas de 40 e 50 foram os melhores momentos para a construção da indústria nacional dos quadrinhos, mesmo com as adversidades em relação ao gosto dos editores e a falta de incentivo para a produção nacional. Nesse período surgiram as editoras EBAL, Rio Gráfica, La Selva e Abril. Todas estas publicavam quadrinhos importados, mas abriam espaço para publicações nacionais, contratando artistas não só brasileiros como argentinos e portugueses, devido à demanda na produção. No período pré-televisivo o mercado consumidor era ávido e grande se comparado com o pós-televisivo.

Três gêneros estavam sempre presentes nessas revistas: policial, aventura e ficção. Essa tríade era originária de *Dick Tracy* (1931), *Tarzan* (1929) e *Buck Rogers* (1929), responsáveis pelo desdobramento destes gêneros gerando concorrentes e similares, como: agente *X-9*, *Jim das Selvas*; *Flash Gordon* (1934) de Alex Raymond; *Fantasma* (1936), de Lee Falk; *Brick Bradford* (1933), de William Ritt e Clarence Gray; *Steve Canyon* (1947), de Milton Caniff; *Red Barry* (1934), de Will Gould, etc.

Os brasileiros também tinham esse parâmetro narrativo e podemos identificá-lo na criação de personagens como: *Roberto Sorocaba* (1934), de Monteiro Filho; *Garra Cinzenta* (1937), de Francisco Armond e Renato Silva; *Audaz* (1938), de Messias de Melo; e *Morena Flor* (1947), de André Lê Blanc.

Esses mesmos artistas desdobravam-se na produção de quadrinhos históricos e didáticos, além de trabalharem para publicidade, pois o mercado dos quadrinhos, no Brasil, esteve sempre sujeito a intempéries vindas não do público, mas de políticas e ações do governo, assim como do posicionamento dos editores frente ao material importado que, muitas vezes, tinha um custo menor do que a produção nacional.

No entanto, alguns nomes ficaram marcados na história dos quadrinhos nacionais como sinônimo de sucesso, como é o caso de Maurício de Souza que começou sua carreira com quadrinhos em 1959, publicando suas tiras no jornal *Folha de São Paulo*. No final de uma década, seus personagens já haviam atingido 200 jornais em todo país. Em 1970, conseguiu publicar sua primeira revista, lançada com 200 mil exemplares.

Souza introduziu no imaginário de crianças, adolescentes e adultos personagens como Mônica, Cebolinha, Cascão, Magali, Bidu, Floquinho, Franjinha, Anjinho e tantos outros. Além de revistas e tiras de jornais, ele conseguiu montar uma equipe de produção e, durante as décadas de 70, 80 e 90 vários produtos, de roupas a produtos alimentícios, receberam seus personagens graças à excelente estratégia de licenciamento. Maurício também foi um dos poucos artistas nacionais a colocar um desenho animado no cinema e na TV brasileira.

Além de Maurício de Souza, o artista Ziraldo Alves Pinto, ou apenas Ziraldo, é um representante do sucesso na área dos quadrinhos e do humor no Brasil. Ele começou na década de 50, trabalhando para jornais e revistas como o *Jornal do Brasil*, *Folha de Minas* e *O Cruzeiro*. Em 1960, lançou a sua primeira revista *Pererê*, sendo considerada a primeira revista feita por um só autor no Brasil. Durante a época da Ditadura Militar (1964-1984), foi um dos responsáveis pelo jornal *O Pasquim*. Criou quadrinhos adultos com humor como a *Supermãe* e *Mineirinho: o Comequieta*. Criado em 1980, o Menino Maluquinho apareceu em forma de livro infantil, depois foi adaptado para quadrinhos, ópera, teatro, videogame, internet e cinema. O personagem, que é um reflexo da infância do autor e da forma como ele imagina o comportamento infantil, teve sua primeira aparição em forma de quadrinhos em 1989, pela editora Abril. A partir de 2004, as histórias do Menino Maluquinho são publicadas pela editora Globo. O maior sucesso porém veio da produção cinematográfica, de 1994, e da sequência, em 1999.

Outros artistas não tiveram o mesmo sucesso comercial como estes dois, mas deixaram seus nomes impressos nas páginas de várias revistas em quadrinhos na década 50 e 60 com histórias de terror e ficção. As histórias nasceram com base na estrutura narrativa das histórias de sucesso norte-americanas, mas gradativamente assumiram características nacionais.

Editoras como a La Selva, que nasceu na década de 40 e despontou nos anos 50 com títulos de terror, e como a Outubro resultante da união de artistas nacionais, ajudaram a fortalecer a narrativa dos quadrinhos brasileiros.

A La Selva reunia artistas como Jaime Cortez, imigrante português, José Lanzellotti, Miguel Penteado, Reinaldo Oliveira, Silas Roberg e Álvaro de Moya.

Entre os títulos desta editora estavam *Contos de Mistério*, *O Terror Negro*, *Contos de Terror* e *O Sobrenatural*. Parte do material destas revistas vinha da E.C. Comics e da Fawcett, distribuídos no Brasil pela Record, de Alfredo Machado, o mesmo distribuidor das grandes editoras.



Figura 20. Revista *Terror Negro* da editora *La Selva*. Contava com a participação de artistas nacionais e histórias importadas através da Record de Alfredo Machado. Fonte: Gibiteca de Santos.

Os artistas nacionais, insatisfeitos com os trabalhos esporádicos e os desrespeitos em relação aos direitos trabalhistas, começaram a se articular e, em 1959, Miguel Penteado e Jaime Cortez, que eram da *La Selva*, fundam a editora *Continental*, que depois mudaria o nome para *Outubro*, uma homenagem de Penteado a revolução Russa de outubro de 1917. Além dos artistas estrangeiros que

vieram para o Brasil, como o próprio Jaime Cortez, desenhistas aderiram à editora como Nico Rosso, Sérgio Lima, Aylton Thomaz, Juarez Odilon, Júlio Shimamoto, Lírio Aragão, Flávio Colin, Getúlio Delphim, Gutemberg Monteiro, Gedeone Malagola, Jorge Scudelari, José Lanzellotti, João Batista Queiroz, Manoel Ferreira, Orlando Pizzi, Luiz Saidenberg, Isomar Guilherme, Waldir Igayara de Souza, José Bento, Almir Bortolassi, Wilson Fernandes, Inácio Justo, Antônio Duarte, Paulo Hamasaki, Maurício de Souza e Eduardo Barbosa. A editora contou também com uma equipe de roteiristas formada por Hélio Porto, Cláudio de Souza e Waldyr Wey, entre outros.

A editora especializou-se em títulos de terror, entre eles estavam: *Terror*, *Contos Macabros*, *Histórias do Além*, *Histórias Macabras* e *Seleções de Terror*. O sucesso financeiro da editora era garantido por fórmula utilizada pela La Selva e RGE, a adaptação de sucessos radiofônicos, cinematográficos e televisivos para os quadrinhos. *Capitão 7* e o *Vigilante Rodoviário* foram exemplos deste tipo de trabalho. (GONÇALO JUNIOR, 2004)

A adaptação de Zé do Caixão para os quadrinhos, sob a supervisão do artista Nico Rosso, expressou um caminho diferente para o chamado terror nacional. O personagem, criado na década de 60 por José Mojica Marins, foi fonte para outras adaptações que envolviam ritos e lendas brasileiras, como, por exemplo, os rituais afro-brasileiros do Candomblé. Outros artistas importantes para criação de uma nova linguagem neste aspecto foram Jaime Cortez, Luiz Shimamoto, Flávio Colin e Eugênio Colonesse. A estética desenvolvida por esses artistas pode ser considerada divisora de águas no período.

Gradativamente os quadrinhos diminuem a vendagem e, várias editoras se vêem obrigadas a fechar as portas. As poucas que restaram, como a EBAL, a RGE e a Abril, se mantêm publicando material importado. Existem poucas histórias em quadrinhos, nos anos 70 e começo dos 80, que capazes de refletir a sociedade brasileira. A editora Abril faz uma tentativa com a revista *Crás*, publicando: a *História do Brasil*, por Reinaldo de Oliveira; *Kaktus Kid*, de Canini; *Satanésio*, de Ruy Perotti; *Sacarrolha*, de Primaggio e *Zodíac*, de Jaime Cortez. A revista teve seis edições entre 1974 e 1975 sem uma periodicidade definida.



Figura 21. Revista *Crás* da editora Abril. Foi uma tentativa da editora Abril de editar material nacional. Fonte: *Universo HQ*. Disponível em: <http://www.universohq.com/quadrinhos/2005/museu_cras.cfm>. Acesso em: 12 dez. 2005.

No final dos anos 70, alguns artistas brasileiros são influenciados pelo movimento *underground* norte-americano, de Wallace Wood, Robert Crumb e Gilbert Shelton. Em 1972, surge dentro da Universidade de São Paulo a revista *Balão*, que contava com a participação de Luís Ge, Laerte, Kiko, R. Borges e Angeli. Após esta

iniciativa vários *fanzines* espalham-se primeiramente por São Paulo e, depois, pelo país. (MOYA, 1997)

Na década de 80, os roteiristas de quadrinhos assumem uma postura diferente. Já não há mais espaço para os antigos super-heróis e as histórias de mocinhos e bandidos. O público reage a produções como: *Cavaleiro das Trevas*, de Frank Miller; *Piada Mortal*, de Bran Boland; e *Watchman*, de Dave Gibbons e Alan Moore.

Revistas como *Heavy Metal*, nos Estados Unidos, *Metal Hurlant*, na França, e *Linus*, na Itália, trazem uma nova perspectiva para os autores, e assim surge no Brasil, em 1987, pela Diffusion Editorial a revista *Animal*, reunindo material estrangeiro e uma produção nacional. Em 1991, a *Animal* foi cancelada por dificuldades financeiras.

Em revistas solo alguns artistas arriscaram mostrar seu material fora do Brasil nos anos 80. Foi o caso de Alan Voss, Mozart Couto, Rodval Mathias e Watson Portela. Todos estes tinham como parâmetro aquilo que era produzido pelos artistas da *Metal Hurlant* e *Pilote*.

Publicações nacionais que atingiram um certo prestígio na época foram: *Chiclete com Banana* (1985), *Circo* (1986), *Geraldão* (1986), *Porrada* (1987). Todas estas revistas tinham como base o humor e crítica sócio-cultural e política. O traço apresentado pelos autores era muito diferente daquele que as grandes editoras da época disponibilizavam em suas páginas. Os desenhos eram sujos e assimétricos, a narrativa visual muitas vezes parecia amadora, mas tudo era feito de forma proposital, com o intuito de transmitir, juntamente com o texto, uma idéia de *underground* e de contra-cultura. Os personagens dessas revistas eram urbanos,

com problemas que refletiam as neuroses das grandes cidades. Via-se um desfile de *punks*, góticos, executivos, policiais, advogados e todos os grupos que compõem um grande centro urbano. As histórias tinham como base São Paulo, mas poderiam ser vivenciadas em qualquer capital do mundo.

Quanto a este reflexo da sociedade em que foi produzida a história Vergueiro (2005, *Alguns aspectos da sociedade e da cultura brasileiras nas histórias em quadrinhos*. Disponível em: <http://www.eca.usp.br/agaque/agaque/ano1/numero1/artigosn1_2.htm> Acesso em: 13 dez. 2005):

Em tempos mais recentes, o humor se constitui no espaço temático em que a realidade e a cultura brasileiras melhor são caracterizadas. Emergiu de um grupo de artistas, principalmente na cidade de São Paulo, que tem publicado em jornais ou em revistas dirigidas para jovens adultos aquilo que de maior destaque, pode-se dizer, chega às mãos do leitor. Autores como Laerte Coutinho e sua obra *Piratas do Tietê*, Angeli e seu *Chiclete com Banana*, Glauco e seu *Geraldão*, Fernando Gonzalez e seu *Niquel Náusea* mostram a realidade brasileira a partir de um ponto de vista urbano/paulistano, sob a ótica de uma juventude inconformada e contestadora.

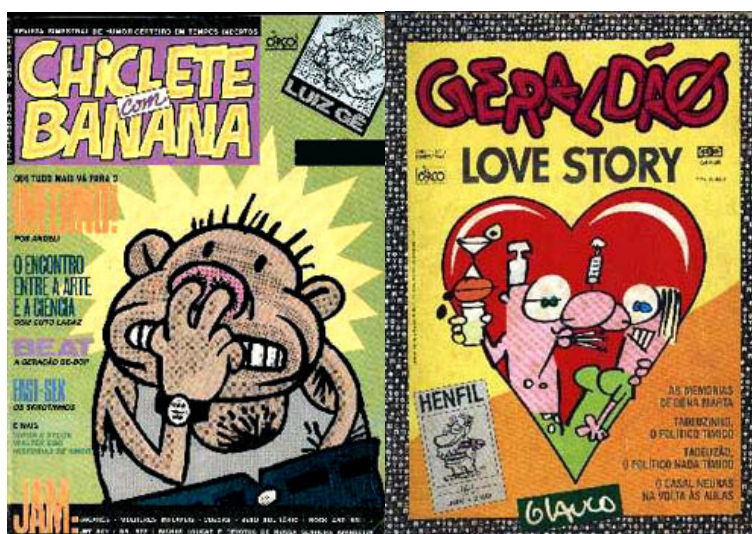


Figura 22. *Chiclete com Banana* e *Geraldão* da editora Sampa. Algumas das revistas que marcaram os anos 80. Fonte: Gibiteca Marcel Paes,

Santos, SP. Angeli, Revistas Chiclete com Banana e Glauco, Geraldão, da editora Sampa, 1985. Fonte: ANGELI. *Revistas Chiclete com Banana*. São Paulo: Sampa, 1985, capa. e GLAUCO. *Geraldão*, São Paulo: Sampa, 1985, capa.

No fim da década de 80 e início dos anos 90, o deslocamento de interesse dos melhores roteiristas de quadrinhos parte para criações expondo os problemas brasileiros, fazendo forte crítica social. O movimento dos quadrinhos alternativos daquele período influenciaria para sempre a forma se ver e fazer quadrinhos sobre os problemas brasileiros.

O resultado disso foram as revistas alternativas que revelaram novos talentos e futuros estudiosos sobre histórias em quadrinhos, como Flávio Calazans, Gazy Andraus, Henrique Magalhães, Lourenço Mutarelli, Edgar Franco, Edgar Guimarães, Bira, Marcatti, Worney, Jaime Leão, Fernando Gonsalez, Spacca, Edgar Vasques e tantos outros.

Nesse mesmo período, as grandes editoras, principalmente a Abril, começaram a trabalhar maciçamente esquemas de divulgação e promoção de suas revistas de história em quadrinhos. O sucesso das revistas do *Batman*, *Cavaleiro das Trevas* e *Piada Mortal*, além da enxurrada de material estrangeiro, desviou a atenção do público adolescente para o que estava acontecendo nos Estados Unidos. O estúdio Art&Comics, responsável pela tradução e letreiramento das histórias em quadrinhos importadas, começou a agenciar brasileiros para trabalharem para as editoras americanas, a um custo mais baixo que o mercado daquele país costumava pagar. Desenhistas que trabalhavam em suas próprias revistas passaram a adaptar seu traço para se encaixar na estética dos quadrinhos comerciais norte-americanos. Os anos 90 foram marcados por esta migração.

Roger Cruz, Mike Deodato, Luke Ross, Joe Bennet, Manny Clark, Klebs Junior, Marc Campos foram os nomes que Rogério, Deodato Filho, Luciano, Benedito, Manoel, Marcelo, assumiram para poder tê-los pronunciados pelos editores estrangeiros.

Além disso, uma série de exigências são feitas a esses desenhistas que aspiram entrar nesse mercado. As mais importantes dessas exigências dizem respeito a entendimento iconográfico e planificação cinematográfica. As Editoras norte-americanas têm um conceito muito comercial a respeito de como o quadrinho deve ser produzido, com prazos curtos e dedicação total à produção. Os desenhistas passam em média 14 horas sobre as pranchetas para poderem entregar o desenho a lápis, que será revisado pelo estúdio antes de ser mostrado à editora para finalmente ser aprovado. Geralmente um estúdio recebe 22 páginas para serem desenhadas a lápis e depois finalizadas com nanquim, e esse trabalho deve estar pronto antes de um mês. Esse trabalho nunca é tratado diretamente com o artista, pois as grandes editoras norte-americanas somente negociam com agentes.

Por esse motivo o número de estúdios e agenciadores no Brasil cresceu entre o final da década de 80 e 2005. Bigjack, de Minas Gerais, Studio3, do Ceará, e Impacto, de São Paulo, são alguns estúdios que além de trabalhar no mercado interno de quadrinhos, agenciam novos talentos para editoras norte-americanas.

Outro fenômeno encontrado dentro da atual produção dos quadrinhos nacionais é a influência do mangá no gosto dos novos artistas. Uma das revistas de maior sucesso no Brasil, *Holy Avenger*, criada em 1999 por Marcelo Cassaro e Érica Awano para editora Trama, hoje Talismã, é o melhor exemplo.



Figura 23. *Holy Avenger* de Marcelo Cassaro e Erica Awano. Com texto de Marcelo Cassaro e desenhos de Erica Awano mistura elementos de RPG e mangá. Fonte: GALERIA In: *Holy Avenger*. Disponível em: <<http://www.holyavenger.com.br/home.htm>>. Acesso em: 12 dez. 2005.

Baseada em elementos de RPG (role play game), a história de *Holy Avenger* mescla a fantasia de um mundo medieval fantástico com os traços do desenho japonês. Essa fórmula já havia sido usada no Japão em outras histórias, como *Record of Lodoss War*, *Bastard* e *Berserk*. O interesse pelo material produzido no Japão cresce a cada dia e os encontros de fãs vêm aumentando desde 1998. Hoje podemos contar mais de 20 eventos programados espalhados pelo Brasil que reúnem aficcionados, editoras e artistas.

Em 2005, a produção dos quadrinhos nacionais apresentou poucos títulos fixos. Maurício de Souza e Ziraldo são nomes que se mantêm no mercado, enquanto

outros conseguem publicar sem regularidade, ou através de edições especiais e álbuns.

Atualmente as principais editoras de histórias em quadrinhos são: Abril, Panini, Devir, Ediouro, Globo, JBC, Mythos, Opera Graphica, Via Lettera, Talismã e Conrad. Destas, a Mythos, a Via Lettera, a Talismã, Ópera Graphica, a Conrad e a Devir têm publicado álbuns de artistas nacionais.

4.2 Quadrinho histórico brasileiro

Como havíamos antes definido, história em quadrinhos sobre temas históricos, é toda aquela narrativa que fala de um tempo passado, seja este recente ou longínquo.

Vamos encontrá-la em diferentes países, com diferentes formas estéticas, mas com um único sentido, que é a manutenção das ideologias políticas e culturais do país. Na preservação de mitos, lendas, fatos ou em descrições biográficas, o quadrinho histórico mantém e divulga a memória nacional.

Assim como em outros lugares do mundo, este tipo de história em quadrinhos só irá se manifestar plenamente a partir das décadas de 40 e 50. As guerras que assolavam o mundo, a busca de uma identidade nacional, as batalhas ideológicas entre americanos e soviéticos, a movimentação política e a expansão da indústria da comunicação foram fatores que ajudaram a fomentar editoras a publicar esse tipo de material.

As narrativas que precedem esse período são, em sua maioria, ligadas ao humor ou a aventura, tratando a História como pano de fundo, muitas vezes utilizando situações anacrônicas, como é o caso de *Príncipe Valente*, de Harold Foster. No Brasil, o gênero de maior aceitação entre os leitores sempre esteve relacionado ao humor, pois os primeiros passos dados em direção às histórias em quadrinhos vieram de artistas ligados a jornais e, conseqüentemente, à charge, ao cartum e à caricatura.

Porém, a revista *O Tico-Tico* já abordava aspectos da História do Brasil em suas páginas, desde o início até o final das publicações na década de 60. Datas comemorativas e grandes personagens da História faziam parte de edições esporádicas, segundo Merlo (2004). A revista também trazia reproduções de quadros famosos que contavam passagens da História do Brasil, mas arte seqüencial de fatos históricos de forma regular ainda não havia sido publicada.



Figura 24. Almanaque O Tico-Tico 1957 com Drama de Borba Gato. O Almanaque O Tico-Tico trazia histórias de personagens da História do Brasil. Fonte: Drama de Borba Gato In: ALMANAQUE O Tico-Tico. Rio de Janeiro, 1957, p. 20.

No final dos anos 30 e na década de 40, o editor Adolfo Aizen, responsável pela criação do *Suplemento Juvenil*, publicou álbuns em dois volumes sobre as Grandes Figuras do Brasil. Muito antes deste período Aizen já havia demonstrado a intenção de publicar quadrinhos históricos e didáticos, pois acreditava ser a melhor maneira de cativar e educar crianças e jovens. (GONÇALO JUNIOR, 2004)

Durante a década seguinte educadores, políticos e psicólogos tentaram persuadir a população e a opinião pública dos malefícios que a leitura dos quadrinhos poderia trazer a crianças e jovens. Dado a artigos baseados em relatos e especulações, os governos estadual e federal começaram a articular propostas de regulamentação sobre a publicação de histórias em quadrinhos.

As editoras que lucravam com histórias de super-heróis, contos de terror e aventuras policiais procuraram uma maneira de atenuar a má impressão que estes artigos haviam suscitado. Seguindo o exemplo de Aizen, outros editores, como Roberto Marinho, procuraram lançar quadrinhos didáticos. Em 1954, a RGE, de Marinho, lança *Romance em Quadrinhos* e *Enciclopédia em Quadrinhos*, imitando as revistas *Edições Maravilhosas* e *Ciências em Quadrinhos*, lançadas por Aizen na EBAL.

A revista *Vida Juvenil* editada pela Sociedade Gráfica Vida Domética Ltda. foi uma publicação que também reunia fatos científicos com informações sobre a História. A revista tinha uma seção de cartas de duas páginas para as quais crianças e adolescentes de todo o país enviavam suas sugestões e casos para serem transformados em quadrinhos em uma outra seção intitulada *Heróis da Vida Real*.

A revista apresentava uma grande preocupação em atender aos pedidos e à opinião do público leitor, como podemos identificar neste trecho escrito pelo editor na revista nº 106, de 1.º de setembro de 1954:

Conforme prometêramos, aqui estamos para trazer uma notícia: no próximo número faremos a apresentação de uma seção, intitulada *Relendo a História do Brasil*. Não pense vocês que o seu aspecto será o de um livro didático, escolar, cheio de datas e de nomes. Será algo diferente de tudo que vocês já leram sobre nossa História pátria, tendo o autor, João Guimarães, pessoa altamente reputada na Imprensa carioca, buscando abordar temas que realmente interessam tanto ao estudante quanto ao leitor casual. A preocupação do escritor é mostrar a vocês pontos controvertidos na nossa História, acerca dos quais têm surgido polêmicas ardorosas entre historiadores, polemicas essas de uma importância, pois freqüentemente redundam em estudos profundíssimos, que vêm, destarte, esclarecer equívocos cometidos há muitos anos, e que são, realmente, difíceis de reconhecer, dada a poeira do tempos que os ocultam.

Podemos afiançar que tudo o que o autor denega em *Relendo a História do Brasil* foi fruto de pesquisas, de leituras, de reflexões, pelas quais João Guimarães assume inteira

responsabilidade e se oferece para sanar possíveis dúvidas que venham a surgir no decorrer da seção. (VIDA JUVENIL, 1954, p. 1).

Nessa mesma edição, podemos encontrar a adaptação para quadrinhos da vida do jogador Wassil, do América do Rio. A narrativa procura passar todos os dados do personagem, mas, como outros quadrinhos da época, se trata de um texto ilustrado e não de uma história em quadrinhos. Não havia uma narrativa dinâmica como aquelas apresentadas pelos heróis norte-americanos, a exemplo do *Falcão Negro*, personagem que podemos verificar também nessa mesma edição da revista.

Pelo texto do editor podemos verificar a preocupação que os editores tinham no trabalho com a História do Brasil. Mesmo assumindo o papel de inovadores, existe uma busca no sentido de legitimar o trabalho, que obviamente “engessava” a criatividade no roteiro e na narrativa visual.

Além de *Grandes Figuras do Brasil*, a editora lançou *Grandes Figuras em Quadrinhos* e *Biografias em Quadrinhos*, publicações que foram reeditadas nas décadas de 1960 e 1970, quando a editora entrou em declínio. Outras séries ligadas a fatos históricos foram *Série Sagrada* e *Epopéia*.

A *Série Sagrada* era uma estratégia de Aizen para convencer o clero de que os quadrinhos nada tinham de pernicioso. A revista trazia a história de santos da Igreja Católica e era muito bem aceita pelo público em geral. Porém, não era lucrativa para a empresa, apesar do custo de sua produção ser atenuado pelo subsídio do papel que o editor conseguira na época de Getúlio Vargas.

A revista *Epopéia*, por sua vez, trazia contos e histórias de diferentes países, mostrando sagas de personagens históricos, como Marco Pólo, Napoleão

Bonaparte, Ricardo Coração de Leão, etc. Entre as histórias importadas, havia algumas publicações nacionais, como a história já citada, *Retirada da Laguna*, cujo texto original foi escrito pelo Visconde de Taunay. Na adaptação, o trabalho coube a Gutemberg Monteiro.

Nas décadas seguintes, a Editora EBAL fez um trabalho de reimpressão deste material, e dificilmente trabalharia com lançamentos sobre quadrinhos históricos, a não ser em edições especiais e comemorativas. Na década de 70, além destas reimpressões algumas iniciativas isoladas e esporádicas tentavam manter o pensamento sobre a importância da produção didática. Sem subsídios e com pouca chance de retorno financeiro, as editoras gradativamente deixaram de trabalhar com estes títulos. Um exemplo foi à revista *Crás*, da editora Abril, que tentou seguir uma linha com artistas nacionais e publicar a História do Brasil em quadrinhos. Conseguiu sobreviver apenas por um ano.

As revistas da EBAL sobre quadrinhos históricos foram reimpressas até 1984 e, durante a década, publicações esporádicas que versavam sobre temas históricos foram produzidas de norte a sul por diversas editoras. Elias Alves publicou, em 1980, as *Lendas Indígenas*, pela Fundação Cultural do Espírito Santo; em 1981, a Pastoral da Periferia de Salvador editou *História do Brasil* em quadrinhos, com texto e arte de Paulo Maria Tonucci; Antonio Carlos Gomes e Gerson M. Theodor produziram *Palmares em Quadrinhos*, em 1984; Hélio Guimarães Cardoni faz *A Conquista do Acre* em quadrinhos para Fundação de Desenvolvimento dos Recursos Humanos da Cultura e do Desporto, em 1985; Tabajara Ruas e Flávio Colin produziram *A Guerra dos Farrapos*, pela L&PM em 1985; Luiz Antonio Aguiar e Júlio Shimamoto fizeram *Nos tempos de Madame Satã*, em 1986; A Fundação de Curitiba possibilitou o

projeto *Republica Jagunça*, de Zuateg, em 1986; Em 1987, Flávio Calazans lançou *Guerra das Idéias*, pela editora Marca de Fantasia.

A *História do Brasil em quadrinhos*, entre os anos de 1980 e 1990, quase sumiram de circulação, mas nos anos 90, uma quantidade maior de histórias foi produzida. A comemoração dos 500 anos de descoberta do Brasil incentivou órgãos municipais, estaduais e federais a patrocinar publicações que tivessem relação com o tema. Esta onda também atingiu artistas e pesquisadores que decidiram abraçar o tema gerando histórias muito interessantes sob um novo viés histórico.

Algumas das publicações do período foram: *Revolução de 93: legenda dos desgarrados*, de Álvaro Barreto, em 1993; *História de Curitiba em quadrinhos: das origens à proclamação da República*, de Cassiana Lacerda Carollo e Cláudio Seto, em 1993; *Sepé Tiaraju: história das ruínas de São Miguel*, de Alcy Cheuiche, em 1994; *História do Tetra em quadrinhos*, de Alexandre Dias e Alexandre Montandon, em 1994; *Maringá: esta história é nossa*, de Cássia Martins Arruda e Roberto Bertola, em 1995; *Rio Rio: a história do Rio de Janeiro em quadrinhos*, de Renata de Faria Pereira, em 1997; *História do Colégio Marista São José: uma viagem no tempo*, de Renata de Faria Pereira, em 1998; Klévisson, com *Lampião: era o cavalo do tempo atrás da besta da vida* em 1998; *O achamento do Brasil: a carta de Pero Vaz de Caminha a El-Rei D. Manuel*, de autoria de Henrique Campos Simões e Reinaldo Rocha Gonzaga, em 1999; *Adeus chamigo brasileiro: uma história da Guerra do Paraguai*, de André Toral, produzida em 1999.

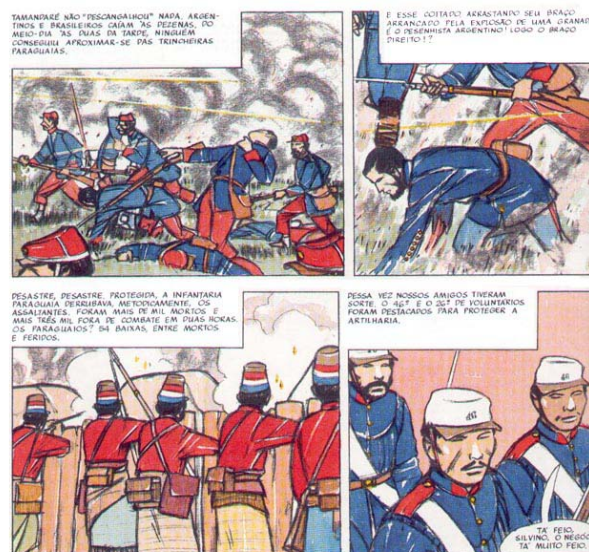


Figura 25. *Adeus Chamigo Brasileiro*, de André Toral. Mostra uma guerra do Paraguai mais intimista e humana, romanceada. Fonte: GUSMAN, S. Quadrinhos a serviço da (Boa) Educação. In: *Universo HQ*. Disponível em: <http://www.universohq.com.br/quadrinhos/beco_01.cfm>. Acesso em: 18 dez. 2005.

Lançado durante o ano 2000, em comemoração aos 500 anos do descobrimento, o trabalho de quadrinização da fundação da Vila de São Vicente, a primeira do Brasil, levou quase um ano e representou uma mescla de pesquisas envolvendo historiadores locais e bibliografias levantadas pelos roteiristas; mostrava a saga de Martim Afonso de Souza, o comandante português encarregado de tomar posse e fundar uma vila no Brasil.

Os artistas Amilton Santos e Cícero Sildenberg, juntamente com os roteiristas Gabriel Barazal e Rodrigo Piovezan, criaram uma visão diferente e heróica do personagem. Assim como fazem os japoneses em algumas adaptações, a história do Governador Geral do Brasil foi romanceada e vários elementos foram acrescentados, dando-lhe, assim, uma característica novelesca. A mesma influência que os desenhistas brasileiros da década de 1940 e 1950 tiveram dos *comics* norte-

americanos e dos portugueses, podemos encontrar neste trabalho. Em alguns momentos, fica clara a influência dos super-heróis no desenho da anatomia dos personagens e no enquadramento das cenas.



Figura 26. *A Saga de Martim Afonso*. Produzida pela Secretaria da Cultura de São Vicente em 1999, foi um trabalho realizado a oito mãos, entre desenhistas, roteiristas, colorista e letrista. Fonte: BARAZAL, G. *A Saga de Martim Afonso*. São Vicente: Secretaria da Cultura de São Vicente, 1999.

Outras quadrinizações sobre fatos e lendas locais foram feitas com incentivo da Secretaria da Cultura do Município de São Vicente e do Governo do Estado e esse movimento transformou a cidade em um forte centro de referência de quadrinhos na região do litoral paulista.

Além da primeira revista em quadrinhos desse projeto, sobre a lenda do monstro Hipupiara, a Secretaria da Cultura, em parceria com o jornal *A Tribuna*, publicou, durante o ano de 2000, histórias em quadrinhos que contavam sobre as primeiras manifestações econômicas, políticas e culturais de São Vicente. Alguns dos artistas não tinham seus trabalhos publicados em veículos de comunicação de

massa e esta experiência trouxe a público novos talentos, como Érika Saheki, Bill Silva, Cristiano Arco e Flexa e Fábio Tatsubô. O mesmo Tatsubô publicou dois anos depois a história dos imigrantes japoneses que trouxeram o karatê para região na revista em quadrinhos *Okinawa te/ Mãos de Okinawa*.

Seu exemplo foi logo seguido pelas cidades vizinhas de Santos e Bertioga, onde artistas da região começaram a pensar em projetos relacionados à História do Brasil, visto que o poder público se mostrou interessado nesta produção.

Na cidade de Santos, a Secretaria de Cultura, em parceria com a COSIPA (Companhia Siderúrgica Paulista), patrocinou a adaptação da vida de José Bonifácio aos quadrinhos no ano de 2001. A narrativa mostrava o personagem falando sobre suas lutas e descobertas em forma de flashbacks. Esse trabalho foi desenvolvido por Alexandre Barbosa e contou com a colaboração dos pesquisadores da Universidade Católica de Santos para a revisão histórica e iconográfica.

O objetivo do trabalho foi mostrar fatos desconhecidos da vida de José Bonifácio e buscar uma narrativa voltada a crianças e adolescentes, de forma simples e com imagens dinâmicas. Barbosa foi responsável pelos desenhos e pela criação estética da revista, além de escrever o roteiro. A arte final ficou nas mãos de Wagner de Almeida Rosa e a colorização da capa foi de Roberto Viriato Miranda. O trabalho foi republicado no ano seguinte com pequenas revisões. (BARBOSA, 2001).

As imagens buscavam uma mescla de estilos entre o mangá e os *comics*, uma estética muito explorada entre artistas famosos no circuito comercial de quadrinhos, como o brasileiro Roger Cruz e o norte-americano Joe Madurera. A capa foi colorida digitalmente e o miolo em preto e branco, por dois motivos: baratear o custo final e dar uma oportunidade para as crianças colorirem a revista elas

mesmas. A produção tornou-se uma referência entre professores da rede municipal de ensino.



Figura 27. *Revista José Bonifácio, o desbravador*. De Alexandre Barbosa, produzida para Prefeitura de Santos, em 2001, mistura elementos americanos e japoneses na construção da narrativa. Fonte: BARBOSA, A. *Revista José Bonifácio, o desbravador*. Santos: Secretaria de Cultura de Santos, 2001.

Em Cubatão, cidade também vizinha, o artista André Luiz fez a *História de Cubatão* com aval da prefeitura municipal, para comemoração do 53º aniversário do município. Essa edição de 28 páginas veio coroar o trabalho do artista, que sempre fez quadrinhos voltados a questões sociais como AIDS e o Estatuto da Criança e do Adolescente.

No ano de 2005, ainda na região de São Vicente, o professor João Ignácio publicou, pela prefeitura, a sua *História de São Vicente*, uma revista em quadrinhos resultado de anos de pesquisa. Ignácio já havia publicado anos antes a *Lógica em Quadrinhos*, juntamente com Jair Minore Abe, pela editora Emmy. O trabalho de

Ignácio consiste em trechos do texto ilustrados em forma de histórias em quadrinhos, com uma técnica de autodidata.

Podemos notar que o final do século trouxe de volta o interesse pela produção de histórias em quadrinhos históricos, mas, no novo século, além das novas referências fornecidas pelos historiadores por meio de artigos, pesquisas e revistas como *História Viva*, *Nossa História* e *Super Interessante História* os autores contam com outro recurso, a Internet.

Entre as novas publicações estão: *Subversivos: a farsa*, de André Diniz (2000); *A classe média agradece*, de André Diniz (2003); *Bertioga berço da história do Brasil*, escrita pelo então prefeito Laílson Gomes e desenhada por Walmir Archanjo, Wagner de Almeida Rosa e Emílio Barazal (2003); *Galvez, imperador do Acre*, de Domingos Demasi e Márcio Souza (2004).

Da mesma forma, as adaptações de Flávio Colin, com *Coronel Fawcett* (2000), André Diniz, com *Chalaça* (2005), Lailson, com *Pindorama* (2001), Jô Oliveira, com *Hans Staden* (2005) e Allan Alex com *Zumbi de Palmares* (2002), trouxeram à luz personagens históricos com uma nova abordagem.

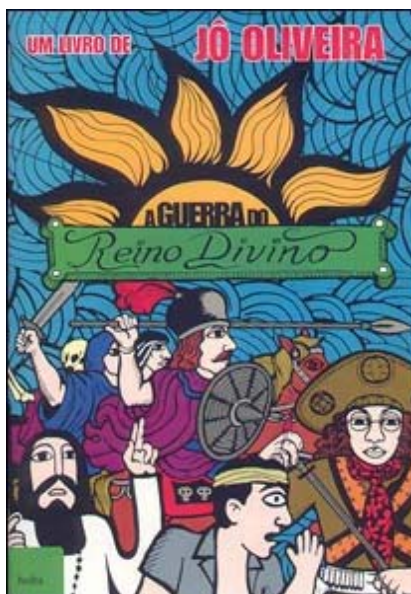


Figura 28. *Reino Divino* de Jô de Oliveira. Os quadrinhos com temas históricos passam a ter novas narrativas tanto no texto, quanto na imagem, mais apropriadas ao público. Fonte: OLIVEIRA, J. *Hans Staden : um aventureiro no Novo Mundo*. São Paulo: Conrad Livros, 2005.

Todas essas adaptações traduzem uma nova visão em relação à *História do Brasil em quadrinhos*, bem diferente daquelas adotadas nas décadas de 1940 e 1950. Os artistas atuais procuram evidenciar a problemática dos menos favorecidos e contar uma História diferente daquela ensinada nas salas de aula, em épocas passadas. No entanto, ainda assim, pode-se afirmar que os quadrinhos históricos no Brasil enfrentam, neste momento, uma situação de marasmo, visto que existem poucas iniciativas na produção desse tipo de literatura.

5 A EDITORA EBAL E OS QUADRINHOS HISTÓRICOS

5.1 Editora EBAL e a década de 50

A EBAL foi uma das maiores representantes do quadrinho nacional, mesmo trabalhando com uma mescla de material importado. A editora teve início na década de 40, mais exatamente em 18 de maio de 1945, quando Adolfo Aizen deixa o projeto chamado *Grande Consórcio* e parte para o seu projeto, mais ousado. As mudanças que a empresa de Aizen sofreu e a evolução que obteve foram reflexos de uma época.

Os anos 1950, no Brasil, trouxeram uma série de modificações sensíveis no cotidiano do povo. Para começar, o sonho megalomaniaco do então presidente Juscelino Kubitschek de construir, no centro do país, a capital era o carro chefe de toda essa mudança.

Seu Programa de Metas, a frase “avançar 50 anos em 5” fez com que o país acabasse abraçando a ideologia da modernidade, do progresso a todo custo. Essa forma de pensar alastrou-se e viu guarita nos estados de São Paulo e Rio de Janeiro, onde a efervescência cultural e industrial foi aparentemente maior.

A Volkswagen, a Ford, a Scania-Vabis, a Mercedes e muitas outras indústrias instalaram-se no Brasil. Foram US\$ 2,180 bilhões de investimentos externos a indústria automobilística construiu mais de 321 mil veículos entre 1955 e 1961, com um aumento de 90% na meta prevista.

A palavra “novo” estava em todos as bocas de norte a sul, pois ela rotulava com exatidão o espírito da época. Em 1955, o diretor Nelson Pereira dos Santos lançou o filme “Rio 40 graus”, dando partida ao “*Cinema Novo*”. Em São Paulo o “*Manifesto Concretista*”, idealizado por Décio Pgnatari e pelos irmãos Augusto e Haroldo Campos, propuseram nada menos que uma poesia de exportação. No teatro, movimentos de renovação como os grupos Oficina e Arena põem no palco propostas cênicas radicais. No Instituto Superior de Estudos Brasileiros (Iseb), intelectuais formularam um programa de modernização nacional a partir de uma análise do Brasil calcada na oposição entre a velha e a nova sociedade. Viveu-se, em todos os terrenos, a consciência dessa passagem, desencadeadora não só de esperanças como também de generalizada euforia. Houve quem dissesse que naqueles anos dourados não havia quem, conversando com amigos por telefone, não escutasse, também, o tilintar do gelo do copo de uísque (ÂNGELO, 1992, p. 29).

Esse aspecto da sociedade brasileira desse período, aliado à nova mídia que tomava conta do país, a televisão, transformou a imagem, o apelo visual, em foco de atenção da população. Uma linguagem diferente das décadas anteriores estava despertando. Essa busca de identidade atçou questões na área sociológica e na opinião pública.

Estávamos em plena Guerra Fria, Cuba via surgir a guerra civil e a Revolução, os Estados Unidos exportavam sua cultura através dos filmes, da TV, da música e dos quadrinhos. Os jovens eram o principal foco de atenção desse conflito de ideologias.

Em meio a este turbilhão surge a editora Brasil-América Limitada, a EBAL, fundada por Adolfo Aizen. O registro de Aizen dizia ser natural de Juazeiro, na Bahia, nascido em 1907, (na verdade ele nascera na Rússia) e mudou-se para o Rio de Janeiro com 15 anos de idade. Em 1945, fundou a editora com a revista *O Herói*.

Aizen, além de publicar, no Brasil, personagens de quadrinhos norte-americanos, abriu espaço para desenhistas nacionais com séries *Edições Maravilhosas* (mais tarde editadas como *Clássicos Ilustrados*), *Grandes Figuras do Brasil*, *História do Brasil* e *Epopéia*.

Estas revistas eram uma resposta de Aizen às críticas que estavam sendo feitas em relação aos quadrinhos. Sociólogos e acadêmicos colocavam os quadrinhos como um dos responsáveis pela delinquência juvenil.

Segundo Cirne (1977, p. 11): “Durante muito tempo as histórias em quadrinhos foram tidas e havidas como sublitteratura prejudicial ao desenvolvimento intelectual das crianças. Sociólogos apontavam-nas como uma das principais causas da delinquência juvenil”.

Com a publicação das revistas, Aizen pretendia mostrar que era possível as histórias em quadrinhos participarem da vida cultural do país de forma positiva.

O Brasil vivia, como já afirmamos, um momento de agitação em diversas áreas, e isto podia ser notado de forma explícita no setor artístico e cultural. Ferro (1999) nos diz que as ferramentas para se controlar o passado e legitimar as dominações e as rebeldias são: filmes, televisão, livros didáticos e quadrinhos.

O cinema brasileiro dava um passo importante buscando uma linguagem realista no Cinema Novo, de Nelson Pereira dos Santos. O país queria a modernidade, ou assim se pensava nos grandes centros. Não nos cabia mais as chanchadas da Atlântida e da Vera Cruz. Eram tempos de neo-realismo e o embrião desse pensamento foi sem dúvida o cinema. Era reflexo da intelectualidade brasileira.

Além do cinema, o teatro foi um fator muito importante para esta nova consciência de brasilidade. Guarnieri, Oduvaldo Vianna Filho, Augusto Boal que procuravam em peças, como por exemplo “Eles Não Usam Black-tie”, mostrar o cotidiano dos trabalhadores. Buscar um estilo autêntico e brasileiro também era meta do teatro.

Na pintura, o grande nome era Portinari. Seus quadros refletiam aspectos da cultura brasileira, como os bóias-frias. Na literatura, João Cabral de Melo Neto e Guimarães Rosa davam voz ao sertão e ao construtivismo literário. O modernismo de 1922 renasceu na virada dos anos 50 para os 60. Décio Pignatari, Haroldo e Augusto de Campos com a poesia buscavam projeção internacional para a cultura brasileira, mas antes de tudo buscavam uma “cultura brasileira”.

Os quadrinhos, como arte de massa, não estavam longe desta participação no cenário brasileiro.

Classificar os quadrinhos como arte de massa segundo conceitos da época, não se enquadra aos ideais de Aizen. A definição do Papa Pio XII, em sua radiomensagem de Natal de 1944 (apud Fidei Cultura popular, cultura de elite, cultura de massa In: *Artigos Veritas*. Disponível em: <http://www.montfort.org.br/index.php?secao=veritas&subsecao=politica&artigo=cultura&lang=bra>). Acesso em: 12 jun. 2004) diz que:

[...] povo é formado por indivíduos que se movem por princípios ativos. Ele, o povo, é ativo agindo conscientemente de acordo com determinadas idéias fundamentais, das quais decorrem posições definidas diante das diversas situações. Já massa, ao contrário, não passa de amálgama de indivíduos que não se movem, mas são movidos por paixões. A massa é sempre, e necessariamente, passiva. Ela não age racionalmente e por sua

conta, mas se alimenta de entusiasmos e idéias não estáveis. É sempre escrava das influências instáveis da maioria, das modas e dos caprichos que passam.

Os quadrinhos de Aizen queriam mostrar outra possibilidade como arte de massa que não esta de subproduto cultural.

Cirne (1975) nos mostra que os quadrinhos brasileiros sempre levantaram questões significantes da cultura, da sociedade e do comportamento.

As revistas didáticas foram, sem dúvida, as principais ferramentas de Aizen para tentar reverter o *status* cultural do quadrinho. É certo que a EBAL publicou outras séries com esse intuito, como é caso da *Série Sagrada*, responsável pelos quadrinhos contando as biografias de Santos da Igreja Católica. Seria uma estratégia comum em um país católico como o nosso, por este motivo não podemos deixar de pensar que todos os lançamentos da editora eram bem planejados.

Na revista *Epopéia*, número 47, publicada em junho de 1956, podemos ver uma matéria na segunda capa sobre a visita do novo Ministro da Educação Dr. Clóvis Salgado. A matéria diz:

“Em dias de março último, a Editora Brasil-América teve a satisfação de conviver por algumas horas com o Sr. Ministro da Educação, Dr. Clóvis Salgado. Teve S. Ex. o ensejo de visitar todas as salas de trabalho do Reino Encantado das Histórias em Quadrinhos, onde se deteve demoradamente em palestra com inúmeros dos nossos colaboradores, colhendo em fonte direta as informações necessárias”.



Nesta foto vemos S. Ex. quando folheava “Ciências em Quadrinhos”, uma das publicações desta Editora para todas as idades. Nessa oportunidade, o nosso Diretor teve ocasião de ouvir do Ministro Clóvis Salgado palavras elogiosas pela obra por nós realizada e que o titular da Pasta do Governo do Presidente Juscelino Kubitschek considera como “de grande futuro para educação do povo. (EPOPÉIA, 1956, p.2)

Podemos perceber o grau de importância que assume esse tipo de publicação, não só para a editora como também para o Ministério da Educação do Brasil, ou assim queria Adolfo Aizen que pensássemos.

Na mesma revista podemos ler outras matérias que nos dão esta indicação.

Uma delas diz:

Deputado Ranieri Mazzili almoçou em nossa companhia (título). Figura das mais exponenciais da cultura brasileira, o Deputado Ranieri Mazzili aqui aparece quando, em um dos dias caniculares de março último, almoçou em nossa Editora, acompanhado do Cônego Antônio de Paula Dutra. Após o almoço que se realizou na maior intimidade, como já é de praxe dos almoços quaterferinos desta Casa, o Deputado Ranieri Mazzili percorreu todas as nossas instalações, congratulando-se com a Direção pelo ambiente sadio de trabalho que aqui encontrou. (EPOPÉIA, 1956, p.2).

Na foto desta matéria podemos ver o Deputado Mazzili, Aizen e o Cônego Dutra, mostrando claramente uma idéia de cordialidade entre os três. Pois temos aí uma forma de oficializar o quadrinho da EBAL, estando presentes o político e o religioso, um fator analisado em Ferro (1999) que propõe que são os poderes dominantes, o Estado e a Igreja, os partidos políticos ou os interesses privados que produzem ou financiam livros didáticos ou histórias em quadrinhos, filmes e programas de televisão, forças que conseguem controlar a História e, por conseguinte, legitimar-se.

Seríamos levianos ao julgar o posicionamento de Aizen neste momento da História, afinal, o país e o mundo passavam por sérias modificações sociais, mas principalmente ideológicas. Nos Estados Unidos, principal fornecedor desse gênero de expressão artística, começava a “caça as bruxas” do Senador Joseph McCarthy aos artistas comunistas. Em relação aos quadrinhos, outro Senador, Robert C. Hendrickson, baseado nas teorias do livro “the Seduction of the Innocent”, do psiquiatra alemão Frederic Wertham, já citado, procurava censurar todas as revistas que ele julgava conter terror, violência, sexo, preconceito e ideologias comunistas. (GONÇALO JUNIOR, 2005)

O editor procurava, com essa atitude, afastar do Brasil o fantasma da censura aos quadrinhos que estavam sofrendo os artistas norte-americanos. Podemos notar essa preocupação apresentada também na revista Epopéia número 47, que fala sobre as publicações de quadrinhos nos Estados Unidos. O texto diz:

O que dizem as nossas outras revistas... O herói deste mês publica em sua segunda capa a notícia de que os Estados Unidos, onde os métodos educacionais já atingiram o máximo desenvolvimento, as histórias em quadrinhos vêm obtendo alta receptividade nos estabelecimentos de ensino. Várias teses sobre esse assunto foram preparadas por professores da prestigiosa

Carver School, da Carolina do Norte e uma delas recomenda as histórias em quadrinhos para o enriquecimento do currículo escolar. (EPOPÉIA, 1956, p.2)

Essa, com certeza, era outra estratégia de Aizen para colocar os quadrinhos como integrante importante da formação cultural brasileira, a divulgação direcionada de assuntos sobre quadrinhos e sua utilização didática. Podemos perceber nessas atitudes uma manipulação da retórica.

Como vimos, essas revistas buscavam aprovação de várias maneiras. Uma tentativa de enquadramento no modelo nacional, uma forma de referência cultural para aqueles que buscavam a História.

As capas da revista Epopéia, por exemplo, geralmente eram pintadas à mão pelo artista Antônio Eusébio e na contracapa sempre se podia encontrar uma reprodução de algum artista brasileiro famoso ou de importância para história da arte no país. O interior das revistas nem sempre era feito por artistas nacionais, mas um dos que mais participou da produção de Epopéia e foi bem solicitado, foi Gutemberg Monteiro. Ele criou naquele período, juntamente com alguns eleitos de Aizen, uma escola, um estilo de quadrinho brasileiro.

Na época, muitos artistas tinham uma similaridade no traço, pois buscavam inspiração nos trabalhos publicados nos Estados Unidos. André Le Blanc, Nico Rosso, Ivan Wash Rodrigues, Eugênio Colonesse, formavam a linha de produção da EBAL e sofreram influência do mercado norte-americano.

Se compararmos o trabalho publicado na revista *Sargento Rock*, também da EBAL, desenhada pelo norte-americano Joe Kubert, vamos ver a similaridade nos traços de vários brasileiros. Esse artista norte-americano começou como auxiliar, no

estúdio de Will Eisner, criador do personagem “*Spirit*”, aos 12 anos de idade. Naquela época, o estúdio de Eisner tinha um projeto de fazer histórias para o exército dos Estados Unidos, e Kubert abraçou essa idéia também. Ele foi responsável por diversos títulos didáticos e históricos sobre as Forças Armadas. Kubert sofreu uma mescla de influências, de Alex Raymond criador de “*Flash Gordon*” e do próprio Eisner.

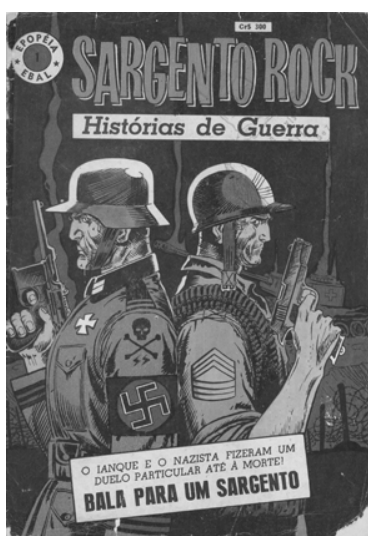


Figura 29. Sargento Rock de Joe Kubert. Fez sucesso nas décadas de 50 e 60 desenhando histórias sobre a Segunda Guerra. Fonte: KUBERT, J. *Sargento Rock*. Rio de Janeiro: EBAL, 1967, capa.

O desenho desse artista joga com as sombras e com a luz, utilizando as hachuras para criar tramas, mas não os meio tons de cinza, esta é também uma característica de Eisner. De Alex Raymond podemos perceber o cuidado em narrar visualmente a História, o enquadramento cinematográfico.

Nas tomadas e ângulos utilizados na confecção de histórias como “*A retirada de Laguna*”, publicada na Epopéia número 42, de 1956, podemos perceber um enquadramento similar ao de Kubert, mas o traço em si, é bem diferente. Gutemberg

Monteiro, responsável por essa adaptação, procurava uma estética nacional, na busca de rostos que lembrassem latinos, porém, em alguns instantes, seu desenho ficava um tanto quanto caricato. Isso de forma alguma desprestigiou seu trabalho, apenas denota o esforço para marcar bem as diferenças.

Esses trabalhos eram bem valorizados pela editora EBAL. Em cada revista que encontrávamos um desenhista brasileiro podíamos ver: “desenhos nacionais de ...”. Essa era uma maneira de chamar atenção para os quadrinhos nacionais, pois nos trabalhos feitos por estrangeiros geralmente não era possível encontrar os créditos.

Como podemos perceber, existia, por parte dos artistas, uma busca da modernidade, com aquilo que era sucesso nos chamados países de primeiro mundo e, no caso dos quadrinhos, os Estados Unidos era a referência. Mas e quanto à linguagem escrita, qual o discurso? Seria este um discurso integrado a esta idéia de modernidade, assim como na pintura, no cinema, na literatura e no teatro? Ao que tudo indica, não.

Segundo Bakhtin (1999, p.33):

No domínio dos signos, isto é, na esfera ideológica, existem diferenças profundas, pois este domínio é, ao mesmo tempo, o da representação, do símbolo religioso, da fórmula científica e da forma jurídica, etc. Cada campo de criatividade ideológica tem seu próprio modo de orientação para a realidade e refrata a realidade à sua própria maneira. Cada campo dispõe de sua função no conjunto da vida social. É seu caráter semiótico que coloca todos os fenômenos ideológicos sob a mesma definição geral.

O texto que encontramos em *Epopéia* não condiz com a esfera de mudanças que pairava no campo artístico. Seu discurso é bem integrado ao Estado, condizente

apenas com a busca da estabilidade ideológica em relação à História Oficial que se buscava naquele instante.

Ainda na revista *Epopéia*, número 42, que fala da guerra com o Paraguai, na página 4, o texto do 4º e 5º quadros dizem respectivamente:

Em todas as cidades brasileiras a revolta era a mesma” e “Uma onda de indignação galvanizou o Brasil inteiro. Não era possível deixar sem resposta tanto insulto, tanta indignidade. E tudo se improvisou. Criaram-se batalhões Voluntários da Pátria. Das grandes cidades do litoral às modestas vilas do sertão, o coração brasileiro bateu num só compasso. E todos se apresentaram a atender ao chamado da Pátria”. Na verdade o que tivemos na história foi uma participação ativa da população do sul do país. Os outros estados forneciam soldados na forma de escravos procurando alforria ou pessoas sem ofício que buscavam através do soldo uma promessa de vida melhor. Muitos desertaram no meio do caminho. (EPOPÉIA, 1956, 4)

A guerra com o Paraguai foi um dos episódios históricos brasileiros que criou a idéia de Nação. Os jornais do país trataram de colocar para todo o povo que o conflito era um “insulto” à honra dos brasileiros, criando assim um elo entre as regiões que ainda não existia.

O Brasil é um bom exemplo histórico de deficiência crônica de sistemas comunicacionais: de seu descobrimento até 1808, não houve imprensa regular no país. Boa parte dos livros existentes tinha a sua circulação dificultada. Somente em 1808, com a vinda de D. João VI, passamos a ter jornais e impressos próprios. A nossa universidade mais antiga, a USP, completou 50 anos em 1984. As cifras mais otimistas colocam o analfabetismo em cerca de 20%, mas ninguém se preocupa em verificar o teor da educação nos 80% restantes. Em suma, sempre houve uma pequena elite atuante mas a grande parcela do povo manteve-se perenemente à margem dos acontecimentos e, o que é pior, ficou privada dos benefícios do progresso.

Bakthin (1981) diz que a criatividade ideológica refrata a realidade. Naquele instante o necessário para o quadrinho era manter-se distante das reprovações possíveis do Estado e da sociedade. Vale lembrar mais uma vez que o crescimento econômico e a ideologia da modernidade faziam com que a maioria da população brasileira acreditasse nas metas do Governo, não sobrando muito espaço para as contestações.

Bordieu (2001, p. 297) afirma que:

[...] o livre jogo das leis de transmissão cultural faz com que o capital cultural retorne às mãos do capital cultural e, com isso, encontra-se reproduzida a estrutura de distribuição do capital cultural entre as classes sociais, isto é, a estrutura de distribuição dos instrumentos de apropriação dos bens simbólicos que uma formação social seleciona como dignos de serem desejados e possuídos.

O que Aizen queria nada mais era que legitimar sua forma de expressão artística, assim como outros agentes da cultura brasileira.

5.2 Estrutura narrativa das histórias em quadrinhos históricos da EBAL na década de 50

Desde a década de 40, Aizen trabalhava com material importado dos Estados Unidos nos seus suplementos e depois em suas revistas. Este material negociado através de Alfredo Machado refletia o que de mais recente era publicado em jornais e revistas norte-americanas.

Diferente das histórias produzidas no Brasil no final do século XIX e começo do século XX, que eram repletas de humor e críticas sociais relacionadas à política e aos costumes, as histórias que Aizen negociava com Machado eram aventuras que reviviam o mito do herói.

O gênero fazia um grande sucesso entre adolescentes e adultos, e a proliferação de títulos e personagens crescia da tal maneira que educadores, políticos e religiosos passaram a questionar a avidez dos leitores e o conteúdo destas histórias.

Para o público norte-americano era fácil entender o sucesso destes personagens, pois desde o século XIX os folhetins, revistas e livros baratos vinham contando as histórias de heróis desbravadores, principalmente aqueles que participaram da conquista do oeste.

Como no lembra Eco (1976), a mitificação da imagem sempre foi natural à humanidade, visto que a estrutura religiosa, principalmente na Idade Média, se valia dela para a fixação de conceitos e ideologias.

Trabalhar com uma narrativa mítica é a base do trabalho com o herói, principalmente os super-heróis. Um exemplo claro é o Superman, criado por Jerry Siegel e Joe Shuster em 1933. Como Eco (1976, p. 246) demonstra: “O herói dotado de poderes superiores aos do homem comum é uma constante da imaginação popular, de Hércules a Siegfried, de Roldão a Pantagruel e até Peter Pan”.

Na construção da narrativa histórica dos quadrinhos, os personagens acabam recebendo uma conotação similar. Na estrutura inicial da narrativa, que é o próprio documento histórico, o personagem recebe seu papel de maior ou menor importância na construção do fato. Este grau de importância será a base para confecção do quadrinho.

Como vimos anteriormente, a transposição de um meio para outro passa por uma série de problemas devido às diferenças da linguagem inerente ao meio. Na passagem de um fato histórico para história em quadrinhos o suporte permanece o mesmo, porém as estruturas narrativas se modificam. Existe a necessidade do jogo entre o escritor e o leitor para o entendimento das idéias e imagens os quais o autor procura transpor para sua narrativa. Nos quadrinhos a junção de elementos é um forte diferencial, pois o texto interage com as imagens gerando uma leitura de elementos híbridos.

Para analisar a narrativa dos quadrinhos históricos precisamos levar em conta vários elementos.

Em primeiro lugar, a narrativa textual baseada no relato histórico. No caso dos trabalhos realizados para a editora EBAL na década de 50, o editor Aizen tinha a preocupação sobre a fundamentação da pesquisa e da estrutura gramatical empregada nos quadrinhos. Os responsáveis pela pesquisa e pelo texto eram

basicamente Nair da Rocha Miranda, Eduardo Barbosa, A. de Miranda Bastos e Pedro Anísio. A preocupação com a informação e com a estrutura gramatical do texto gerava histórias com uma narrativa “engessada”, ou seja, uma narrativa sem versatilidade e pouco criativa. Isto se deve à existência de diferentes graus de quadrinização.

Segundo Cagnin (1975, p. 140):

A literatura é um sistema representativo que se utiliza exclusivamente de signos lingüísticos para compor uma obra, montar uma mensagem ou representar um ser real ou fictício. Ela se utiliza de um só sistema sígnico, é homogênea. O mesmo não se dá com as HQs. Na maioria dos casos, ocorre a junção dos dois sistemas, o icônico e o lingüístico, em que nem sempre há uma fusão com igualdade de funções, mas a predominância de um sobre o outro, tornando-se, em alguns casos, o elemento subordinado mero complemento, às vezes redundante [...]

O grau de quadrinização é marcado pela participação de um sistema sobre o outro no conjunto significativo da narrativa. Teríamos a seguinte tipologia em relação ao grau de quadrinização, conforme Cagnin (1975):

1. Livros com histórias ilustradas, em que a imagem é um elemento decorativo. A palavra fixa o sentido da imagem e é complementada por ela, mas dispensar-la-ia facilmente, pois mesmo os diálogos são, muitas vezes, reproduzidos em discurso indireto.
2. A imagem é perfeitamente dispensável, pois o texto arca com toda a responsabilidade do significado e tira-lhe até a função de comentar ou enriquecer a narrativa.

3. A imagem vai fazendo acompanhamento às palavras, sem redundância porque as duas ações, diferentes, mas coordenadas, são assumidas separadamente pelos dois sistemas.
4. Imagem e texto se completam; um elemento não dispensa o outro. O texto dissolve a polissemia da imagem, mas precisa dela para que seu significado se complete.
5. Só a imagem se encarrega do significado e da narração.

A partir dessa descrição, podemos classificar o tipo de trabalho que se apresenta nos quadrinhos históricos da EBAL. Comparando os exemplares da editora publicados na década de 50 e republicados nas décadas seguintes, podemos afirmar que estes se encaixam no primeiro caso apresentado.

Com uma estética sem grandes inovações a editora EBAL adaptou nos anos 50 a história de Rondon, Oswaldo Cruz, Tamandaré, Raposo Tavares, Anchieta, Osório, Castro Alves, Machado de Assis, Mauá, D. Pedro II, Tiradentes, Cairu, Caxias, Rio Branco, Rui Barbosa, Monteiro Lobato, Getúlio Vargas, Pedro Américo, José Bonifácio e Santos Dumont, e tiveram reimpressões feitas posteriormente.

Na série *Grandes Figuras em quadrinhos*, que era uma forma prolongada do álbum *Grandes Figuras do Brasil*, a maioria das revistas foi desenhada por Nico Rosso e Ramon Llampayas.



Figura 31. Getúlio Vargas, em *Grandes Figuras em Quadrinhos*. Nos quadrinhos da EBAL, principalmente em *Grandes Figuras em quadrinhos*, não existe uma relação sintagmática de acordo com os conceitos de Cagnin, comum aos quadrinhos, pois a quadrinização refere-se apenas a um trecho do texto e não à história como um todo. Fonte: LLAMPAYAS, R. *Grandes Figuras em Quadrinhos: Getúlio Vargas, o renovador*. nº 17, Rio de Janeiro: EBAL, 1983, p. 30.

Nos quadrinhos históricos da EBAL desse período, encontramos uma relação narrativa em que cada quadro é lido de forma isolada, não existe uma relação sintagmática nos quadros, ou seja, não há uma seqüência que resulte na leitura.

Segundo Cagnin (1975, p. 156):

Quando dois ou mais quadrinhos estão unidos, dois tipos de conjunto podem se formar:

- Uma série, em que todos os quadrinhos permanecem independentes; ou
- Uma seqüência, ou um sintagma, como unidade significativa de nível superior.

Na revista *Grandes Figuras em quadrinhos* que fala sobre o Almirante Tamandaré, temos o texto escrito pela professora Nair da Rocha Miranda e os desenhos de Nico Rosso. Nas vinhetas, podemos encontrar alguns balões de diálogo que poderiam nos remeter ao caso número três, mas ao analisar o conteúdo da fala nos balões percebemos que são na verdade apêndices das caixas de texto.

A narrativa visual característica dos quadrinhos aparece em sua forma mínima. Esse é um dos melhores trabalhos de Rosso para as adaptações históricas, em que a arte final se sobressai, mas a linguagem narrativa parece inexistir. O que observamos, na realidade, são ilustrações para o texto de Rocha Miranda.

Um dos artistas melhor conceituado no Brasil e nos Estados Unidos era, sem dúvida, André LeBlanc. Nos anos 50, ele fez muitas adaptações e capas para os quadrinhos da EBAL. Nos anos 60 e 70, trabalhou em adaptações históricas nos Estados Unidos como a vida de George Washington e Rosa Parks, ativista negra que foi presa em 1955. Desta época são seus trabalhos para a editora McMillan ao lado de Lee Ames na série *Draw 50*.

Para a EBAL, LeBlanc fez adaptações como *Menino de Engenho* de José Lins do Rego, *O Guarani*, de José de Alencar e muitas outras histórias na série *Edições Maravilhosas*.

Tanto nos trabalhos de LeBlanc como nos de Rosso encontramos algo similar com o material produzido pelo *Classics Illustrated* e *Classic Comics*, pois, logo no começo da EBAL o editor Aizen comprava material destas publicações para a série *Edições Maravilhosas*. O traço dos artistas buscava sempre uma proximidade da

realidade, seguindo o que é chamado de estilo clássico, no qual todos os parâmetros de anatomia, luz e sombra, perspectiva e composição remonta às bases das técnicas de reprodução dos Renascentistas.

Outro parâmetro eram as publicações portuguesas sobre quadrinhos históricos. Quando analisamos casos em separado e algumas capas, como as da revista *Cavaleiro Andante*, percebemos a proximidade estética das publicações brasileiras e portuguesas. Apesar disso, as narrativas gráficas dos portugueses levavam vantagens sobre as narrativas brasileiras. A primeira era o incentivo do próprio governo, colocado de forma explícita, e a segunda era a preocupação com a estrutura narrativa das histórias, tornando-as mais atrativas aos leitores.

Santos (apud LAMEIRAS, História aos quadrinhos In: *Bedeteca de LisboaSP*. Disponível em: <http://www.bedeteca.com/recursos/files.php?pdf_id=2>. Acesso em: 12 jun. 2005), sobre quadrinhos históricos portugueses, em especial a produção de Fernando Bento em *Grandes Figuras de Portugal*, na década de 50, afirma que: “[...] de tal modo notável que consegue mesmo disfarçar a óbvia vontade do argumentista de introduzir (por vezes de uma maneira menos sutil) demasiada informação histórica, de que a biografia de Camões é um bom exemplo [...]”.

Por essa citação, podemos notar que mesmo naquele período havia uma preocupação dos autores de quadrinhos portugueses com o tipo de narrativa que seria apresentado ao público.

O fato é que muitas vezes as histórias da EBAL eram produzidas aproveitando momentos históricos vigentes, como era o caso das revistas *Epopéia* falando sobre os presidentes. Esse comportamento, que era uma estratégia de Aizen para garantir as publicações, acabava por diminuir a potencialidade do trabalho e não aprimorava a narrativa dos fatos abordados.

Para construção dessas histórias a fórmula empregada era a da escolha de uma determinada cena dentro do texto geral e transformá-la em quadrinho. Devido a essa maneira de abordagem, fazer um estudo de ritmo ou sintagma de quadros torna-se quase impossível, pois, em sua maioria, esses apenas descreviam o texto aplicado nos boxes dentro das vinhetas, transformando-se em ilustrações e não histórias em quadrinhos.

Vamos encontrar essa característica repetida em outra série da EBAL, a *Epopéia*. Essa série trazia a história de personagens como Napoleão Bonaparte e Marco Pólo, sendo que o material, na maioria das vezes, era importado por Aizen, mas assuntos relacionados ao Brasil eram produzidos por artistas nacionais.

A diferença do material se fazia notar em algumas histórias, como por exemplo, *Epopéia*, número 47, de 1956, que conta a história de Marco Pólo. Nessa produção a narrativa aproxima-se muito das expectativas de uma história em quadrinhos, em que, além da narrativa dinâmica do texto, temos uma narrativa visual e sintagmas a partir da justaposição dos quadros.

A técnica gráfica empregada pelo artista para produção da história é do nanquim aguado, o que torna trabalho mais interessante. Nessa técnica, a tinta nanquim é diluída em água para proporcionar meios-tons de cinza, após esse efeito, o artista utiliza mais uma vez o nanquim em seu estado puro para finalizar o trabalho.



Figura 32. *Marco Pólo na Revista Epopéia.* Na revista Epopéia número 47 de junho de 1956 mostra a saga de Marco com uma narrativa dinâmica muito próxima aos quadrinhos de heróis da época. Fonte: Revista Epopéia. nº. 47, jun. 1957, p. 7.

As capas da revista *Epopéia* eram pintadas à mão, feitas por Antonio Eusébio, o que era comum na editora na década de 50. O material interno podia ser importado, mas geralmente as capas eram produzidas por artistas nacionais.

Ao comparar o desenho da capa do exemplar número 47 com o conteúdo interno dessa série, podemos perceber algumas diferenças estéticas e conceituais. Na parte interna, como já afirmamos, o trabalho desenvolve-se com uma narrativa visual dinâmica, que remete aos quadrinhos de heróis, comercializados em grande escala e com maior apelo em suas histórias. O personagem principal, Marco Pólo, é apresentado como um herói de ação, e seu visual lembra muito os super-heróis norte-americanos. A capa, desenhada por Eusébio, mostra um Marco Pólo bem

diferente, utilizando uma pequena túnica verde amarela que está estrategicamente colocada no centro da cena. A expressão e a forma como o personagem foi desenhado apresenta características menos heróicas que o personagem interno, mostrando ao observador um homem com proporções físicas comuns, mas, pelo enquadramento em *contra-plongée*⁵, passa-nos um ar de superioridade. Uma das determinações da editora era tentar chegar o mais próximo da realidade, tentando satisfazer principalmente as expectativas de educadores, pais e políticos.

Essa forma de trabalho pode ser reconhecida na revista *Retirada de Laguna*, com desenhos de Gutemberg Monteiro. O trabalho é uma adaptação do texto do Visconde de Taunay e procura sintetizar a narrativa do livro, de 235 páginas, em 11 páginas de quadrinhos.

Retirada de Laguna faz um relato do conflito entre paraguaios e brasileiros, durante 1870, do qual o autor participa da campanha como engenheiro. A narrativa é minuciosa e mostra não apenas características físicas, mas também a personalidade de cada um dos descritos na história. Na adaptação para quadrinhos tudo é sintetizado, desde a construção do texto até a utilização de imagens. Um exemplo disto é a forma como o personagem Francisco Lopes é apresentado. No livro, ele recebe duas páginas que descrevem o porquê da sua sanha e presteza contra o exército paraguaio, falando do rapto de sua família e da invasão que a região de Dourados sofreu.

Na revista em quadrinhos, a apresentação de Lopes resume-se a um quadro com um enorme texto que procura resumir toda a história deste que é um dos personagens mais importantes da trama. A imagem ainda sofre a interferência de

⁵ Posicionamento de perspectiva em desenho que mostra a imagem de baixo para cima.

um balão com texto que ocupa 50% do quadro, reduzindo a narrativa visual para 25%, pois os personagens são desenhados de costas e em um plano de fundo, caracterizando o lugar onde se desenvolve a história.

Além disto, alguns elementos foram acrescentados à história. Nas primeiras páginas, quadros que falam sobre integração e participação nacional não fazem parte do texto original de Visconde de Taunay. Esses quadros, na página 4, mostram rostos de índios, negros, brancos, pobres e ricos, e o texto declara que lutaram juntos, fato este que não corresponde à realidade, mas integram ao momento em que a história em quadrinhos foi escrita com a situação histórica do Brasil, na década de 50, período da construção de Brasília e ações do governo Juscelino Kubitschek.

Na mesma revista, podemos ver outra história, um conto tirado das lendas arturianas, *A Sagrada Taça de Esmeralda*. Assim como as outras histórias importadas que eram publicadas pela EBAL, esta não recebeu créditos referentes à produção do texto e das imagens, mas a qualidade narrativa lembra as adaptações norte-americanas da *Classic Illustrated*, material que era negociado por Alfredo Machado da editora Record.

Os artistas da editora EBAL eram experientes e tinham passagem não apenas pelos quadrinhos, como pela ilustração para livros, revistas e publicidade. A qualidade do traço era incontestável na época e, por várias, vezes eles mostravam a habilidade na construção da narrativa visual, diversificando a técnica empregada na confecção da história. Como, por exemplo, o trabalho de Nico Rosso para série *Grandes Figuras*.

Normalmente Rosso utilizava a técnica habitual dos quadrinhos, desenhando as páginas a lápis e finalizando-as com nanquim, mas, em algumas edições, podemos encontrar variações, como aguadas e desenhos feitos apenas a lápis. Na edição número 4 de *Grandes Figuras em quadrinhos* que conta a história de Raposo Tavares, o artista empregou tal técnica. Esse trabalho, que mais parece um rascunho, tem uma estética arrojada para a época, que poderia ser encarada por alguns como um trabalho mal acabado, mas podemos hoje verificar que outros artistas aderiram a esse recurso, eliminando a arte finalização do material e publicando apenas o resultado do trabalho a lápis.

Mas essas variações de técnicas gráficas não correspondem ao trabalho convencional, pois o parâmetro do trabalho realizado comercialmente é o quadrinho norte-americano, mas com características relacionadas ao Brasil. No caso, um aspecto caricatural do desenho invadia as páginas das revistas brasileiras, visto que o desenhista nacional era um artista híbrido, resultado de trabalhos executados com diferentes fins, feitos para jornais e para publicidade.

Em relação a essa construção da imagem, diz Eisner (2005, p.78):

Historicamente, os filmes americanos, com sua distribuição internacional, ajudaram a estabelecer os clichês visuais e de história de maneira global. Os quadrinhos se beneficiaram disso e se utilizaram da sua aceitação.

Depois da Segunda Guerra Mundial, cada país começou a desenvolver seu próprio quadro de talentos de história em quadrinhos. Em pouco tempo, os quadrinhos estavam sendo publicados para as populações de seus respectivos países. Desenhistas e escritores franceses, italianos, espanhóis, alemães, mexicanos, escandinavos, japoneses, e muitos outros começaram a criar quadrinhos para satisfazer seus leitores com histórias, arte e ícones que refletiam sua própria cultura nacional. Isso tem uma grande influência na narrativa dos quadrinhos, pois certas imagens estereotipadas conservam um exemplo nacional.

No livro *A técnica do desenho*, publicado pela editora Bentivegna, produzido por Jayme Cortez, artista português radicado no Brasil desde a década de 40, identificamos as técnicas empregadas pelos artistas dos anos 50 e 60. Entre os colaboradores deste livro estão nomes como Gutemberg Monteiro, Ivan Wasth Rodrigues, Nico Rosso, nomes que fizeram parte da história da EBAL.

Nesse livro, Cortez (s. d.), dá um parecer sobre vários aspectos dos quadrinhos, inclusive sobre como é produzida a narrativa. Segundo Cortez, os quadrinhos têm suas bases na linguagem cinematográfica, e o roteiro assemelha-se com o roteiro de cinema, pois enquanto parte trata do diálogo, a outra trata da imagem.

Como podemos avaliar pelas colocações de Cortez, os artistas do período tinham um total controle das técnicas dos quadrinhos, mas não vamos encontrar o ritmo cinematográfico nas revistas de quadrinhos históricos. Podemos facilmente verificar as técnicas de planificação cinematográfica em cada quadro, mas como foi antes colocado não existe a leitura sintagmática das vinhetas.

Como relata Vergueiro (2005, *E o Brasil Descobriu os Quadrinhos*. Disponível em: <<http://www.eca.usp.br/nucleos/nphqeca/nucleousp/papers4.htm>>. Acesso em 13 de dez. de 2005):

Vendiam o conhecimento histórico e vendiam também a linguagem dos quadrinhos, mas, em geral, a informação histórica sobrepunha-se à linguagem gráfica seqüencial, resultando em uma leitura nem sempre muito atrativa. Eram obras feitas com muito esmero e valiam o esforço, é claro, constituindo títulos intrinsecamente valiosos para o meio, mas o resultado muitas vezes deixava de agradar aos leitores da forma como o faziam as revistas normais encontradas nas bancas, com super-heróis, aventureiros, mocinhos do faroeste, animais falantes, crianças, etc. Talvez isso acontecesse porque eram feitos para a aprovação dos pais ou professores e não das crianças e jovens, os leitores finais dessas publicações.

Essas publicações foram reflexos de um período, da mesma maneira que outras publicações do gênero em países diferentes. Porém as publicações da EBAL não tiveram uma evolução no tratamento narrativo e o resultado foi o cancelamento dos títulos alguns anos depois.

5.3 A formação dos principais artistas da editora

Em 1933 foram J. Carlos e Antonio Eusébio que junto com Fernando Dias da Silva, Celso Barros e Sálvio Correia de Lima, ilustraram *A Grande Aventura* contando a origem do projeto de Aizen que resultaria na criação do *Suplemento Juvenil*. Muitos artistas que haviam participado de histórias no Suplemento acabaram por participar das revistas da futura EBAL.

Entre os artistas que participaram do Suplemento, além dos já citados estavam Monteiro Filho, com a história do detetive, Roberto Sorocaba, Mário Jacy, Rodolfo Iltzche, Arcindo Madeira, Miguel Hochman, Mário Pacheco, Alcyro, Carlos Arthur Thiré.

Na editora EBAL, os destaques ficavam por conta do haitiano naturalizado brasileiro André Leblanc, do ítalo-brasileiro Nico Rosso, Gutemberg Monteiro, Ivan Wasth Rodrigues, Ramon Llampayas, Antonio Eusébio, Álvaro de Moya, Otacílio, José Geraldo, Floriano Hermeto, Manoel Victor, Marcelo Monteiro, Gil Coimbra, Nilo Cardoso, Max Yantok, José Menezes, Eugenio Colonese, Roberto Portela.

Pela quantidade de títulos e pela repercussão deles no mercado de quadrinhos brasileiros, os artistas da EBAL tiveram a possibilidade de grande visibilidade junto ao público e à mídia da época.

Revistas que a editora EBAL produziu a partir de sua fundação, em 1945: *O Herói*, *Coleção King*, *Edição Maravilhosa*, *Grandes Figuras em Quadrinhos*, *Biografias em Quadrinhos*, *O Idílio*, *Aí Mocinho*, *Mindinho*, *Álbum Gigante*, *Quem Foi?*, *Super X*, *Rosalinda*, *Capitão Z*, *Epopéia*, *Gene Autry*, *Papai Noel*, *Roy Rogers*, *História da Bíblia Sagrada*, *Bíblia em Quadrinhos*, *Série Sagrada*, *Superman*, *Ciências em Quadrinhos*, *Batman*, *Possante*, *Pequenina*, *Popeye*, *Pinduca*, *Cowboy Romântico*, *Reis do Faroeste*, *Zorro* e *Edição Monumental*.





Figura 33. *Revistas da EBAL.* Algumas revistas publicadas pela EBAL: Ruy Barbosa, Grandes Figuras em Quadrinhos nº 15; Uma História... Rotary Internacional; Cowboy Romântico nº 4; Pedro Américo, Grande Figuras em Quadrinhos nº 18; O Herói nº 9; Quem Foi? Nº 58; Álbum Gigante nº 8; Barão do Rio Branco, Grandes Figuras em Quadrinhos nº14; Santos Dumont, Grandes Figuras em Quadrinhos nº20; Independência do Brasil em Quadrinhos; Proclamação da República em Quadrinhos; Superman 1952; Escrava Isaura Edição Maravilhosa nº92; O Herói nº12. Fonte: Biblioteca Nacional; Gibiteca de Santos; coleção particular.

Alguns artistas da EBAL, como já afirmamos, vieram de áreas diferentes, como ilustradores de jornal, revistas e publicidade. Max Yantok, ou Max Cesarino

Yantok, nasceu em 1881, na Vila de Soledade, nas proximidades de Passo Fundo, no Rio Grande do Sul. Ele começou na Itália com um jornal chamado *Il Biricchino*, escrito e ilustrado por ele. Mais tarde fundou, junto com um amigo, o jornal *Monsignor Perrelli* em Nápoles. Quando morava em Roma, trabalhou no *L'Asino* e, em 1908, já no Brasil, começou a trabalhar em *O Malho*. Em 1910, começou nas páginas de *O Tico-Tico*, com as aventuras de *Kaximbow*, *Pipoca*, *Pistolão* e *Sábado*.

Yantok trabalhou com diferentes pseudônimos, entre eles Mefisto, Ketno, W. Ketno e Vladir Ketno. Exerceu várias funções, entre elas guarda-livros e professor de aritmética. Faleceu no Rio de Janeiro em 1964. (FONSECA, 1999)

André LeBlanc nasceu no Haiti, no dia 16 de janeiro de 1921. Cresceu nos Estados Unidos, mas morou muitos anos no Brasil, tendo colaborado para Aizen em várias ocasiões. Ilustrou a coleção completa dos livros de Monteiro Lobato. A partir de 1947, quadrinizou para a EBAL os romances de José Lins do Rego e foi autor de duas tiras diárias *Intellectual Amos* e *Morena Flor*.

Nico Rosso nasceu na Itália, em 19 de julho de 1910, mais especificamente em Turim. Chegou ao Brasil em 1947, pois fora contratado para trabalhar no departamento de Artes da Editora Brasilgráfica. Trabalhou em várias editoras como ilustrador, quadrinhista e capista. Também foi professor na Escola Panamericana de Arte. Em 1976, um desabamento em seu estúdio fez perder seu acervo pessoal e deixou sua saúde debilitada. No dia 1 de outubro de 1981, veio a falecer.

Na sua trajetória profissional temos os seguintes trabalhos:

De 1945, 1946 e 1947, fez diversos trabalhos de ilustração de capas e conteúdo de diversos livros , sendo premiado pelas ilustrações do livro *Le aventure di Pinocchio*.

Sua transferência para o Brasil se deu, em 1947, a convite da Editora Brasilgráfica. No mesmo ano, assumiu o departamento de artes da editora.

Em 1948, fez diversas ilustrações de capas e histórias para a publicação do quinzenário *O Jornalzinho*, da Pia Sociedade San Paolo. Neste jornal, criou vários personagens como: Léo, o Destemido e Capitão Brasil.

Em 1949, começou a ilustrar as capas da *Coleção Saraiva*. Inicialmente o fez com outros profissionais, mas após o número 12, tornou-se o capista exclusivo da coleção, que perdurou até 1972. Nesta mesma editora, também participou da ilustração de outras coleções.

Em 1951, fez ilustrações da cartilha *Série Braga*, da Editora Melhoramentos.

Em 1952, participou de um concurso para elaboração do selo comemorativo do IV Centenário de São Paulo, sendo agraciado com a segunda colocação.

Em 1953, ilustrou o livro *Pequena Heroína* para as Edições Paulinas, e iniciou as ilustrações das capas da *Coleção Jabuti* para a Editora Saraiva.

Em 1957, iniciou sua incursão pelo mundo dos quadrinhos ilustrando as revistas, *Edição Maravilhosa* e *Grandes Figuras*, para a Editora Brasil América (EBAL).

Em 1958, ilustrou as capas e histórias da revista *Vrinha Mágica* e *Contos de Fadas* para a Editora La Selva, dando continuidade ao segmento infantil iniciado em

O *Jornalzinho*. Constan trabalhos (não publicados) de ilustrações para a histórias infantis dos escritores Irmãos Grimm provavelmente feitos ainda na Itália.

Em 1959, ilustrou a *Coleção Edições Paulinas*.

Em 1961, participou do *Almanaque de Fantasia*, publicado pela Editora Outubro.

Em 1964, fez as capas e histórias da revista *Biografia em Quadrinhos*, uma edição especial da Editora Billings.

Em 1965, fez as capas e ilustra a *Coleção Histórias de Sra. Leandro Dupret* para a Editora Saraiva.

Em 1966, foi lançada a *Revista Terrir* para a Editora Taika. Neste mesmo ano, participou com algumas histórias do *Almanaque de Combate*, juntamente com o desenhista Ignácio Justo (especialista em pesquisa e abordagens dos aparatos de guerra).

Em 1967, fez *Seleções de Terror* para a Editora Taika.

Em 1969, lançou, em parceria com o amigo e roteirista Rubens Luchetti, a revista *Estranho Mundo de Zé do Caixão* pela editora Prelúdio.

Sabe-se que, ainda nos anos 60, fez a capa e ilustrações da edição comemorativa dos *Quinhentos Anos de Pedro Álvares Cabral*.

Em 1972, ilustrou as capas e histórias da *Coleção Literatura Infantil* para a Editora Abril Cultural.

Em 1973 ilustrou *Os Lusíadas* para a editora EBAL. Fez as capas e histórias para os *Clássicos da Literatura Juvenil* da Editora Abril Cultural. Também neste ano foi reeditada a *Coleção Clássicos da Literatura Juvenil*, agora com o nome de *Grandes Aventuras*. Participa da revista *Contos de Terros e Targo* para a Editora Taika. Fez a revista *Lobisomem*. Ainda neste ano, executou as artes da revista *Mitologia*, que abordava de forma humorada o tema, para a Editora M&C - Minami e Cunha.

Em 1974, fez as histórias da *Coleção Diversões Juvenis* para a editora Abril. Neste mesmo ano, ocorreu a reedição de *Grandes Figuras* e a realização dos quadrinhos de *Zorro* para a Editora Abril.

Em 1975, fez a quadrinização de Chico Anísio na revista *Era Xixo um Astronauta?* para a Edições Maranguape, da Editora Harpan.

Em 1976, executou um dos seus últimos trabalhos, fez as ilustrações da *Revista Boccage* para a Luzeiro Editora. Neste ano, ocorreu o já citado acidente em seu estúdio, interrompendo suas atividades profissionais. Quando retornou às atividades artísticas, reiniciou praticando a técnica conhecida como “pontilhismo”, forma de trabalho a que teve que se adaptar para poder superar os problemas de coordenação motora decorrentes do espasmo cerebral sofrido.

Em 1981, temos as últimas pinceladas de Nico Rosso, que foram dadas na véspera do dia 01 de outubro. Esse quadro inacabado pode ser visto no seu cavalete, exposto no "Espaço Cultural Nico Rosso".



Figura 34. História em Quadrinhos sobre Raposo Tavares e Quarenta mil florins, de Nico Rosso. Além de fazer mais da metade das histórias de *Grandes Figuras*, como esta de Raposo Tavares que saiu na número 4, Rosso também desenhou adaptações para *O Jornalzinho* como os *Quarenta Mil Florins* da edição número 222. Fonte: ROSSO, N. *Grandes Figuras em quadrinhos: Raposo Tavares*. Rio de Janeiro: EBAL, 1958, p, 27. e ROSSO, N. *Quarenta Mil Florins* In: *O Jornalzinho*. nº 222, São Paulo; Paulinas, 1956.

Florianio Hermeto foi um dos desenhistas da EBAL, influenciado pelo artista italiano Guido Crepax (autor de *Valentina*). Desenhou as aventuras do *Judoka*, considerado o mais popular super-herói nacional tendo sido adaptado para o cinema. (CIRNE, 1973).

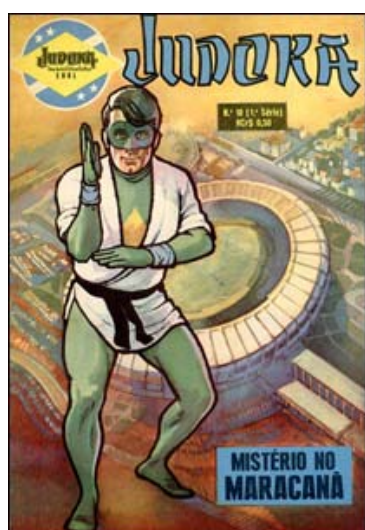


Figura 35. O judoka, de Florianio Hermeto. Foi um dos maiores heróis brasileiros, recebendo uma adaptação para o cinema. Fonte: HERMETO, F. *O Judoka*. Rio de Janeiro: Ebal, 1970, capa.

Álvaro de Moya nasceu em 1930, participou da EBAL, porém seus trabalhos ficaram mais conhecidos nas pequenas editoras paulistas da década de 50 e 60. Na editora La Selva fez *Zumbi dos Palmares* com Clovis Moma.

Moya foi responsável pela organização da primeira mostra de quadrinhos, em 1951. Além da EBAL, de outras editoras paulistas e da editora Abril ele trabalhou para TV, cinema, jornal e mais tarde como professor universitário. Assim como Cagnin, Sonia Luyten e Cirne ele é considerado um dos primeiros pesquisadores de quadrinhos do Brasil.

Os artistas da EBAL aqueceram o mercado no eixo Rio São Paulo, e a linguagem e técnica por eles empregada marcou uma época.

Apesar desta influência ser forte entre outros artistas e leitores, foram raros os casos de oportunidades para novos artistas neste período. Um dos exemplos é Ziraldo, leitor assíduo do material da EBAL, mais tarde tornar-se-ia desenhista de quadrinhos do Cruzeiro. Muitos leitores e pretensos quadrinhistas eram barrados pela editora de Aizen, como mostra este trecho publicado em *Edição Maravilhosa* número 92 de 1954:

O jovem José Pereira, de Abatia, Paraná, enviou-nos uma história “inventada” e cujo enredo se passa “há muito tempo, no ano de 1920”. Certamente que o interesse do José Pereira é ver sua história publicada. Mas o nosso, não. E, assim, sentimos ter de informar-lhe que a mesma foi “arquivada”. (EDIÇÃO MARAVILHOSA, 1954, contracapa).

Como podemos ver pela nota do editor, no caso Aizen, não existia incentivo à criatividade, a imaginação e a inovações nas histórias com conteúdo voltado à narrativa histórica.

Mais tarde esses artistas foram trabalhar em outras editoras como a La Selva, Continental (depois Outubro), RGE, GEP e Abril, mas o material desenvolvido na EBAL marcou um período e serviu de referência para outros artistas produzirem adaptações de textos literários famosos e fatos da História do Brasil.

5.4 Outras editoras e artistas do período

Assim como a EBAL, outras editoras adotaram o gênero didático e histórico, entre elas a La Selva, a Continental (depois Outubro), a RGE e a Abril. Essas editoras, com seu trabalho em relação a este gênero, não só ajudaram a construir a história dos quadrinhos no Brasil como a história do próprio Brasil, abrindo espaço para artistas nacionais e narrativas que refletiam a cultura do país.

O *Tico-Tico* foi uma das primeiras publicações a trabalhar com adaptações de quadrinhos históricos. No *Almanaque Tico-Tico*, podemos observar ilustrações sobre passagens históricas e histórias em quadrinhos de personagens históricos como *O Drama de Borba Gato*, de 1957. Além de adaptações de personagens nacionais a revista também trazia histórias de personagens famosos da história mundial.

A forma como a narrativa era apresentada se assemelha a todas as outras histórias em quadrinhos sobre temas históricos produzidos na EBAL, em que trechos são escolhidos para serem ilustrados.

Uma das revistas que mais publicou estes temas, além dos títulos da EBAL, foi *O Jornalzinho*, das Edições Paulinas. Além do trabalho de Diamantino da Silva

para quadrinhos históricos sobre temas nacionais, podíamos encontrar também os trabalhos de Nico Rosso, responsável por contos de época, e a narrativa de E.T. Coelho, em *O Caminho do Oriente*, considerado, já na década de 50, um dos maiores artistas da Europa.

Dentro das revistas da época, ou seja da década de 50, podemos encontrar o medo inserido nos países ocidentais por conta da propaganda norte-americana anticomunista. Tudo que envolvia a União Soviética era exibido de forma negativa nos meios de comunicação de massa. Na revista *O Jornalzinho*, número 222, de 1956, a história *Fuga para Liberdade* mostra a aventura de fugitivos do regime soviético em uma narrativa dramática na qual os soviéticos são mostrados como os nazistas na Segunda Guerra.

Na apresentação da revista, na página 3, podemos ler:

Na presente história que O Jornalzinho oferece aos seus distintos leitores narra um desses dramas que vem desenrolando-se no seio das famílias soviéticas. A FUGA PARA A LIBERDADE, com suas simpáticas personagens é uma dessas tantas histórias que saem da fantasia de um escritor e de um desenhista mas que encontra no mundo sua realização completa. O noticiário de todos os dias prova de modo convincente que a presente história ainda se repete cotidianamente no país, que chamá-lo “SEM DEUS”, mas este Deus ainda vive no coração do povo. (O JORNALZINHO, 1956, p. 12)



Figura 36. O *Jornalzinho* número 222. Capa da edição 222 de O *Jornalzinho* e a matéria sobre a liberdade e a benção as máquinas. Fonte: O JORNALZINHO, n.º 222, São Paulo, Paulinas, 1956.

Na mesma página, podemos ver a foto de dois párocos, João Rosatta e Crisóstemo, benzendo a máquina impressora offset. Nesse período, a perseguição às histórias em quadrinhos era crescente, embasada nos artigos publicados em jornais e revista, os quadrinhos didáticos e históricos eram uma forma de atenuar as críticas e tentar reverter a opinião publica.

No livro *Guerra dos Gibis* o autor Gonçalo Junior mostra-nos como as perseguições aos quadrinhos nos Estados Unidos e na França acabaram por influenciar também na perseguição no Brasil. Os códigos de conduta adotados nestes países serviram para fortalecer os opositores dos quadrinhos e deixar os editores mais preocupados em relação ao futuro de suas publicações

Segundo Gonçalo Junior (2005, p. 257):

A campanha contra os quadrinhos ainda era uma grande preocupação de Adolfo Aizen. O editor percebeu, como lembrou Freyre, que muitos eram contra apenas porque estava na moda

condenar os quadrinhos, mesmo que nem conhecessem de fato os gibis. Temia mais que nunca que uma Comissão Parlamentar de Inquérito (CPI) proposta na Câmara para investigar os editores de quadrinhos fizesse uma devassa em sua vida e descobrisse que nascera na Rússia. Se isso acontecesse, seria difícil escapar à condenação pública, como ocorria naquele momento com Samuel Wainer, que tivera sua falsa nacionalidade de brasileiro descoberta em 1953, o que poderia levá-lo à prisão.

Esta preocupação em relação ao Congresso, às CPIs e às críticas era compartilhada por todos os editores que trabalhavam com quadrinhos.

Outra publicação que investiu muito no aspecto da produção de histórias em quadrinhos históricas foi a *Vida Juvenil*. Além de apresentar histórias com heróis norte-americanos, como *O Falcão Negro*, um personagem evidentemente anticomunista, a revista trazia versões e fatos da vida real, que eram escritas pelos próprios leitores da revista. As histórias falavam de atos heróicos de pessoas comuns, e aquelas que fossem selecionadas pela editora eram desenhadas pelos seus artistas sendo que o autor ganhava a quantia de Cr\$ 100,00 (cem cruzeiros) pela história. As características deste concurso podem ser verificadas no texto que vinha impresso na página 2, da revista número 106, de setembro de 1956:

Este concurso tem por objetivo incentivar todos aqueles jovens que tem a vocação para a arte de escrever, através de reportagens e narrativas, preparando-os, pois, para virem a ser grandes escritores ou jornalistas.

Para a seleção das histórias que nos forem enviadas, adotamos o seguinte critério:

1. a narrativa deve ser enviada da melhor forma possível em matéria de:
 - a) Fidelidade, sem exageros, admitindo-se apenas hipóteses sensatas e ficção discreta.
 - b) Quantidade de detalhes (data, nomes, profissão, idades, etc)

- c) Informação do lugar onde se deu o feito, se possível acompanhado de desenho ou fotos.
 - d) Dados sobre os principais personagens; na impossibilidade de conseguir fotografias, descrevê-los, dando, referência do tipo, altura, trajes, etc.
2. É imprescindível que, além de ser observado o item 1, sejam remetidos recortes de jornais alusivos ao incidente, assim como o nome da publicação, data e localidade, recortes esses que serão a prova da autenticidade do fato.
 3. O leitor que tiver seu trabalho aproveitado em Vida Juvenil terá seu retrato publicado na primeira página da história adaptada em quadrinhos.
 4. Será conferido um premio de estímulo de Cr\$ 100,00 (cem cruzeiros) ao autor do trabalho aproveitado.
 5. Os trabalhos deverão ser remetidos para: CONCURSO “HEROIS DA VIDA REAL”, redação da Vida Juvenil, Caixa Postal 2981 - Rio de Janeiro.

Só serão aceitos casos passados em território nacional. (VIDA JUVENIL, 1954, p.2)

Pela preocupação da editora em relação às fontes, podemos notar que o cerco sobre a publicação de histórias em quadrinhos pressionava a produção dos quadrinhos históricos e didáticos. Buscava-se exatidão e esmero em relação às fontes e ao resultado final. A necessidade de aceitação por entidades da sociedade inibia a criação, tornando as histórias pouco interessantes para o público alvo das revistas em quadrinhos.



Figura 37. Revista *Vida Juvenil* número 106. Sobre o concurso de Heróis da Vida Real. Fonte: VIDA JUVENIL. n.º 106, Rio de Janeiro: s.e., 1 set.1954.

Na mesma edição de *Vida Juvenil*, a número 106, de setembro de 1956, podemos encontrar a história *Heróis da Vida Real* falando sobre o salvamento de uma mulher e duas crianças no porto de Santos. Os desenhos são de Antonio Pacot, que possui uma assinatura muito parecida com o capista da EBAL, Antonio Eusébio, e o texto recebe a assinatura de Euterpe, outro nome que parece ser

fictício, mas quase impossível de ser confirmado, pois não encontramos mais os colaboradores do período.

A história não segue os parâmetros colocados pela editora completamente. Apesar das exigências em relação às referências, não temos um levantamento iconográfico da região do porto de Santos. Os personagens não possuem uma descrição evidente e fica muito difícil identificar onde o fato acontece e quem são os atores.

O tipo de narrativa gráfica é o mesmo que marca as histórias em quadrinhos históricas e didáticas do período, uma cena é escolhida e ilustrada. Não existe um ritmo, a história não flui através dos painéis.

Além dos *Heróis da Vida Real*, podemos verificar na revistas histórias de celebridades esportivas. Na revista número 106, temos a adaptação para as histórias em quadrinhos do jogador de futebol Wassil. O tratamento gráfico era simplista, algo que deixava a desejar em relação ao trabalho do artista, no caso desta edição José Geraldo. Mais uma vez as vinhetas apresentam trechos de textos ilustrados, distanciando a história das narrativas de super-heróis que faziam sucesso no período. O texto de Carlos Renato é um conto esportivo, com toques de humor, mas que nada tem de narrativa de roteiro de histórias em quadrinhos. Assim era com a maioria dos textos, não havia um pensamento que traduzisse a mescla das linguagens, da utilização da planificação de cenas e do ritmo da narrativa resultante deste estudo.



Figura 38. Adaptação para os quadrinhos da vida de Wassil. Na Revista Vida Juvenil, edição 106, possui uma narrativa fraca em relação aos quadrinhos da época. Fonte: GERALDO, J.; RENATO, C. História de Campeões: Wassil In: *Vida Juvenil*, nº 106, 1954. p. 17; 19.

Além da *Vida Juvenil* e de *O Jornalzinho*, outras revistas também publicaram em suas páginas histórias em quadrinhos históricas, dividindo espaço com os super-heróis.

As adaptações continuaram a sair em jornais e suplementos, e artistas nacionais e estrangeiros mostravam suas habilidades na produção dessas histórias. Um dos artistas que marcou época foi Rodolfo Zalla, na verdade Rodolfo Aníbal Zalla.

Nascido em Buenos Aires, em 1931, chegou ao Brasil em 1963 para desenhar para Barbosa Lessa e ver seu material publicado no jornal *Última Hora*. Entre os seus primeiros trabalhos no Brasil estão *Xica da Silva* e *Marquesa de Santos* com textos de Barbosa Lessa e Paulo Setúbal.

Além das publicações sobre personagens históricos Zalla desenhou o personagem Jacaré Mendoza em 1964. Entre 1965 e 1970 trabalhou para editora Outubro e desenhou Targo, segundo ele uma espécie de Tarzan. Fez também histórias de guerra, terror e *western*. Entre as revistas que participou estavam a *Colorado*, sobre *western* e *Combate*, com histórias de guerra.

Foi responsável pelo personagem Vingador desenhado inicialmente Fernando Dias da Silva e editado por Péricles do Amaral. Em 1965, também fez trabalhos para a GEP, com quadrinhos sobre *western* e guerra.

Na década de 70, fez quadrinhos históricos para os livros didáticos da IBEP, eram histórias sobre fatos do Brasil e da história mundial. Zalla utilizava extensa pesquisa iconográfica para executar essa série. Além de anotações pessoais, o artista trazia da Argentina material de pesquisa feita em museus, jornais e revistas.



Figura 39. *A única testemunha*, trabalho de Rodolfo Zalla. Apesar de ter feito quadrinhos históricos para Ibep Zalla, ficou conhecido pelas suas histórias de terror. Fonte: ZALLA, R. *A única testemunha* trabalho In: CCQHUMOR. Disponível em: <<http://www.ccqhumor.com.br/quadrins/quadrinhos%20zalla-01.htm>>. Acesso em: 12 dez. 2005.

As primeiras referências artísticas de Zalla vieram de Hugo Pratt, e segundo ele, Pratt sofreu influência de Milton Caniff, que também o influenciou. Entre as histórias em quadrinhos admiradas por Zalla estão *Dr. Kildare* criada em 1938 e desenhada por J.M. Ardler e *Big Ben Bolt* de John Culling Murphy. Apesar da

influência de outros desenhistas Rodolfo conseguiu desenvolver seu próprio traço que se tornou marcante, principalmente a partir de seu trabalho com histórias de terror e guerra.

Ainda hoje Zalla trabalha para editoras de livros didáticos e, esporadicamente faz trabalhos de quadrinhos, principalmente álbuns, para editora Ópera Graphica.

Apesar da grande quantidade de editoras de pequeno porte que surgiram na década de 50, poucas foram as que optaram por trabalhar com o material histórico e didático. Todas preferiam reproduzir material norte-americano de todos os gêneros, principalmente terror, *western*, guerra e super-heróis, era o caso da La Selva, Orbis e Bentivegna,

Quando trabalhavam com esse gênero as editoras mesclavam publicações estrangeiras com publicações nacionais, assim como a EBAL. A grande diferença reside no fato da EBAL ter dado mais espaço para as produções brasileiras, com exceção da Continental, que naquele, período trabalhava só com material nacional.

Devido a problemas jurídicos a editora mudou o nome para Outubro, mas esse nome, anos depois, veio a enfrentar um processo movido pela editora Abril, de Victor Civita e, em 1966, passou a se chamar Taika. (GONÇALO JUNIOR, 2005)

Desde o começo, a revista trazia na capa “*escrita e desenhada por brasileiros*” e realmente entre os participantes encontramos Ignácio Justo, Maurício de Souza, Gedeone Malagola, Flávio Colin, Getúlio Delphim, José Lanzelloti, Gutemberg Monteiro, Waldir Igayara de Souza, Luiz Saidenberg, Júlio Shimamamoto, Juarez Odilon, Sérgio Lima, Aylton Thomas, Sérgio Lima, Lírío Aragão, Jorge Scudelari, João Batista Queiroz, Antonio Duarte, Paulo Hamasaki,

Eduardo Barbosa, Orlando Pizzi, José Bento, Manoel Ferreira, Isomar Guilherme, Almir Bortoloassi, Wilson Fernandez e Nico Rosso. A equipe de roteirista contava com Hélio Porto, Cláudio de Souza e Waldir Wey, entre outros.

Ignácio Justo, um dos artistas da editora Continental, ficou famoso pelos seus trabalhos envolvendo histórias sobre a Segunda Guerra, principalmente sobre os pracinhas e aviadores.

O artista que nasceu em 1932, começou a publicar com 10 anos, quando o tio levou seu material para A Gazeta. Esse trabalho intitulado *As Aventuras de Paulinho* foi publicado na Gazetinha em 1942.

Filho de uma pintora de um músico, Inácio sempre teve vocação para o desenho. Trabalhou de 1942 a 1943 na Gazeta Juvenil, para a La Selva nos anos 50 e, em 1959, começou na Continental.

Sua obsessão por assuntos relacionados à Segunda Guerra começou no internato onde estudou quando criança e isso, anos mais tarde, o levou a pesquisar junto ao grupo de caça Atacadores de Cumbica tudo sobre aviação. Além de revistas, recortes, fotos e miniaturas de máquinas, o artista foi piloto e com seu conhecimento técnico e prático sobre aviões desenhou histórias com uma estética minuciosa.



Figura 40. *Desenho de Ignácio Justo.* Desenhista que se especializou em desenhos de guerra. Seus trabalhos podiam ser conferidos na revista Combate. Fonte: CORTEZ, J. *Técnica de Desenho*. São Paulo: Bentivegna, 1962, p. 95.

Os relatos em suas histórias em quadrinhos eram baseados em conversas com oficiais que realmente participaram de ações durante a Segunda Guerra, o que transformava os contos em adaptações de fatos reais. O tipo de narrativa adotada por Justo é uma mescla das histórias norte-americanas com seu próprio parecer sobre o assunto.

Assim como outros artistas que foram influenciados pelo estilo de Cortez, I Justo tinha uma preocupação com todos os aspectos gráficos, preocupação esta que o levou a estudar durante um ano na Escola Paulista de Anatomia em sua juventude.

Durante os anos 60 e 70, trabalhou com histórias de guerra principalmente, sua especialidade, para revista *Combate*. Depois trabalhou com ilustrações para publicidade e revistas. Atualmente colabora com uma revista da Aeronáutica, que já o homenageou várias vezes com matérias a respeito do seu trabalho.

Para os fãs daquele período, as histórias com narrativas mais dinâmicas eram as mais vendidas. Segundo Losso, desenhista e colecionador de revistas, as histórias em quadrinhos de super-heróis, western e guerra, produzidas pelas editoras nacionais, eram as mais disputadas. A mesma opinião é partilhada por Argemiro Antunes, Miro, cartunista e também colecionador.

Ambos concordam que as revistas *Xuxá*, *Pequeno Xerife*, em formato horizontal, *Seleções Coloridas*, *Mindinho* e *Misterinho* eram as mais comercializadas. O valor de Cr\$ 1,00 (um cruzeiro) era um grande atrativo para as crianças da época. A única série sobre adaptações que colecionavam eram *Edições Maravilhosas* da editora EBAL.

Este período foi muito lucrativo para editoras de quadrinhos, e as estratégias ligadas aos quadrinhos didáticos e históricos atenuaram as discussões e a caça aos quadrinhos como um todo. Mas, assim como em toda cultura de mercado, a avidez por novos leitores, a produção massiva levou a uma baixa qualidade do produto e gradativamente revistas foram tiradas de circulação. No final dos anos 90, muitas editoras haviam desaparecido há anos e aquelas consideradas grandes começaram a ter queda nas vendas. Quem sofreu diretamente com isto foi a produção de histórias em quadrinhos nacionais, que praticamente entraram em colapso, se comparada a década de 50.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A importância dos quadrinhos na construção de uma cultura nacional pode ter sido mais forte que alguns pesquisadores pensam. Entre as décadas de 30 e 50, ficou clara a preocupação de diversas entidades, não só no Brasil como em diversas partes do mundo, quanto ao grau de influência que uma forma de entretenimento poderia gerar entre crianças e adolescentes.

A literatura da imagem, sem dúvida, foi educada através dos séculos, mas, com o surgimento do cinema e das histórias em quadrinhos a narrativa ganhou um novo viés. Não cabia mais ao texto gerar a percepção da imagem, pois ela própria faria sua narrativa por meio dos desenhos e dos fotogramas. O século XX trouxe uma nova maneira de ler os fatos, as interpretações tornam-se mais rápidas e novos códigos foram sendo agregados.

Esses meios de comunicação de massa também se tornam instrumentos de manipulação ideológica, ajudando a criar uma visão histórica que, muitas vezes, ultrapassa o conteúdo do documento histórico. O cinema norte-americano, assim como os quadrinhos, criou ícones que hoje estão presentes em diversas partes do globo. Do cowboy ao soldado da Segunda Guerra, do detetive de sobretudo e chapéu ao super-herói de capa, os personagens criados para entreter contaram a história de uma nação e ajudaram a fixar valores da cultura norte-americana.

Esse poder que os quadrinhos possuem foi captado pelos países onde eles adentraram e gradativamente cada um acabou por adaptar a narrativa original a sua realidade, principalmente no que tange a narrar a sua História.

Mas a narrativa histórica dentro dos quadrinhos sempre sofreu problemas em relação à fonte de informação. Na construção do texto o documento original era imbuído de tamanha responsabilidade junto à sociedade que pairava uma aura de mito sobre aquele fato narrado. Esse comportamento cultural sobre o fato histórico gerava receio no produtor da adaptação, provocando um “engessamento” da narrativa. A criatividade entrava em detrimento da responsabilidade da precisão dos fatos.

A maioria das histórias em quadrinhos sobre temas históricos tornaram-se narrativas ilustradas, perdendo as características que fazem dos quadrinhos algo envolvente e dinâmico para o leitor. As histórias que acrescentavam elementos ou buscavam uma narrativa mais lúdica e envolvente eram caracterizadas como perniciosas e não confiáveis. Como vimos, algumas destas formas de quadrinhos não devem ser analisadas pelo conteúdo da narrativa, mas sim pela analogia com o tempo de produção da obra. Casos claros são do *Príncipe Valente* de Harold Foster, e *Asterix*, de Goscinny e Uderzo, em que podemos verificar um anacronismo temporal.

Vilela (2004, p.109) explica:

Por exemplo, os hunos aparecem como vilões nas histórias de Príncipe Valente justamente na Segunda Guerra Mundial, quando uma das gírias utilizadas em relação aos nazistas era huns (hunos em inglês). Buscava-se comparar, então, a política expansionista de Hitler com as invasões bárbaras lideradas por Átila, o Huno.

O mesmo pode ser verificado em *Asterix*, que foi produzido a partir dos anos 50, um momento na História da França, onde a xenofobia e a busca nacionalista estavam em evidência. Basta lembrar que as guerras de libertação da Indochina e

da Argélia, sob dominação francesa, ocorreram justamente no final deste período. Os povos caracterizados por Gosciny e Uderzo são feitos de forma estereotipada e caricatural, assim como eles próprios e seus costumes. Os quadrinhos nesse caso não abordam a questão da expansão do império romano, mas o problema da dominação e da preservação de uma cultura.

Como forma de narrativa panfletária, contudo, os quadrinhos americanos superam todos os outros. A construção dos personagens tem como base a criação do mito do herói, tanto nas histórias comerciais de super-heróis, desde a década de 30, como nas adaptações históricas produzidas com maior ênfase na década de 50.

Mesmo quando fala de outros povos a visão judiaco-cristã impera sobre o texto e as imagens. São raros os casos em que uma visão do homem branco de classe média não é foco principal na história, como nos mostram Witek (1999) e Towle (2003), nos trabalhos de Jack Jackson, baseados nas histórias de John Rosenfeld e Jack Patton, intituladas *Texas History Movie*, de 1926. Jackson é considerado um dos pais do *underground* nos quadrinhos americanos e nas suas histórias o foco é a vida dos indígenas e dos chamados “chicanos”. É o que Ferro (1999) batizou de contra-história, em que os vencidos fazem a narrativa dos fatos. Outro artista que trabalhou com uma visão diferenciada da História foi Harvey Kurtzman, como vimos no texto sobre quadrinhos históricos norte-americanos. Seu posicionamento antimilitarista ficava explícito na forma como a narrativa se desenvolvia. O enquadramento das imagens, o ponto de vista adotado, a forma como os personagens eram descritos esteticamente revelavam esta preocupação do autor.

Essa visão da História é um caso isolado, pois a maioria das histórias em quadrinhos históricas produzidas nos Estados Unidos na década de 50, procurava criar um herói branco e perfeito, longe das imperfeições humanas.

Mas a questão do ufanismo na narrativa dos quadrinhos históricos nunca foi privilégio dos norte-americanos. Em todos os países que este gênero foi adotado, os heróis nacionais refletiam os anseios do Estado e da sociedade, principalmente da classe média.

Os temas históricos estão quase sempre ligados a uma aura de mito cívico, cujos agentes da História ultrapassam as fronteiras da realidade e são colocados em cena como figuras incólumes. Não existem emoções, dramas pessoais, dúvidas, erros naturais que todos os indivíduos estão sujeitos a cometer. Nos países asiáticos os personagens históricos estão muito ligados aos seus mitos ancestrais. A existência dos problemas políticos e sociais entra em detrimento com valores mais antigos da sociedade, como unidade nacional, coragem, honra, virilidade, valores, muitas vezes, machistas e egocêntricos.

Egocentrismo é também o que encontraremos nos quadrinhos históricos da França, Itália e Inglaterra. Nesse período analisado, a década de 50, o chamado “fardo do homem grande” ainda é uma sombra no pensamento dos colonizadores, e a reação das colônias se mescla a novas correntes do pensamento europeu, sobre soberania e liberdade.

Para portugueses o quadrinho histórico não é uma propaganda, mas um instrumento com o qual os artistas descobrem a possibilidade de reescrever a História do país e garantir, nas gerações futuras, uma nova visão sobre Portugal.

Nesse ponto, criatividade narrativa, como o assunto será abordado pelos artistas, torna Portugal um grande diferencial em reação a outros países.

Os brasileiros tiveram, na iniciativa de Adolfo Aizen, na década de 50, uma possibilidade de evidenciar o trabalho de vários artistas. Porém a visão política e cultural do período impossibilitaram em vários aspectos o crescimento desse gênero de narrativa. Além da concorrência das histórias em quadrinhos norte-americanos, com uma narrativa dinâmica e quadros bem trabalhados e cheios de ação, os artistas brasileiros daquela época tinham que driblar as perseguições vindas de diferentes frentes da sociedade.

O clero, os educadores, os políticos, os pais, os jornalistas e os não leitores de histórias em quadrinhos compunham um quadro nada auspicioso para as publicações nacionais. Além desses entraves, o país passava por mudanças políticas que também refletiram no posicionamento da editora e na composição das histórias em quadrinhos. Uma narrativa ufanista foi assumida por Aizen desde o período de Getúlio Vargas e esse posicionamento também fez parte da filosofia editorial na época de Juscelino Kubitschek.

Desde sua criação, a EBAL fez história sobre a vida de todos os presidentes, e até mesmo dos candidatos a presidente, garantindo assim o crédito junto a setores do poder. Os artistas, por sua vez, viam sua criatividade “engessada” pela fidelidade obrigatória ao texto histórico e aos crivos dos historiadores, com o perigo de desagradar aos verdadeiros interessados nas histórias em quadrinhos, os leitores.

Mesmo com artistas já conceituados no mercado brasileiro, e até internacional, a editora não conseguiu emplacar os seus quadrinhos históricos junto ao maior público consumidor, as crianças e os adolescentes. Quando os subsídios

do governo para compra do papel cessaram, as revistas didáticas da EBAL começaram a decair nas vendas, o que acarretaria anos depois seu cancelamento como série mensal, virando apenas edições comemorativas, de forma esporádica.

As outras editoras da década de 50 tiveram postura semelhante e, assim como a EBAL, seguiam a linguagem da narrativa dos livros de história e não deram espaço para criações mais ousadas. O aspecto positivo foi a abertura de mercado para artistas nacionais, mas o “engessamento” da narrativa fez do gênero sinônimo de informação, o que para os fãs das histórias em quadrinhos não refletia a busca da diversão e do entretenimento.

Hoje algumas editoras tentam resgatar essa iniciativa, lançando adaptações de clássicos da literatura e histórias ficcionais sob personagens da História do Brasil. Essas novas produções tratam o assunto sobre novo viés, com uma narrativa mais arrojada e condizente com a leitura atual dos quadrinhos, mas nada disso seria possível se os parâmetros deste gênero não fossem criados há mais de 50 anos.

Existe muito a ser pesquisado e discutido sobre o assunto, pois a memória nacional depende desse tipo de análise.

BIBLIOGRAFIA

- ADORNO, T.; HORKHEIMER, A. A indústria cultural: o iluminismo como mistificação das massas In: LIMA, L. C. (org), *Teoria da cultura de massa*. Rio de Janeiro: Zahar, 1969.
- ANDRAUS, Gazy. *A Ficcionalidade nas HQs: imagens além das palavras*. Monografia para a disciplina Linguagens e Tecnologias ministrada pela profa. Maria Cristina Castilho Costa, como parte da obtenção de créditos para o doutoramento. São Paulo: ECA-USP, 2002.
- AGOSTINI, A. *Histórias das Histórias em quadrinhos*. São Paulo: Brasiliense, 1997.
- ANGELI. *Revistas Chiclete com Banana*. São Paulo: Sampa, 1985.
- ÂNGELO, I. *São Paulo - 110 anos de industrialização, 1880-1990*. São Paulo: Editora Três / ISTOÉ-Senhor, 1992.
- ANTUNES, W. *Crônicas da Província*. São Paulo: Via Lettera, 1999.
- ASSUMPÇÃO JUNIOR, F. B. *Psicologia e histórias em quadrinhos*. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2001.
- BARAZAL, G. *A Saga de Martim Afonso*. São Vicente: Secretaria da Cultura de São Vicente, 1999.
- BARBOSA, A. Os quadrinhos no ensino de artes In: VERGUEIRO, W. et al. *Como usar as histórias em quadrinhos em sala de aula*. São Paulo: Contexto, 2004.
- BARBOSA, A. *Revista José Bonifácio, o desbravador*. Santos: Secretaria de Cultura de Santos, 2001.
- BAKHTIN, M. *Estética da Criação Verbal*. São Paulo: Editora Martins Fontes, 2002.
- BAKHTIN, M. *Marxismo e filosofia da linguagem*. São Paulo: Hucitec, 1981.
- BARTHES, R. *O prazer do texto*. São Paulo: Perspectiva, 2004.
- BELLOUR, R. *Entre-Imagens - Foto, cinema, vídeo*. São Paulo: Papirus, 1997.
- BIAGI, E. *La Storia D'Italia a Fumetti: dall'Impero Romano all'Anno 2000*. Milano: Modadori Printing, 2000.
- BIERLEIN, J.F. *Mitos Paralelos*. Rio de Janeiro: Ediouro, 2003.
- BORDIEU, P. *Economia das trocas simbólicas*. São Paulo: Perspectiva, 2001.
- BOSI, E. *O tempo vivo da memória*. São Paulo: Ateliê, 2003.
- CAGNIN, A. L. *Ensaio: Os quadrinhos*. São Paulo: Ática, 1975.
- CAMPBELL, J. *O poder do Mito*. 15ª ed., São Paulo: Palas Athena, 1997.
- CANCLINI, N. G. *A socialização da arte: teoria e prática na América Latina*. São Paulo: Cultrix, 1980.
- CASSIRER, E. *Linguagem e mito*. 3ª ed., São Paulo: Perspectiva, 1992.
- CERTEAU, M. *A escrita da história*. Rio de Janeiro: Forense, 1974.

- CHIAVENATO, J. J.. *A Guerra do Paraguai*. São Paulo: Ática, 1999.
- CHRISTIANSEN, H.; MAGNUSSEN, A. *Comics Culture, Analytical and Theoretical approaches to Comics*. Copenhagen: Denmark; University of Copenhagen; Museum Tusculanum Press, 2000.
- CIRNE, M. *Bum! A explosão criativa dos quadrinhos*. 5ª ed., Petrópolis: Vozes, 1977.
- CIRNE, M. *A Linguagem dos Quadrinhos: o universo estrutural de Ziraldo e Maurício de Souza*. Petrópolis: Vozes, 1975.
- CIRNE, M. *Uma introdução política aos quadrinhos*. Rio de Janeiro: Achiamé, 1982.
- COMPARATO, D. *Da Criação ao Roteiro*. 3ª ed., Rio de Janeiro: Rocco, 1998.
- CORRIERE DELLA SERRA. Milão: Corriere della Serra, diário, 1876-.
- CORTEZ, J. *Técnica de Desenho*. São Paulo: Bentivegna, 1962.
- COUCHOT, E. Da Representação à Simulação: evolução das técnicas e das artes da figuração In: PARENTE, André (org.). *Imagem-Máquina: A Era das Tecnologias do Virtual*, 3ª. Ed, Rio de Janeiro: 34, 1999, p. 37-55.
- DELLEUZE, G. *A Imagem-Tempo*. São Paulo: Braziliense, 1990.
- DORFMAN, A. *Imaginación y violencia en America*. Santiago: Editorial Universitária, 1970.
- DORFMAN, A.; MATTELART, A. *Para ler al pato Donald*. Buenos Aires: Siglo Vientiuno Editores, 1972.
- ECO, U. *Apocalípticos e integrados*. São Paulo: Perspectiva, 1976.
- ECO, U. *Seis passeios pelo bosque da ficção*. São Paulo: Cia. das Letras, 1994.
- EDIÇÃO MARAVILHOSA. n.º 92, Rio de Janeiro: EBAL, 1954.
- EISNER, W. *Narrativas Gráficas*. São Paulo: Devir Livraria, 2005.
- ELIADE, M. *Mito e realidade*. 4ª ed., São Paulo: Perspectiva, 1994.
- EPOPÉIA. n.º 42, Rio de Janeiro: EBAL, jan. 1956.
- FERRO, M. *A manipulação da história no ensino e nos meios de comunicação*. 2ª ed., São Paulo: IMBRASA, 1999.
- FIELD, S. *Manual do roteiro*. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.
- FONSECA, J. da. *Caricatura: imagem gráfica do humor*. Porto Alegre: Artes e Ofícios, 1999.
- FOSTER, H. *Príncipe Valente nos tempos do Rei Arthur: edição comemorativa da 1ª publicação desta história, há 50 anos, no Brasil, 1937-1987*. Rio de Janeiro, EBAL, 1987.
- FRANCO, E. S. *HQTRÔNICAS: do suporte à rede Internet*. São Paulo: Annablume, 2004.
- GATTARI, F. Da Produção de Subjetividade In: PARENTE, André (org.). *Imagem-Máquina: A Era das Tecnologias do Virtual*. 3ª. Ed, Rio de Janeiro: 34, 1999, p. 177-191.
- GERALDO, J.; RENATO, C. História de Campeões: Wassil In: *Vida Juvenil*, n.º 106, 1954.

- GLAUCO. *Geraldão*, São Paulo: Sampa, 1985.
- GOMBRICH, E.H. *A História da Arte*. Rio de Janeiro: LTC, 2000.
- GONÇALO JUNIOR. *A guerra dos Gibis*. São Paulo: CIA. Das Letras, 2004.
- GOSCINNY, R.; UDERZO, A. *Asterix entre os Bretões*. Rio e Janeiro: Cedibra, 1970.
- GUBERN, R. *Literatura da imagem*. Rio de Janeiro: Salvat, 1980.
- GUIMARÃES, E. *HQ trônicas, do suporte papel à rede internet*. São Paulo: Annablume, 2004.
- HERMETO, F. *O Judoka*. Rio de Janeiro: EBAL, 1970.
- HOMERO. *Odisséia*. Trad. Jaime Bruna. São Paulo, Cultrix, 1982.
- KUBERT, J. *Sargento Rock*. Rio de Janeiro: EBAL, 1967
- LINO, G. O Bobo: Recriação de uma Sátira In: *Seleções BD* Lisboa: Meribérica/Líber, out.1988.
- LLAMPAYAS, R. Grandes Figuras em Quadrinhos: Getúlio Vargas, o renovador. nº 17, Rio de Janeiro: EBAL, 1983.
- LUYTEN M. *Sistemas de Comunicação Popular*. São Paulo: Ática, 1988.
- LUYTEN, S. M. B. *Manga, o poder dos quadrinhos japoneses*. São Paulo: Hedra, 2000.
- LUYTEN, S. M. B. *O que é história em quadrinhos*. São Paulo: Brasiliense, 1985.
- MACHADO, I. *Redescoberta do sensorium: Rumos críticos das linguagens interagentes*, São Paulo: Rumos Literatura; Itaú Cultural, 2001.
- MACIEL, L. C. *O poder do clímax, fundamentos do roteiro de cinema e TV*. Rio de Janeiro: Record, 2003.
- MARTÍN-BARBERO, J. *Processos de comunicacion y matrices de cultura-itinerario para salir de la razon dualista*. México, Ed G. Gili, s. d.
- MC CLOUD, S. *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo: Makron Books, 1995.
- MERLO, M. C. *Revista "O Tico-Tico": Um século de histórias em quadrinhos no Brasil (1905-1962)*. 2004 (Dissertação de Mestrado em Ciências da Comunicação, ECA/USP).
- MOLINÉ, A. *El Gran libro de los Manga*. Barcelona: Ediciones Glénat, 2002.
- MONTEIRO, G. Retirada de Laguna In: *Revista Epopéia*. Ed. 42, Rio de Janeiro: EBAL, 1956.
- MOTTER, M.L. *Ficção e história: imprensa e construção da realidade*. São Paulo: Arte & Ciência, 2001.
- MOYA, Á. de. *História das histórias em quadrinhos*. São Paulo: Brasiliense, 1996.
- MOYA, Á. de. *Shazam!*. São Paulo: Perspectiva, 1970.
- MOYA, Á. de. *Vapt Vupt*. São Paulo: Clemente e Gramani, 2003.
- NOVAES, A. (org.). *Tempo e história*. São Paulo: Cia. das Letras, 1992.
- OLIVEIRA, J. *Hans Staden : um aventureiro no Novo Mundo*. São Paulo: Conrad Livros, 2005.

- PARENTE, André (org.). *Imagem-Máquina: A Era das Tecnologias do Virtual*. Rio de Janeiro: 34, 1993.
- PIETROFORTE, A. V. *Semiótica Visual: o percurso do olhar*. São Paulo: Contexto, 2004.
- O JORNALZINHO, n.º 222, São Paulo, Paulinas, 1956.
- ROSSO, N. Grandes Figuras em quadrinhos: Raposo Tavares. Rio de Janeiro: EBAL, 1958, p. 27.
- ROSSO, N. Quarenta Mil Florins In: *O Jornalzinho*. n.º 222, São Paulo; Paulinas, 1956.
- RUY, J. *Seleções BD: coletânea*. Vol. 2, revistas 5-8, Lisboa, Meribérica/Líber, 1988.
- SANTAELLA, L. *Por que as comunicações e as artes estão convergindo?* São Paulo: Paulus, 2005.
- SANTAELLA, L.; NÖTH, W. *Imagem - cognição, semiótica, mídia*, São Paulo: Iluminuras, 1997.
- SAVAGE, W. W. *Commies, Cowboys and Jungle Queens*. New Hampshire: Wesleyan University Press, 1998.
- SCHAFF, A. *História e verdade*. São Paulo: Martins Fontes, 1978.
- SEVERINO, A. J. *Metodologia do trabalho científico*. 21ª ed., São Paulo: Cortez, 2000.
- SILVA, N. M. *Fantasia e Cotidiano nas histórias em quadrinhos*. São Paulo: Annablume, 2002.
- TAUNAY, Visconde de. *Retirada de Laguna*. 3ª ed., Rio de Janeiro: H. Garnier, 1890.
- TODOROV, T. *As estruturas narrativas*. São Paulo: Perspectiva, 1979.
- TOWLE, B. An Examination of Historiography in the Comics Medium In: *International Journal of Comic Art*. n.º 2, vol. 5., Drexell Hill, P.A., Temple University, USA, fall 2003.
- TRIGGS, T. D. Os Saxões. São Paulo: Melhoramentos, 2000, p.48.
- VERGUEIRO, W. C. S. *Histórias em quadrinhos: seu papel na indústria de comunicação de massa*. São Paulo: Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, 1985. (Dissertação da Mestrado – ECA/USP)
- VERGUEIRO, W. et al. *Como usar as histórias em quadrinhos em sala de aula*. São Paulo: Contexto, 2004.
- VIDA JUVENIL. n.º 106, Rio de Janeiro: s.e., 1 set.1954.
- VILELA, T. Os Quadrinhos na Aula de História In: VERGUEIRO, W.(org.). *Como usar as histórias em quadrinhos em sala de aula*, São Paulo: Contexto, 2004, p. 105-129.
- WITEK, J. *Comic book as History: the narrative of Jack Jackson, Art Spiegelman and Harvey Pekar*. Mississippi: University Press of Mississippi, 1990.

Sites consultados:

- BIBLIOTECA SALABORSA, Bologna dei fumetti, 40 anni di magie. Disponível em: <<http://www.bibliotecasalaborsa.it/content/percorsi/fumettobologna.html>>. Acesso em: 17 dez. 2005.
- BORDALLO, R. A Picaresca Viagem do Imperador de Rasilb pela Europa. In: *Nona a arte, a arte dos quadrinhos*. Disponível em: <<http://www.nonaarte.com.br/titulo.asp?titulo=39>>. Acesso em: 13 dez 2005.
- DUTRA, A. A. C. *Quadrinhos de Não-Ficção*. Disponível em: <http://intercom.locaweb.com.br/papers/congresso2003/pdf/2003_NP16_dutra.pdf>. Acesso em: 12 dez. 2005.
- FIDELI, O. Cultura popular, cultura de elite, cultura de massa In: *Artigos Veritas*. Disponível em: <<http://www.montfort.org.br/index.php?secao=veritas&subsecao=politica&artigo=cultura&lang=bra>>. Acesso em: 12 jun. 2004.
- FREITAS, G. S. de. *Fora de série-II Mondo de Tex*. Disponível em: <<http://www.texbr.com/texitaliano/foradeserie/outros/hachette/ilmondoditex.htm>> Acesso em: 18 dez. 2005.
- FUSANOSUKE, N. *Japanese Manga: Its Expression and Popularity*. Disponível em: <<http://www.accu.or.jp/appreb/09/pdf34-1/34-1P003-005.pdf>> Acesso em: 17 dez. 2005.
- GORIA, G. *Fumetti*. Disponível em: In:< <http://www.fumetti.org/jpg/TintinPlancheBidonChina.jpg>>. Acesso em: 14 dez. 2005.
- GALERIA In: Holy Avenger. Disponível em: <<http://www.holyavenger.com.br/home.htm>>. Acesso em: 12 dez. 2005.
- GUIMARÃES, E. *Integração Texto/Imagem nas Histórias em Quadrinhos*. Disponível em: <http://intercom.locaweb.com.br/papers/congresso2003/pdf/2003_NP16_guimaraes.pdf>. Acesso em: 12 dez. 2005.
- GUSMAN, S. Quadrinhos a serviço da (Boa) Educação. In: *Universo HQ*. Disponível em: <http://www.universohq.com.br/quadrinhos/beco_01.cfm>. Acesso em: 18 dez. 2005.
- BIBLIOTECA NACIONAL Digital. *Ilustradores de Quixote. Eduardo Teixeira Coelho*. Disponível em: <<http://purl.pt/920/1/ilustradores/ilustradores-etc.html>>. Acesso em: 14 dez. 2005.
- GILMAN, L. Images. In: *Luke Gilman's Page*. Disponível em: <<http://www.lukegilman.com/images/hokusai-zoom.png>>. Acesso em: 14 dez. 2005.
- LAMEIRAS, J. M. História aos quadrinhos In: *Bedeteca de LisboaSP*. Disponível em: <http://www.bedeteca.com/recursos/files.php?pdf_id=2>. Acesso em: 12 jun. 2005.
- LITERATURE Network, The. *The Pickwick Papers - Charles Dickens*. Disponível em: <<http://www.online-literature.com/dickens/pickwick/>> Acesso em 12 de dezembro de 2005

- LUYTEN, S. A Coréia e os manhwa: os quadrinhos do país da manhã serena. In: *Universo HQ*, Disponível em: <<http://www.universohq.com/quadrinhos/2003/sonia08.cfm>>. Acesso em: 15 dez. 2005c.
- LUYTEN, S. Do alto da Grande Muralha da China, 2 mil anos de histórias em quadrinhos vos contemplam... In: *Universo HQ*, Disponível em: <<http://www.universohq.com/quadrinhos/sonia02.cfm>>. Acesso em: 15 dez. 2005a .
- LUYTEN, S. Tesouro à vista: onde? Nos Quadrinhos da Índia... In: *Universo HQ*, Disponível em: <<http://www.universohq.com/quadrinhos/sonia01.cfm>>. Acesso em: 15 dez. 2005b.
- MABIN, Y. *La Banda Dessinée em France*. Disponível em: <http://www.adpf.asso.fr/adpf-publi/folio/bd_franco/propos.html> Acesso em: 15 dez. 2005
- MOSEO DEL FUMETTO e della comunicazione, Associazione Franco Fossati, *Catalogo del Fumetto Italiano*. Disponível em: <<http://www.lfb.it/fff/fumetto/test/c/cdp.htm>>. Acesso em: 17 dez. 2005.
- PELLERIN, J., *Le Créateur des images d'Épinal*. Disponível em: <<http://www.ac-nancy-metz.fr/pres-etab/jeancharlespellerinepinal/J-C.PELLERIN.html>>. Acesso em: 15 dez 2005.
- SPARAGNA, V. Nella Legenda: Andrea Pazienza. In: *Frigomag*. Disponível em: <<http://www.frigomag.it/frigo/>>. Acesso em: 16 dez. 2005.
- TEZUKA: God of Comics. In: *Hanabatake*. Disponível em: <<http://www.hanabatake.com/research/tezuka.htm>>. Acesso em: 15 dez. 2005.
- TRUSSEL, S. Ukyio-e: Japanese Woodblocks Prints. In: *Trussel's page*. Disponível em: <<http://www.trussel.com/ukiyoe/ukiyoe.gif>>. Acesso em: 15 dez. 2005.
- VERGUEIRO, W. *E o Brasil Descobriu os Quadrinhos*. Disponível em: <<http://www.eca.usp.br/nucleos/nphqeca/nucleousp/papers4.htm>> Acesso em: 13 dez. 2005.
- VERGUEIRO, W. *Alguns aspectos da sociedade e da cultura brasileiras nas histórias em quadrinhos*. Disponível em: <http://www.eca.usp.br/agaque/agaque/ano1/numero1/artigosn1_2.htm> Acesso em: 13 dez. 2005.
- WESLEYAN University Press, UPNE, Commies, Cowboys and Jungle Queens. Disponível em: <<http://www.upne.com/0-8195-6338-2.html>> Acesso em: 14 dez. 2005.
- WIKIPÉDIA, *Art Spiegelman*. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Art_Spiegelman>. Acesso em: 15 dez. 2005.
- WTIGHT, F. The History and Caractheristcs of Zines. Disponível em: <<http://www.zinebook.com/resource/wright1.html>> Acesso em: 16 dez. 2005.
- ZALLA, R. A única testemunha trabalho In: *CCQHUMOR*. Disponível em: <<http://www.ccqhumor.com.br/quadrins/quadrinhos%20zalla-01.htm>>. Acesso em: 12 dez. 2005.

APÊNDICES

Para que a pesquisa a pesquisa fosse melhor fundamentada, sentimos a necessidade de um maior contato com pessoas que possuíssem uma estreita relação com as histórias em quadrinhos. Sentíamos necessidade de confirmar informações, preferências, dificuldades e anseios.

Entrevistamos, então, para a nossa pesquisa figuras que certamente seriam representativas no cenário atual ou da década de 50.

Foram entrevistados: Álvaro de Moya, que é conceituado desenhista que, dentre outros, trabalhou na editora Abril; Rodolfo Zalla, que veio para o Brasil e adquiriu experiência em quadrinho histórico; Ignácio Justo, que fez quadrinho de guerra na época abordada por nossa pesquisa; Gonçalo Júnior, que pesquisou por dez anos sobre os quadrinhos no Brasil; Álvaro Moya e Claudio Rosso, que são colecionadores de histórias em quadrinhos e eram assíduos leitores dos quadrinhos na década de 50.

Entrevistamos também Cláudio Rosso, neto de Nico Rosso, importante desenhista de quadrinhos históricos e de clássicos da língua portuguesa.

As entrevistas com Inácio Justo, Umberto Losso e Argemiro Antunes foram realizadas *in loco*. Álvaro Moya e Claudio Rosso responderam às questões por e-mail. Gonçalo Junior, além de nos responder por e-mail, também nos atendeu ao telefone. Rodolfo Zalla respondeu às questões da entrevista por telefone.

APÊNDICE A – Entrevista com Ignácio Justo**entrevista em 14 de maio de 2005**

A- Quando começou a desenhar?

I.J.- Aos 10 lembro-me do meu tio levando uns desenhos para a Gazeta. Era uma tira chamada as aventuras de Paulinho, por volta de 1942. Acho que era Gazeta Juvenil, a Gazetinha.

A- E seus pais?

I.J.- Perdi meus pais aos 5 anos. Minha mãe era pintora e meu pai músico. Fui para um internato aos 8 anos.

A- Como foi seu envolvimento com o mundo dos quadrinhos?

I.J.- Milton Monteiro me chamou para trabalhar na La Selva. Em 1959 conheci o Jaime Cortez, o Nico Rosso, foi a época da Continental. A primeira história foi de terror, mas o Nico Rosso não gostou. Ele era muito bom histórias de terror e infantis mas em história de guerra fazia desgrça. Desenhou um Douglas Daubt SPD destruindo um submarino, impossível, eles nem estavam lá e nem eram daquele jeito. Eu acho que você tem seu estilo e eu tenho o meu.

A- E os outros desenhistas?

I.J.- Como eu disse o Nico era bom em outras coisas, terror, história do Brasil, contos de fada... o Colonesse e o Zalla eram muito bons em western. O Colonesse até que fez umas histórias de guerra.

A- E as referências para estes trabalhos?

I.J.- Hoje os desenhistas procuram na Internet. Eu sempre pesquisei muito antes de desenhar, em livros, revistas, fotos. Comecei este interesse por aviões e guerra no internato, principalmente por grupos de caça , como os Atacadores de Cumbica. Eu também gostava muito da série Combate com o Vic Morrow, era uma referência.

A- Quais trabalhos de histórias em quadrinhos fez?

I.J.- Na Gazeta fiquei de 42 a 43, anos depois fui para a La Selva e depois para a Continental. Fiz capa na Combate e várias histórias, desenhei terror também, fiz Múmia e Calafrio.

A- E quais as dificuldades do ramo dos quadrinhos?

I.J.- Desenhar anatomia sempre foi difícil, aí fiz um ano de escola de paulista de medicina para aprender anatomia. Hoje fazem de qualquer jeito, inventam músculos que não existem. Maquetes, também usei maquetes de referência. Muitas fotos. Mas dificuldades? Os editores acho que sempre foram um problema, exploradores, como os atravessadores. Alguns artistas também eram um problema. A gente cobrava x e fulano fazia pela metade do preço. Eu preferia rasgar o trabalho do que receber a metade do valor.

A- E a sua relação com os outros desenhistas?

I.J.- Eu gostava do pessoal, do Nico, do Jayme, mesmo ele tendo me sacaneando com umas ilustrações, vendendo para aquela fabricante de

fliperama, a Taito. Mas eu sempre gostei de quadrinhos e cheguei a dar aula de graça aqui em casa. Os pais deixavam a molecada aqui e ficávamos a tarde toda desenhando. Eu nunca cobreí e muita gente me criticava por isto.

A- Quais os trabalhos mais recentes?

I.J.- Em 1974 fiz alguns trabalhos com crítica aos militares e aos comunistas. Acho que a energia dos militares é mal aproveitada. Ficam lá o dia todo sem fazer nada de útil. Atualmente faço ilustrações para a revista Asa. Sempre fui apaixonado por aviões e agora é o que mais faço. Estou fazendo uma história sobre os Atacadores de Cumbica e um fato de bombardeamento com sacos de farinha.

A- E quais os materiais que costuma usar para confeccionar as capas?

I.J.- Além do básico, lápis 4b, 6b e nanquim para finalizar eu costumo pintar com guache e dar um acabamento às vezes com lápis de cor.

Após a entrevista Ignácio mostrou-nos sua coleção de miniaturas de aviões de guerra e locomotivas, de várias épocas diferentes. Além das miniaturas ele possui uma grande quantidade de fotos de guerra e livros sobre o assunto, revelando uma grande biblioteca pessoal iconográfica sobre o assunto.

APÊNDICE B – Entrevista com Umberto Losso e Argemiro Antunes

entrevista em 14 de janeiro de 2006

A- Quais eram as revistas mais compradas na década de 50?

U.L.- **Eu costumava comprar Xuxá, o pequeno xerife, Mindinho e Misterinho. Algumas revistas de cowboy também.**

A.A.- **Eu também comprava estas revistas, se bem que o Losso é mais velho e conhece mais revistas.**

A- Como eram estas revistas?

U.L.- **Elas eram menores e em formato horizontal. Todos compravam porque era mais barata. Custava Cr\$ 1,00.**

A.A.- **Realmente eram as mais acessíveis.**

A- E havia algo diferente entre os colecionadores daquela época e os de hoje?

U.L.- **Nós copiávamos tirinhas de jornal, colocando no trilho de trem e usando papel de pão ou papel de cigarro. Era uma espécie de xerox primitiva.**

A.A.- **Todos nós começamos a desenhar através deste trabalho, estas cópias que a molecada fazia.**

A- Como mantêm a coleção com revistas daquela época? Como conseguiu?

U.L.- **Algumas são originais, como a Mirim, mas outras são fac similes que eu consegui em contato com dois colecionadores. Um Doutor José Pinto Queiroz,**

um aficionado que envia este material para vários pontos do país, e outro é Jorge Barwinfel que faz o mesmo trabalho. Eles têm tudo deste período.

A.A.- Eu sigo o Losso, ele me apresentou o pessoal e hoje eu tenho uma coleção considerável. Estes dois sujeitos realmente têm tudo que você quiser.

APÊNDICE C – Entrevista com Álvaro de Moya⁶

entrevista em 14 de janeiro de 2006

A- Quais artistas trabalharam na EBAL na década de 50? (para confrontar com os nomes que já tenho)

A.M.- Os citados abaixo mais Ziraldo, Eugenio Colonnese, Manoel Victor Filho, José Geraldo, Monteiro Fº, Gutemberg Monteiro, Ota, Eduardo Barboza, Gil Coimbra, Max Yantok, Floriano Hermeto, Marcelo Monteiro

A- Qual a fonte de informação para escrever os quadrinhos históricos? Livros, artigos, pesquisadores. (Já tenho os nomes... preciso confirmar)

A.M.- O livro LITERATURA EM QUADRINHOS no Brasil de Moacy Cirne, Nova Fronteira e Jornal do Cavalcanti em O Mundo dos Quadrinhos

A- Qual a fonte de imagens? De onde vinham as referências para desenhar botas, roupas, armas, etc...

A.M.- Livros

A- Conhece o histórico destes desenhistas: Antonio Eusébio, Nico Rosso, André LeBlanc, Ramon Llampayas, Alvaro de Moya e Ivan Wasth Rodrigues. Existem outros desenhistas da EBAL que vocês lembram fatos pessoais e profissionais?

A.M.- Shazam, História da HQ, Anos 50/50 Anos, Vapt-Vupt, etc

⁶ Dada dificuldade em localizar material e entrevistas cedidas por Álvaro de Moya, apresentaremos, anexa, uma entrevista com o autor por Daniel Salomão Roque, e fotos de Sidney Júnior.

A- Quais as outras editoras que faziam quadrinhos históricos na mesma época? (Já fiz o levantamento e tenho imagens mas gostaria de confirmar)

A.M.- La Selva: "Zumbi dos Palmares" de Clovis Moma e Alvaro de Moya, O Correio Universal

A- O que pode falar de nomes como Ignácio Justo e Jayme Cortez?

A.M.- idem 4

APÊNDICE D – Entrevista com Cláudio Rosso

entrevista em 19 de janeiro de 2003

A- O que o seu avô produziu sobre quadrinhos históricos?

C.R.- **Mas o que consegui sobre quadrinhos históricos de meu avô foi:**

(veja que não sei bem o que você está considerando Histórico, portanto se eu der muita bola fora, desculpe!)

"Os Lusíadas" - quadrinização do poema de Luiz de Camões, EBAL

Epopéia - edição especial – nº 36 julho de 1955 - Capa de Antonio Euzébio - o desenho dos quadros internos não consegui confirmar... certamente não são do Nico. Exemplar a sua disposição.

Epopéia 62 - a viagem da família real - capa e desenhos de Ramón Llampayas.

Epopéia - edição especial - a conquista do espaço - número comemorativo do cinqüentenário do 14 bis Capa e desenhos do mesmo Ramon acima

Trópico Histórico - História do Brasil - Martins -Maltese (creio que é um livro pedagógico - tem ilustração apenas, não quadrinização...)

Grandes Figuras:

nr 03 - Tamandaré - Capa e desenhos - Nico Rosso

nr 04 - Raposo Tavares - Capa e desenhos - Nico Rosso

nr 05 - Anchieta - Capa e desenhos - Nico Rosso

nr 06 - Osório - Capa e desenhos - Nico Rosso

nr 08 - Machado de Assis - Capa e desenhos - Nico Rosso

nr 09 - Visconde de Mauá - Capa e desenhos - Nico Rosso

nr 10 - D Pedro II - Capa e desenhos - Nico Rosso

nr 13- Caxias - apenas os desenhos - Nico Rosso

nr 16 - Monteiro Lobato - Capa e desenhos - Nico Rosso

nr 18 - Pedro Américo - Capa e desenhos - Nico Rosso

nr 19 - José Bonifácio - Capa e desenhos - Nico Rosso

**Tenho alguma coisa de Edições Maravilhosas (um ou dois exemplares apenas)
mas não estou localizando.**

APÊNDICE E – Entrevista com GONÇALO JUNIOR

entrevista em 15 de janeiro de 2006

A- Quais artistas trabalharam na EBAL na década de 50? (para confrontar com os nomes que já tenho)

C.J. - Bom, os que sei estão citados em A GUERRA DOS GIBIS - VOLUME 1.

A- Qual a fonte de informação para escrever os quadrinhos históricos? Livros, artigos, pesquisadores. (Já tenho os nomes... preciso confirmar)

C.J. - No caso da EBAL, por pressão dos professores e padres, Aizen recorria a professores de história com algum prestígio, como explico detalhadamente no livro. Ele queria respaldo, mas o resultado nem sempre era bom porque esses professores não dominavam a técnica do roteiro, da narrativa. Como a EBAL não tinha qualquer excelência nesse sentido, as biografias ficavam irregulares. Ou seja, faltava alguém que desse um arremate nos roteiros, embora os desenhistas tentassem melhorar um pouco.

A- Qual a fonte de imagens? De onde vinham as referências para desenhar botas, roupas, armas, etc...

C.J.- Dependia de desenhista para desenhista. Os brasileiros nunca foram muito cuidadosos nesse sentido. Aizen tentou exigir mais pesquisa na parte iconográfica, o que melhorou muito parte das histórias. Essa mentalidade só seria trazida para o Brasil - a importância do arquivo - por Rodolfo Zalla

(Argentina) e Eugênio Colonnese (Itália) a partir da década de 1970. Converse com Zalla.

A- Conhece o histórico destes desenhistas: Antonio Eusébio, Nico Rosso, André LeBlanc, Ramon Llampayas, Alvaro de Moya e Ivan Wasth Rodrigues. Existem outros desenhistas da EBAL que vocês lembram fatos pessoais e profissionais?

C.J.- Falar desses artistas é complicado, exige uma longa pesquisa histórica e biográfica, pois os dados estão dispersos (ver Guerra dos Gibis e O Homem-Abril, ambos de minha autoria). Recomendo falar com Naumin Aizen, filho de Adolfo Aizen.

A- Quais as outras editoras que faziam quadrinhos históricos na mesma época? (Já fiz o levantamento e tenho imagens mas gostaria de confirmar)

C.J. - Quais as que você identificou?

A- O que pode falar de nomes como Ignácio Justo e Jayme Cortez?

C.J.- Ignácio era fã de quadrinhos de guerra e se esforçava para ser fiel o máximo possível na parte de aviões e armas. Sugiro entrevistá-lo, é fácil localizá-lo.

APÊNDICE F – Entrevista com Rodolfo Zalla⁷

entrevista em 05 de janeiro de 2006

A- Seu nome completo?

R.Z.- Rodolfo Aníbal Zalla.

A- Onde o senhor nasceu?

R.Z.- Em Buenos Aires, na Argentina, em 1931.

A- E como começou a desenhar no Brasil?

R.Z.- Cheguei aqui em 1963 para desenhar para o Última Hora de Samuel Weiner. Fazia Amores Históricos Brasileiros.

A- E quais eram as principais histórias?

R.Z.- Fiz Xica da Silva e a Marquesa de Santos. Eram publicadas no Rio e São Paulo e depois Porto Alegre.

A- Quais outros trabalhos?

R.Z.- Na editora Outubro fiz Targo, uma espécie de Tarzan. Trabalhei de 1965 até 1970. Também fiz histórias e guerra, western e terror. Na GEP em 65 fiz terror e western. Trabalhei nas revistas Combate e Colorado.

A- E as referências? Quais eram?

⁷ Como material complementar, apresentaremos, anexo, uma entrevista com Rodolfo Zalla cedida ao site *UCM comics*, em 2004.

R.Z.- Eu trouxe algo da Argentina, mas sempre fui a Museus, e procurava também em recortes de revistas, fotos, e muitos livros, alguns eu importava.

A- E desenhistas? Alguma referência?

R.Z.- Milton Cannif, era uma referência e este por sua vez era referência também para Hugo Pratt, outro grande artista que eu tinha como referência. Mas com o passar do tempo cada um cria seu estilo. Mas eu gostava de Big Ben Bolt de John Culling Murphy e Dr. Kildare de J.M. Adler.

A- E o texto das adaptações? Quem era responsável?

R.Z.- Quem criava os roteiros para os quadrinhos históricos ficava a cargo de Barbosa Lessa. Ele era um excelente pesquisador e entendia tudo de folclore brasileiro. A história da Marquesa de Santos teve texto de Paulo Setúbal e Barbosa Lessa. Setúbal era outro grande pesquisador.

A- E como é o processo de criação?

R.Z.- Eu prefiro trabalhar a noite, pois tem menos barulho.

A- Quais são os trabalhos atuais?

R.Z.- Atualmente faço alguns álbuns para Opera Graphica e ilustro livros para editora Sarandi.

ANEXOS

ANEXO A – Entrevista: Álvaro de Moya⁸

Por Daniel Salomão Roque

Se em todo o processo de publicação desta entrevista houve algo difícil, foi escrever esta pequena introdução... afinal, Álvaro de Moya possui inúmeras e fascinantes experiências nos quadrinhos, na televisão e no cinema: pintou o letreiro de inauguração da TV Tupi; foi um dos organizadores da primeira exposição sobre histórias em quadrinhos no mundo (junto com Jayme Cortez, Miguel Penteado, Syllas Roberg e Reinaldo de Oliveira); desenhou histórias Disney para a Editora Abril no início da década de 50, quando esta ainda era pequena; estagiou como produtor televisivo na CBS, em New York, onde conheceu Stanley Kubrick, Paddy Chayefsky, Rod Serling e muitos outros; chefiou as delegações brasileiras de comics em congressos por toda a parte do mundo; é professor aposentado da Escola de Comunicação e Artes de São Paulo (a famosa ECA, da USP); criou o programa Cinemúsica na Rádio Cultura; trabalhou como programador do histórico Cine Marachá, na Rua Augusta e é mundialmente reconhecido como um dos maiores estudiosos das bandas desenhadas, além de ser autor de quatro livros: "Shazam", "História das Histórias em Quadrinhos", "O Mundo de Disney" e "Anos 50 - 50 Anos".

Como nós aqui do Palimpsesto, Moya é tarado por HQ e cinema desde criança... aliás, foi uma coincidência mais do que oportuna ele ter nascido em 1930, ano em que se iniciava a era de ouro dos quadrinhos... só que muito mais interessante que publicar a biografia inteira do cara é deixar que o próprio conte-a para nós. A entrevista que você vai ler agora foi feita no dia 7 de julho de 2002 no prédio da Gazeta, onde estava sendo realizado o sempre movimentado Fest Comix, e é a transcrição integral da nossa conversa de uma hora e meia, onde Álvaro conta histórias sensacionais que viveu ao lado de Hugo Pratt, Stanley Kubrick, Victor Civita e Claude Moliterni; fala sobre o início da televisão brasileira; critica a editora L&PM e dá sua opinião sobre a crise do mercado "quadrinhístico". Com a palavra, Álvaro de Moya.

DANIEL - Hoje em dia você vê alguma diferença nos meios de comunicação em relação à época em que você estagiou na CBS?

ÁLVARO - Antes de mais nada, me lembrei de uma coisa ao ver essa sua camiseta do "Clockwork Orange"*... eu entrevistei o Stanley Kubrick para a Folha de São Paulo na época desse estágio. Ele estava preparando o "Glória Feita de Sangue" nos estúdios da Paramount e acabou brigando com o Marlon Brando, que estava na

⁸ Disponível em: <<http://www.palimpsestonline.hpg.ig.com.br/conteudo/televisao/moyaentrevista.html>>. Acesso em: 15 dez. 2005.

sala ao lado. Ele ainda estava se consagrando como um grande diretor, e logo a seguir faria o “Spartacus”.

Bom... um fato deste período que me marcou muito foi o dia em que entrevistei o Paddy Chayefsky, que acabou sendo considerado o escritor mais importante da história da televisão norte-americana, passando até mesmo o Rod Serling, que fez o “Além da Imaginação” (e que mais tarde acabei conhecendo pessoalmente também)... eu e o Chayefsky ficamos muito amigos, ele inclusive me convidou para ver um filme dele que iria estreiar naquele ano, “The Goddess”... O Rod Serling me chamou para ir a Hollywood assistir a produção de um teleteatro dele... eu acabei me enturmado com todo esse pessoal... quando eles fizeram sucesso na televisão, o Rod me falou o seguinte: “quando fiz a peça ‘Attack’, passou pela minha cabeça que seria uma peça internacional, de muito sucesso, e não foi. Quando eu fiz ‘Peppens’, que era a típica peça americana de TV, me tornei milionário de um dia para o outro, porque durante a madrugada a MGM ligou para o meu agente e me contratou, a Broadway queria fazer uma representação da minha peça...”. E de repente, ele apontou o dedo para a garagem e falou: “..a primeira coisa que fiz com todo esse dinheiro foi comprar aquele Lincoln Continental branco, pois eu sonhava com esse automóvel desde garoto”.

Voltando ao assunto... o Chayefsky foi para Hollywood, fez o primeiro filme norte-americano a ser premiado em Cannes e falou para mim: “Nós fizemos o teleteatro em Nova Iorque, e quando a televisão deixou de ser uma coisa tipicamente nova-iorquina para se tornar uma coisa nacional, a futilidade da Califórnia, os caipiras do Midwest, os conservadores de Boston e os racistas do sul dos EUA passaram a dominar a TV americana e a gente acabou não tendo mais campo neste setor. Fomos para o cinema, a literatura, o teatro, a imprensa e outras áreas, porque a televisão acabou para a gente.” E ainda me alertou: “quando a televisão brasileira deixar de ser uma coisa de São Paulo e alcançar o país inteiro, você e todos os seus amigos...”, se referindo a Walter George Durst e outros, “...estarão desempregados! Porque o nível da TV, tal como aqui nos EUA, vai cair muito e não terá mais espaço para vocês e sei disso porque acompanho seus trabalhos”. E curiosamente, eu voltei para o Brasil e fui contratado pela TV Excelsior para, pela primeira vez neste país, criar uma rede televisiva. A TV Tupi de São Paulo para o Sul era dirigida pelo Edmundo Monteiro e no Rio de Janeiro para o Norte era dirigida pelo Caumon, e como eles eram inimigos, a Tupi não tinha condições de fazer uma rede. O Paulo Machado de Carvalho tinha a Record em São Paulo e o Pipa Amaral tinha a TV Rio, no Rio. E, embora sendo primos, eles se degladiavam, também não tendo chances de montar algo do tipo. Quando a Excelsior entrou com a rede, ela imediatamente derrubou todas as outras emissoras, e naquele período ela era o que hoje é a TV Globo, o canal que dominava o Brasil inteiro. E dito e feito: cá fora da televisão e nunca mais tive a oportunidade de dirigir uma TV como eu dirigi a Excelsior. Eu também dirigi a Cultura, a Bandeirantes e outros canais, mas nunca tive a mesma liberdade daquele período.

Realmente, o Chayefsky tinha razão. Só que ele já morreu e provavelmente nunca pensou que a televisão iria alcançar níveis tão baixos como anda acontecendo agora com atrocidades como o Big Brother, Casa dos Artistas, Programa do Ratinho e todas essas coisas absurdamente niveladas por baixo... é algo vergonhoso, e posso dizer isso porque fui um dos pioneiros da TV no Brasil e sei muito bem que a TV

brasileira no início era outra coisa e tínhamos absoluta liberdade de adaptar Shakespeare, Dostoiévsky e tudo isso para as telinhas.

D - Você voltaria a trabalhar na TV, se tivesse alguma oportunidade?

A - Às vezes, eu fico pensando... recentemente, criei um projeto de voltar com aqueles teleteatros, como o TV de Vanguarda, que o Walter George Durst fazia. Na minha opinião, o TV de Vanguarda foi o programa mais importante da história da televisão brasileira, pois quando a TV americana começou, eles gravavam adaptações dos filmes classe B e C... Roy Rogers, Pafúncio & Marocas, aqueles filmes de 50 minutos que Hollywood produzia para programas duplos, as fitas em série do Flash Gordon e do Buck Rogers que eram feitas para as matinês... Então, toda produção classe B e C de Hollywood de certa forma formou a televisão norte-americana. Já na Europa, eles achavam que a televisão era uma coisa cultural, então aí entrava a Radio Televisione e a Radio Television Française. Pensando nessa idéia, eles pegavam um professor no quadro negro, um ballet ou um concerto e não colocavam linguagem nenhuma entre a imagem que estava sendo mostrada e o espectador.

O Brasil não tinha tradição nem no cinema, nem no teatro, nem em nenhuma dessas formas de expressão, já que a nossa grande força era o rádio. O pessoal do rádio que migrou para a televisão era fanático por cinema, e foi exatamente por isso que eles passaram a imitar as produções hollywoodianas. Dessa maneira, o TV de Vanguarda improvisou um tipo de linguagem. As primeiras exhibições do programa eram com grupos teatrais televisados. Eles representavam alguma peça em cima do palco com aquela impostação de voz, gritando para as poltronas da última fila... os personagens se posicionavam daquela maneira hierática de estátua de praça pública... e a televisão mostrava quem falava!

Quando o Cassiano Gabus Mendes fez o TV de Vanguarda (o primeiro foi “O Julgamento de João-Ninguém”, do Dionízio Azevedo), nós chegamos pra ele e falamos que aquilo não era mais teatro, era TV. Foi então que o Cassiano, o Dionízio Azevedo, o Walter George Durst, o Lima Duarte e todo esse pessoal começou a improvisar um tipo de interpretação com uma fala muito boa, pois eles tinham aquela pegada de microfone de rádio, uma inflexão de rádio/teatro muito boa. Então, quando eles iam lá na televisão, a inflexão deles era correta, o Durst era muito cuidadoso com relação a isso. Outro dia, fui ver uma peça de teatro do Tchecov, “Gaivota”, e não vi um ator sequer falando certo. Do começo ao fim, todos eles falaram Tchecov errado... o que é uma pena, pois o Tchecov tem um texto maravilhoso! Aquele pessoal do TV de Vanguarda sim, sabia falar corretamente um texto. E o Cassiano tinha uma direção que era feita de improviso, com um corte muito nervoso... de certa forma, entre o espetáculo e o espectador que estava vendo o programa em casa, havia toda uma linguagem de movimento de câmera, de luz, de cenografia, e etc... isso acabou estabelecendo a linguagem básica da televisão brasileira.

Se a Globo conseguiu vender telenovela para o mundo inteiro, é porque essa linguagem que nasceu no TV de Vanguarda é a linguagem da televisão brasileira. Quando planejei fazer um programa com o Gian Maria Volonte (ator italiano que atuou no filme “As Investigações de Um Homem Acima de Qualquer Suspeita”), que no caso seria a abertura da telenovela “Os Imigrantes”, que eu produzia na época,

ele me disse que iria cobrar um preço bem baratinho por este trabalho, porque ele queria saber como os brasileiros conseguiam fazer telenovela tão bem a ponto do resultado final parecer com uma fita de cinema. Isso serve de prova que o Brasil conseguiu na televisão um resultado superior ao que tinha conseguido no cinema. O cinema nacional só foi conseguir alguma coisa na época do Cinema Novo, mas até a década de 50 a nossa TV tinha uma linguagem excepcional, que perdura até hoje principalmente nas novelas e minisséries. Por esses e outros motivos eu considero o TV de Vanguarda o programa mais importante.

"A FIAT E A VOLKSWAGEN PREFEREM PATROCINAR ALGO COMO O BIG BROTHER DO QUE APOIAR UMA VOLTA DO TELETEATRO BRASILEIRO. ESSES CARAS SÃO UM BANDO DE FILHOS DA PUTA!"

Nós compramos todos estes scripts feitos pelo Walter George Durst, criamos um projeto, apresentamos lá em Brasília e conseguimos com que o Ministério da Cultura nos apoiasse. Até fomos à TV Bandeirantes, e para nossa surpresa, eles queriam muito fazer esse teleteatro. Seriam aqueles mesmos scripts, mas adaptado para os tempos de hoje, com cores, stand camera, enfim, um outro tipo de colocação. Se você pegasse o "Meno Male", aquela peça de teatro que foi um grande sucesso, nós utilizaríamos uma sala aqui da Gazeta e montaríamos o episódio mais ou menos assim: no fundo, você veria os carros passando, e tudo o mais. Depois, os personagens entrariam num elevador ao lado daquele restaurante japonês (enquanto explica tudo, Moya vai apontando os dedos para os locais citados). Eles desceriam a câmera dentro do elevador de tal maneira que pegasse uma conversa deles e a Avenida Paulista como pano de fundo. Na seqüência, eles entrariam num automóvel, a câmera estaria no banco de trás e depois disso veríamos os dois dirigindo pela rua.

Com isso, você quebrava a linguagem teatral e dava uma linguagem televisiva para as coisas. Era uma metodologia de usar peças e romances brasileiros numa linguagem moderna. Infelizmente nós não conseguimos nenhum patrocínio. A Volkswagen, a FIAT e todos os outros que nós procuramos preferem patrocinar algo do tipo do Big Brother do que apoiar uma volta do teleteatro brasileiro. Esses caras são um bando de filhos da puta! Quando eu conversei com o Zaragoza, da DPZ, ele me falou o seguinte: "Moya, não adianta, eu acho o seu projeto genial, mas quando ele chegar lá no meu departamento de mídia, eles vão ver a relação de custo/benefício e não vão querer patrocinar... não adianta nada eu ser o dono da agência de publicidade e querer apoiar o seu programa". O Roberto Larrido encaminhou o projeto para o Banco Itaú, mas todos os patrocinadores mijaram para trás...

Porra, o problema do Brasil é que esses caras ficam jogando a culpa de tudo nas classes C e D, dizendo que os pobres agora assistem TV e é por isso que ela está um lixo, e isso não é verdade. Eles é que fazem uma merda de televisão e não assumem a culpa! Só que eles não querem colocar um programa sequer que dê ao povo uma opção de qualidade. A gente vive uma época em que qualquer tentativa de dar uma boa alternativa às classes menos privilegiadas é vetada, e, logo, o público não tem o que gostaria de assistir. Veja bem, o cara que quer assistir àqueles maravilhosos filmes clássicos, tem que pagar TV a cabo para assistir o Telecine Classic! Quando é que um sujeito que não tem dinheiro nem para comer vai poder assistir a uma comédia do Ernst Lubistch na TV paga e perceber que aquilo

sim é que é comédia (e não aquela porcaria de escracho que passa na Sessão da Tarde)? Mas o público que tem oportunidades de assistir o Lubistch no Telecine Classic é mínimo, pois os poderosos se recusam a passar os filmes decentes no horário nobre, ou de madrugada, que seja. Eles é que estão matando a TV brasileira, não lançam nada que preste e ainda por cima jogam a culpa em cima de quem não tem nada a ver com a história. O povão gosta é de coisa bonita! Quando eu produzi a novela “Os Imigrantes”, a gente colocava umas tomadas lindas, e a resposta do público era cada vez maior. O “Pantanal”, a novela seguinte do Benedito Ruy Barbosa, também tinha uma excelente fotografia, e como consequência, foi sucesso de público e crítica, pois não é preciso ter milhões de reais para saber apreciar algo de qualidade.

D - Voltaria também a dar aulas em alguma faculdade? Você teve uns rolos com isso...

A - É... eu me aposentei da USP graças ao professor Marques de Mello, que foi um dos únicos que me apoiaram enquanto eu estive lá. Agora, ele assumiu a FIAM (Faculdades Integradas Alcântara Machado) e me convidou para fazer parte do corpo docente. Eu aceitei, e no momento estou dando aulas de Quadrinhos e Televisão, principalmente por causa dele, que me deu muita força quando estive na ECA.

D - E os quadrinhos, você pretende desenhar de novo algum dia?

A - Ah, isso é difícil... desenhar é duro. De lápis até que vai, mas passar tinta é muito difícil, você perde a mão. E hoje em dia, com computador, as coisas estão muito diferentes. O que eu poderia fazer era o desenho a lápis e arranjar alguém para fazer a arte-final, como o Jayme Cortez fez comigo com aquela adaptação em forma de terror do MacBeth, que foi republicada no "Anos 50 - 50 Anos". Arte-final já estou apanhando para fazer, não dá mais. E ainda por cima, eu achava que não era um bom roteirista de quadrinhos... já os meus roteiros para televisão e cinema era bons e eu tinha confiança neles.

D - E aquele álbum, o “Piracicaba, Mon Amour”? O que você achou de se tornar personagem da história?

A - Qual?

D - Aquela aventura do Harry Chase, feita pelo Fahrer e pelo Moliterni...

A - Ah, sim... aquela brincadeira que eles fizeram! Eles me colocaram como vilão!

D - E aparece também o Jayme Cortez, o Naumim Aizen...

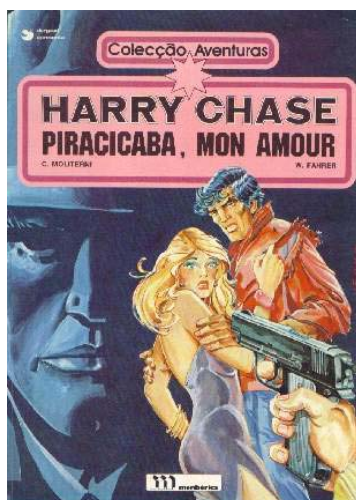
A - É mesmo, todos eles! O gozado é que depois, quando eu estava em Paris, fomos todos nós jantar num restaurante de lá e o Walter Fahrer olhou para mim e disse assim: “Puxa, eu desenhei você de cabeça, eu não te conhecia pessoalmente e nem sabia como era o seu rosto! O Claude Moliterni chegou para mim e descreveu ‘olha, o Moya é assim, assado, desse jeito, e tal!’” Ele não tinha referência nenhuma, e não se lembrava de como era a minha cara da época dos nossos encontros em Lucca. Mas aquela edição foi muito engraçada e eu gostei muito mais de aparecer como vilão, e não de mocinho!

D - Você já sabia de algo ou foi na surpresa?

A - Não, eu vi publicado. De repente, alguém me avisou e falou “olha, você tá de vilão, ele fez uma brincadeira com todos vocês por causa da vinda dele ao Salão de Humor de Piracicaba”. O mais interessante é que o nome era uma brincadeira com “Hiroshima, Meu Amor”.

D - E os outros? O Cortez, o Aizen... eles já sabiam de alguma coisa?

A - Eu nunca comentei isso com o Aizen... É verdade, a próxima vez que eu encontrar com ele, vou falar: “sou um vilão de histórias em quadrinhos e você não sabia!” O Cortez viu, ele e todos os outros que foram citados na história perceberam que aquela brincadeira foi muito bem feita com a gente!



PIRACICABA, MON AMOUR - DE WALTER FAHRER & CLAUDE MOLITERNI

Harry Chase é o investigador bonitão, o típico herói que, quando metido com uma família mafiosa italiana, consegue irritar o poderoso chefão, ser seduzido por sua esposa e ainda por cima ganhar a simpatia das adoráveis crianças do casal. Olhando assim, temos a impressão de que esta série não traz muitas novidades, o que realmente é verdade. Não encare esta afirmação com um tom pejorativo, muito pelo contrário: é admirável um cara intelectualizado como Claude Moliterni, autor de diversos estudos sobre comics e cultura de massa, concentrar seus esforços na escrita de roteiros secos, diretos e instigantes (aquilo que costumamos chamar de boas histórias em quadrinhos) e não se deixar levar por besteiras mezzo picaretas mezzo vanguardistas. Tão respeitável quanto os competentes enredos de Moliterni, são os desenhos de Walter Fahrer.

Dentre os vários episódios envolvendo o personagem, "Piracicaba Mon Amour" merece destaque não só pela ótima narrativa como também a título de curiosidade. Tudo começou no final da década de 70, quando Claude veio ao Brasil como convidado do tradicionalíssimo Salão Internacional de Humor de Piracicaba, onde conheceu e/ou passou a manter um contato mais íntimo com os profissionais tupiniquins da área. Voltou à Europa e, em 1980 veio a homenagem: uma história

em quadrinhos, que só por não mostrar macacos andando nas ruas da nossa capital (Buenos Aires, para os desinformados) já mereceria todo o crédito do mundo.

O enredo é fantástico: Harry viaja ao Brasil a trabalho e acaba se envolvendo com um acidente de avião, mortes mal-explicadas e uma herança milionária deixada para uma família mais do que desestruturada, cujo vilão leva o nome de um velho conhecido nosso: Álvaro de Moya. Curiosamente, suas feições foram desenhadas de maneira semelhante aos retratos-falados de bandidos, já que Fahrer passou para o papel a imagem mental que as descrições de Moliterni lhe proporcionaram a respeito de Moya.

Jayme Cortez e Naumin Aizen também fazem pontas. A reação de todo mundo ao ver o trabalho publicado? Cortez e Aizen adoraram. E o nosso entrevistado, que apareceu como um baita dum fêladaputa? "Gostei muito mais de ser o vilão, e não o mocinho!". Acho que essa frase já esclarece tudo.

D - O "História das Histórias em Quadrinhos" foi relançado há pouco tempo pela Brasiliense, mas o original é da L&PM. Porque essa mudança de editora?

A - A L&PM me pediu para fazer um livro de nível universitário. Para mim era difícil escrever um livro, mas eu tinha guardado na minha casa os filmes daquela série de matérias que escrevi para o Caderno 2 do Estado de São Paulo. Entreguei esse material para eles e o "História das Histórias em Quadrinhos" foi a união desses textos com uma diagramação muito bem-feita. Só que infelizmente tive um desentendimento com a editora, eles me interpretaram mal e brigaram comigo.

D - Como é que foi isso?

A - Para começo de conversa, eles não me pagavam. E em segundo lugar, ninguém atendia o telefone! Eu ligava para Porto Alegre e não era atendido, quando muito alguém me dizia que o responsável estava em São Paulo. Daí eu ligava pra São Paulo e não conseguia resposta alguma. Eu mandava um recadinho escrito, e nada. Quando resolvo procurar por eles, pergunto pra alguém onde estava o Fulano, e me falavam que Fulano estava em Frankfurt. Perguntava do Beltrano e o Beltrano também estava em Frankfurt. Porra, os caras viajam para Frankfurt e não me pagam! E a partir daí, começaram a acontecer uns incidentes muito estranhos.

Uma vez, dei de presente para o Hugo Pratt um exemplar da "Ilha do Tesouro", editado pela L&PM. Ele me disse que não recebeu nada por aquela edição e me passou um bilhetinho para eu ir cobrar da editora os direitos autorais dele. Quando o Jules Feiffer esteve aqui no Brasil, um fã apareceu com "O Melhor de Feiffer", editado também pela L&PM, e pediu para ele autografar. Tudo normal, não fosse o fato do autor nem saber da existência daquele álbum... não deu outra: o dono do livro acabou passando o endereço da editora para ele.

Ou seja, os caras davam calote em todo mundo e ficavam indo para Frankfurt fazer social, coisa que eu achei muito chata. Se eles tivessem me telefonado e falado 'Olha, Moya, nós estamos passando dificuldade e não podemos pagar', tudo correria perfeitamente bem. Você acha que a Brasiliense me paga? A Brasiliense não me paga, mas sei que eles estão passando por um momento difícil, o pessoal de lá conversa comigo, eles me pagam toda vez que recebem um dinheirinho... então a

coisa é outra! É só uma questão de diálogo. A L&PM possui um belíssimo histórico de luta contra a ditadura militar, eu tinha uma baita admiração por eles! Falando comigo, eles podiam me pagar quando pudessem, dinheiro não é problema! Esse negócio de não me atender é que me irritou.

Pedi para o meu advogado mandar uma carta timbrada para a editora, para ver se finalmente haveria alguma resposta. Quem sabe dessa vez! Eles ficaram furiosos comigo e começaram a me xingar. Não me lembro o número exato agora, mas vamos supor que no contrato havia uma cláusula dizendo que seriam impressos dez mil exemplares do livro. Tentando burlar isso, a L&PM me enviou uma notinha fajuta da gráfica afirmando que apenas quatro mil destes dez foram impressos. Minha resposta foi curta e grossa: “Bom, pode ser que vocês tenham impresso só quatro mil, mas no contrato estava previsto dez mil e quero ser pago pelo que diz os papéis.” Comecei a engrossar cada vez mais, pois se o acordo é para uma determinada quantia, ninguém tem o direito de diminuí-la sem o consentimento do autor. No final da história, acabei recebendo o meu dinheiro.

O Caio Graco me pediu para reeditar este livro com ele e deu a sugestão de colocar um caderno em cores, com uma pincelada no que aconteceu na década de 80. A cores porque isso é uma coisa característica daquela época, você sabe como é, né? Aqueles desenhos do Brian Bolland, do Bill Sienkiewicz, é coisa que não dá para reproduzir em preto e branco...

Eu adorei a idéia e topei fazer uma revisão geral da obra, mas a L&PM mandou uma carta para a Brasiliense proibindo eles de editarem o meu livro, afirmando que os direitos eram deles. Isso cinco anos depois do meu contrato com eles ter vencido... todo mundo sabe que depois desse tempo os direitos prescrevem! E outra: quando o Caio pediu de volta os filmes originais das matérias, eles disseram ter encaminhado esse material para o Estadão, que eu não era o dono daqueles filmes e etc...ou seja, os caras jogaram fora os filmes só para prejudicar a Brasiliense.

Precisa de toda essa situação, só por eu ter exigido meu pagamento? Foi uma atitude tão chata por parte deles, sabe... Quando o Maurício de Souza foi assinar um contrato com eles, foi esnobado por ser meu amigo e ouviu coisas como "você está muito mal acompanhado por gente como o Álvaro de Moya". Ou seja, também furaram com ele. Não vivo em função do dinheiro... se o pessoal está mantendo uma editora de qualidade, como é o caso da L&PM, não custa nada dar um toque pro autor e avisar que as coisas estão difíceis e que o papel aumentou em 25%. Já teve um editor que veio falar comigo e nossa conversa foi muito tranquila, mas a atitude de não informar nada soa como uma posição desonesta por parte da pessoa. Depois disso tudo, enviei uma carta para o editor da L&PM, tentando reatar com ele, fazer amizade e tudo o mais, pois essas brigas são normais e acontecem em qualquer lugar... mas eles nunca aceitaram nenhuma tentativa minha de amenizar as coisas.

D - Aproveitando o gancho sobre o caderno em cores sobre a década de 80, eu gostaria de saber se você tem algum plano de lançar algo sobre essa época...

A - Escrever um livro é um processo muito complicado. O que tenho no momento são os artigos que escrevo para a revista Abigraf, todos armazenados em disquetes.

O pessoal da Abigraf conseguiu papel gratuitamente, com aquele mesmo alto padrão de qualidade em que a revista é impressa. Todo esse material reunido resultaria num volume belíssimo. E para mim, essa é a melhor e mais fácil opção, pois eu tenho a possibilidade de chamar um amigo para fazer o prefácio, a introdução e colaborações do gênero.

SIDNEY - E depois escrever apenas uma coisa ou outra...

A - Isso mesmo. Quando eu fiz o "Shazam!", falei pro pessoal da editora Perspectiva que livro demorava no mínimo um ano para ser feito, que os direitos eram muito pequenos e que era muito mais lucrativo escrever para revista ou jornal. Daí, eles retrucaram dizendo que era egoísmo da minha parte, pois se alguém quisesse ler um artigo meu, teria que vir até a redação do Estadão e do Jornal da Tarde vir pesquisar nos arquivos, e blábláblá.

Foi aí que surgiu a idéia de juntar um monte de artigos meus e fazer um volume, e desde então, esse é o tipo de livro que eu costumo fazer. Escrever um livro, assim, de propósito, é muito difícil...

D - Realmente, não é fácil... mas quando digo livro, me refiro apenas ao formato. O conteúdo tanto pode ser um monte de material inédito quanto uma compilação de artigos para jornal...

A - Ah, sim, tem esse da Abigraf... e o Jotapê me perguntou se eu não podia fazer um livro pra ele. Eu sugeri lançar uma obra que não falasse de quadrinhos, pois tenho muito artigo sobre televisão e cinema. Juntei uma parte desse material para ele dar uma espiada lá na minha casa. Caso ele ache que compense fazer um livro, vasculharei toda aquela papelada antiga que tenho arquivada e o farei. O título seria "Telinha e Telona".

"SOU A FAVOR DA PORNOGRAFIA. ACHO UMA HIPOCRISIA FUGIR DA CENA DE SEXO QUANDO ELA ESTÁ OCORRENDO."

Vou dar como exemplo o Stanley Kubrick, já que a gente tá falando bastante sobre ele. Eu entrevistei o Kubrick em 1958 e saiu na Folha de São Paulo. Quando ele morreu, a Folha me incumbiu de fazer um artigo sobre essa entrevista. No livro, poderiam sair tanto a entrevista da época em que eu estava nos Estados Unidos quanto o texto que saiu depois de sua morte. E isso é o mais curioso de tudo: na verdade, as duas matérias são a mesma, mas o enfoque dado a cada uma delas é que dá a diferença. Quando o conheci, ele ainda estava se consagrando como um grande diretor, e depois de morrer, já era considerado um dos maiores e mais importantes da história.

Existe também um outro projeto, que é um negócio que o Ziraldo vive insistindo comigo: "Moya, você conhece todo mundo. Viveu episódios curiosíssimos com o Will Eisner, o Hugo Pratt, Stanley Kubrick, Marilyn Monroe, com gente famosa e com os maiores nomes mundiais dos quadrinhos... te aconteceu tanta coisa boa, a sua vida é tão rica! Porque não reúne todas essas historinhas num livro de memórias?" Eu sempre dei essa mesma desculpa para ele: "Ah, Ziraldo, você é mineiro! Mineiro olha pro próprio umbigo e escreve conto, romance, um monte de coisa, mas eu sou

paulista, a concepção é diferente, acho esse papo muito 'eu' para escrever qualquer coisa".

De um jeito ou de outro, sempre refleti muito sobre essa proposta, e acabei encontrando uma maneira de desenvolvê-la. A solução seria uma abertura onde a palavra "eu" estaria escrita em inglês, "I", com letra maiúscula, ao lado da palavra "Deus", "God", também em maiúsculo. Isso tudo porque a civilização anglo-americana valoriza o "I" tanto quanto ou mais que o "God". Resumindo: "God" e "I" com letra maiúscula. E, obviamente, o "eu", em português, seria escrito com "e" minúsculo.

Nesta obra, eu falaria das coisas que, não como mineiro, paulista ou norte-americano, mas acima de tudo como brasileiro, tive a sorte de poder presenciar, já que sempre fui um moleque muito atrevido e entrão, tendo assim oportunidade de conhecer todo esse pessoal e ter vivido algumas histórias muito curiosas, que mesmo o cara que lê e não sabe de quem estou falando acaba achando engraçado. Por exemplo, dá para eu contar uma do Hugo Pratt?

D - Com certeza!

S - Manda!

A - O Hugo não queria de forma alguma que os filhos dele aprendessem religião. Portanto, ele saiu de Veneza e migrou para a França, pois o governo italiano tinha estabelecido ensino religioso obrigatório nas escolas.

Certa vez, fui no apartamento dele em Paris... estávamos na sala, e ele estava segurando uma prancheta, onde apoiava folhas de papel para desenhar as páginas do Corto Maltese. O interessante é que ele pegava um lápis, fazia várias bolinhas na folha e depois já desenhava direto todos os detalhes por cima com uma caneta Pentel. Aquelas bolinhas eram as cabeças dos personagens.

Enquanto isso, havia uma televisão ligada na nossa frente, onde estava sendo transmitida a entrega do prêmio Disco de Ouro. De repente, com aquelas musiquinhas de fundo, o apresentador anunciou: "o prêmio de melhor trilha sonora vai para Enio Morricone". O Enio tinha trabalhado naquele filme do Sergio Leone, "Era Uma Vez no Oeste", e os dois subiram juntos no palco para serem premiados. O apresentador pegou o microfone de novo e disse: "E para entregar o Disco de Ouro para Enio Morricone, convidamos Mr. Henry Fonda!". O Henry Fonda estava sentado, se levantou, veio para o palco, abraçou emocionado o Disco de Ouro e fez um discurso em inglês dizendo que nunca tinha ganhado um prêmio na vida... ele não ganhou o Oscar, não ganhou nada, e ficou lá, emocionadíssimo agradecendo aquele Disco de Ouro, pensando que o prêmio era pra ele.

Acabado o discurso em inglês, o apresentador finalizou: "Talvez Sergio Leone saiba traduzir essas belas palavras que Mr. Henry Fonda acaba de nos dizer". O Sergio disse, em francês, que não sabia falar inglês. Ficou aquele silêncio mortal e o apresentador deduziu que talvez alguém da produção entendesse inglês. Nisso, uma mocinha dos bastidores veio correndo, afirmando saber falar tal idioma fluentemente: "Ah, eu falo inglês!". Mais uma vez, o apresentador pediu para que a

tradução fosse feita, só que a menina alegou que não havia prestado atenção no que tinha sido dito, e portanto, não sabia o que fazer... tudo isso em francês.

O apresentador, já meio cheio: “Bom, estamos encerrando aqui o programa. Provavelmente uma parte do nosso público sabe o que significam aquelas palavras que Mr. Henry Fonda disse”. E terminaram o programa. O Hugo Pratt olhou para mim e nós dois começamos a imaginar, nos bastidores, o Enio Morricone pondo o pé no peito do Henry Fonda, tentando arrancar o disco de ouro de qualquer maneira. E, claro, não poderia faltar alguém passando e gritando: “Não é seu, é dele!” (*risos dos entrevistadores e entrevistado*). Logo em seguida, o Hugo vira pra mim e me fala: “Você viu, Moya, a televisão é essa merda no mundo inteiro” (*mais risos*)!

D- E dos quadrinhos atuais? Quais te chamam a atenção?

A - Nesse último número da Abigraf, falo do Joe Sacco. Esses dois álbuns dele, “Palestina - Uma Nação Ocupada” e “Área de Segurança Gorazde”, são trabalhos excepcionais. Também escrevi um artigo sobre o “Do Inferno”, do Alan Moore. A pauta da Abigraf, no geral, tem muita participação do Plínio, que é o diretor da revista, e do diagramador. Os dois são fãs de quadrinhos, e é por isso que a sessão dedicada à HQ sai bonita... eles capricham!

De uma certa forma, como se trata de uma publicação dirigida a empresários e donos de gráfica, eu me guio muito pelo Plínio. Eu não quero fazer nada que fuja ao tom da revista dele. Inclusive, consegui escrever no penúltimo número uma matéria sobre erotismo nos quadrinhos, que é uma coisa que eu e o diagramador ficamos tirando sarro dele, tipo “o Plínio não quer escolher as ilustrações, você que tem que escolher”! Nós nos divertimos muito com isso...

S - E o que vocês colocaram na matéria?

A - Tinha Druuna, Manara, essas coisas, mas tomamos cuidado para não ficar um negócio muito explícito. E no texto eu falo que no cinema, há uma fronteira delimitada entre o que é pornográfico e o que é erótico. Do ponto de vista cinematográfico, o erótico é a elipse. Ou seja, quando o casal vai transar, a câmera fica apontada para uma lareira, ou mostra só as costas de um e o rosto do outro, com cobertores e etc. No cinema pornô, são mostrados os órgãos sexuais, a penetração, a ejaculação e tudo o mais. E nos quadrinhos, os melhores desenhistas, que seriam basicamente o Guido Crepax, o Milo Manara e o Serpieri, quebraram essa barreira e começaram a mostrar todas essas coisas. Seria como se no cinema, Kubrick, Fellini e todos esses grandes cineastas comessem a mostrar sexo explícito e destruíssem essa fronteira.

Escrevi tudo isso, mas na revista é outra coisa, não dá pra publicar... Eu sou a favor da pornografia. Não é feio um homem e uma mulher fazendo sexo, pelo contrário, é uma coisa muito bonita. Acho uma hipocrisia fugir da cena de sexo quando ela está ocorrendo.

S - O Kubrick sofreu vários problemas com isso, por causa do “De Olhos Bem Fechados”...

A - É, porque nos EUA existe aquela categoria denominada X, em que o filme só pode ser exibido em um número limitado de cinemas, pois isso acaba prejudicando o lucro. Sendo assim, a produção não tem condições financeiras para dar continuidade às filmagens. Antigamente existia uma censura, como o código Hayes e outros do tipo que participavam dessa ação. Eu tenho um livro lá em casa que conta que esses códigos obrigaram o diretor do "Scarface" a mudar todo o final do filme, para mostrar que um gangster não morre como um herói, mas sim como um rato. Sempre havia alguma interferência nos roteiros.

Hoje em dia, a censura é econômica. Se o sujeito faz um filme muito avançado, não consegue lugar para passá-lo. Então, todos eles procuram mostrar um selo escrito "Parental Guided", significando que o pai tem o direito de levar o filho para ver o filme. Agora, quase todo mundo evita ultrapassar essa fronteira, pois esse é um problema puramente financeiro. Aliás, a sociedade norte-americana só vive em função do dinheiro... ou você é um sucesso na vida ou passa a ser marginalizado.

"QUANDO O VICTOR CIVITA MORREU, EU VIA A TELEVISÃO ENTREVISTANDO O FERNANDO HENRIQUE CARDOSO, E TODOS ESSES IDIOTAS POLÍTICOS, COISA QUE ME INDIGNAVA... ELES DEVIAM ERA COLOCAR GENTE COMO O RENATO CANINI, O CLÁUDIO DE SOUZA... ELES SIM, PODERIAM DIZER ALGUMA COISA SOBRE O VICTOR, E NÃO ESSE BANDO DE IMBECIS."

D - Você foi fantasma do Walt Disney, e...

A - Eu tinha uma facilidade enorme para imitar os desenhistas! Desenhava o Príncipe Valente igualzinho ao Hal Foster, o Flash Gordon e o Rip Kirby igualzinho o Alex Raymond e também imitava o traço do Milton Canniff perfeitamente! O pessoal lá da Europa brincava muito com isso. Certo dia, um desenhista estava fazendo um trabalho a lápis, e o pessoal ficava sussurrando no meu ouvido: "Moya, copia o desenho dele!". Eu nunca tinha visto a sua obra, mas ficava no ombro do cara, observando ele desenhar... fazia igual, assinava com o nome dele e ia entregando para as pessoas.

Quando o Jim Davis esteve aqui no Brasil, o Jornal da Tarde me encarregou de fazer uma entrevista com ele para a página de economia, e não de quadrinhos. Tudo isso foi num evento dentro de um iate no Rio de Janeiro, e quando ele estava fazendo o Garfield, me pediu para ficar atrás desenhando também. Eu nunca tinha desenhado o Garfield, mas o resultado era idêntico... eu assinava "Jim Davis" do jeito dele e entregava para o pessoal. A presidenta da PAWS viu e brincou: "Vamos contratar ele!". Por causa dessa facilidade que eu tinha de imitar artistas, acabei sendo empregado pela Editora Abril.

D - E o Pato Donald foi a primeira revista da Abril...

A - Isso mesmo. O Luís Destuet veio da Argentina ensinar a gente a fazer os personagens Disney, coisa que ele fazia muito bem... é possível reconhecer instantaneamente qual assinatura do Disney era feita pelo próprio e qual era do Destuet. Eu fazia as capas do Pato Donald, do Mickey, do Zé Carioca...

D - A maioria era você que fazia? A primeira é do Destuet...

A - A maioria era minha, mas a primeira é dele... Uma vez, aconteceu um evento em Brasília onde estava presente um colecionador que tinha essa coleção do Pato Donald todinha. Quando entrei lá, encontrei uma quantidade enorme de capas minhas, sendo que eu nem sabia que tinha feito tantos trabalhos para o Pato Donald... e conseguia reconhecer o meu traço! Dá para saber quando é o Carl Barks, quando é algum italiano... e o meu desenho também tinha essa característica de ser um pouquinho diferente do Disney. Não que eu tivesse me lembrado de ter feito a capa x ou y, mas sim de olhar um desenho que eu conhecia há muito tempo e descobrir que aquilo era meu.

Eu era free na Abril... ia lá toda manhã. Eu morava em frente à Praça das Bandeiras e a Abril era na João Adolfo. Eu atravessava a praça e ficava na redação das oito ao meio-dia. Quando chegava esse horário, eles viam o que eu tinha produzido e me pagavam o free-lance. À tarde eu ia para o jornal "O Tempo" e ficava fazendo charge lá. Depois disso veio a nova geração, com João Batista Queiroz, o Jorge Kato, O Canini, e etc, mas nessa época eu já tinha saído da Editora Abril, pois fui trabalhar com o Lima Barreto, que iria fazer "Os Sertões". Fiquei encarregado do desenho de produção do Antônio Conselheiro... depois o filme fracassou, acabou não saindo e fiquei desempregado! (risos)

D - Você se inspirava em alguém na hora de desenhar os personagens Disney?

A - Eu não gostava muito do desenho do Carl Barks... o que me agradava mais e me servia de base para o tipo de pato que eu desenhava eram aquelas tirinhas diárias do Pato Donald que o King Features distribuía. Os desenhos do Carl Barks eram muito característicos dele, não tinham nada a ver com o Disney... o traço dele foi uma ousadia que acabou funcionando. Os italianos imitavam mais o Carl Barks que os americanos, e eu sempre me baseei mais nos trabalhos dos EUA.

D - Você acha que em relação à época em que estive desenhando Disney, alguma coisa mudou nas publicações que utilizam fantasmas?

A - Eu acho que o Carl Barks abriu um caminho, mostrou que um artista podia trabalhar nos estúdios Disney e fazer uma coisa extremamente pessoal. Ele tentou algumas criações próprias, que por sua vez nunca deram certo. Ele era genial para virar o universo Disney do avesso, ou para colocar novos personagens ali, mas com exceção disso, tudo o que fez deu errado. É curioso isso...

S - Eu não ouvi falar de nenhuma dessas criações, e o universo dos patos é praticamente todo dele...

A - É, a gente só vê os nomes. Eu mesmo nunca vi esse trabalho dele. Mas o Barks era genial... e foi o Alberto Maduar quem descobriu ele... eu cheguei um pouco depois... depois do Maduar, os italianos botaram o Barks nas nuvens...

D - Tinha alguma coisa de peculiar no método que ensinaram a vocês?

A - Antigamente, não existiam esses portfolios "Como Desenhar o Mickey", "Como Desenhar o Pato Donald"... hoje em dia, esses portfolios ensinam aos artistas o

tamanho das cabeças, a proporção, o traço... mas no nosso tempo não tinha isso, era olhar e fazer. Eles davam pra gente a liberdade de fazer o que tivéssemos vontade. Eu bolava a capa que eu estivesse a fim...

S - Eram sempre piadinhas... era você que criava?

A - Isso, uma situação... Eu era um dos que faziam aquilo. E tinha vezes em que as vendas estavam baixas, e a gente mandava ver numa capa com o Pato Donald e um fundo amarelo. Toda vez em que isso era feito, a tiragem aumentava. E eu lembro que eu passava nas bancas de jornal, e as revistas ficavam assim *(neste momento, Álvaro pega alguns gibis que estavam em cima da mesa onde a gente estava sentado e as posiciona da mesma maneira que as bancas fazem, colocando uma capa em cima da outra de maneira que apenas o canto esquerdo fique visível)*... daí, tive a idéia de fazer um pequeno desenho do Mickey no canto superior esquerdo, para facilitar a localização. Criei um layout, ele foi aprovado, as revistas passaram a sair desse jeito e hoje isso é padrão no mundo inteiro.

Quando a Editora Abril comprou a primeira Kombi para distribuir as revistas nas bancas de jornal, eles me pediram alguma idéia em relação ao carro. Sugeri que eles tirassem da porta aquele logotipo enorme da Volkswagen e trocassem pelo rosto do Pato Donald... desenhei uma Kombi do jeito que tinha imaginado e passei para eles. Era um período em que a gente tinha uma participação muito grande e criativa, e as pessoas aceitavam idéias. Isso era incentivado, e o funcionário não era apenas um empregado.

Uma vez, fizemos uma reunião e o Victor Civita insistiu para lançar a revista Misterix em um determinado formato. Nós argumentamos que aqui no Brasil aquele formato não tinha tradição. Ele rebatia dizendo que o formatinho, que a gente usava no Zé Carioca, também não tinha antes de ser adotado. O Zé Carioca era lançado em formato grande e depois passou para o formatinho...

D - O Pato Donald também, a partir do número 13...

A - Essa idéia do formato pequeno ele importou da Itália, por causa de questões econômicas. O Victor Civita, de uma certa forma, se assemelhava ao Walt Disney: vinha com umas idéias malucas, que todo mundo era contra, resolvia fazer do jeito dele e acabava dando certo.

Brincávamos muito com o Victor, mas ele era um crânio, pois tinha uma noção incrível das coisas. E assim como o Disney disse aquela frase famosa, "Não esqueçam que tudo começou com um ratinho", o Victor Civita dizia para ninguém se esquecer que tudo começou com um pato... um dia eu ia cobrar isso do Roberto Civita, porque todo mundo sabe que as revistas Disney estão uma porcaria...

S - Inclusive, saiu um especial do Pato Donald, que provavelmente foi feito no Brasil, com uma história em que ele, segurando um exemplar do Pato Donald #1, entra nos escritórios do Victor Civita, mostrando todos os corredores da Abril...

A - Isso aí deve ter sido feito pelo Canini, pelo Primaggio, algum deles... uma coisa que eu adoro são aqueles Almanques Disney feitos pelo Cláudio de Souza, que

eram excelentes. Até hoje tenho aquilo em casa, e se você for consultá-los, verá que são muito bem feitos.

D - E o material atual?

A - Muito ruim, né? Por demais de ruim...

D - Horrível!

A - Quando a Disney me convidou para escrever "O Mundo de Disney", me ofereci para fazer um projeto para eles, porque eu acho que a solução para essas revistas é muito simples. Depois nós não tivemos continuação, mas eu acho esse material muito mal feito.

D - É uma coisa computadorizada, artificial...

A - Eu não sei se a questão são os computadores, mas acho que elas estão erradas como concepção.

Quando o Walt Disney morreu, o Roy Disney conseguiu segurar o gancho bem. Quando o Roy morreu, a Disney foi para a cucuia. Daí, perceberam que gente como o George Lucas e o Steven Spielberg estavam imitando o Disney e fazendo um dinheirão, trouxeram o Frank Wells e o Michael Eisner para consertar as coisas, que por sua vez colocaram ela lá em cima. Não só com desenhos animados, mas também com filmes de personagens vivos. Fizeram "Uma Linda Mulher" e até colocaram o nome de outra produtora para não misturar nada com a Disney, por se tratar de um tema "diferente", que toca na prostituição. Mas de qualquer forma, eles conseguiram.

O Wells já morreu, mas eu espero que um dia o Eisner pegue as revistas de hoje e pense: "Puxa, e os quadrinhos? Vamos dar um jeito nisso!". Talvez assim os quadrinhos Disney voltem a ser o que eram antes, porque atualmente estão péssimos.

"ASSIM COMO O WALT DISNEY VIVIA DIZENDO PARA TODOS LEMBRAREM QUE TUDO COMEÇOU COM UM RATINHO, O VICTOR CIVITA FALAVA PRA GENTE NUNCA SE ESQUECER QUE TUDO COMEÇOU COM UM PATO. UM DIA EU IA COBRAR ISSO DO ROBERTO CIVITA, POIS TODO MUNDO SABE QUE AS REVISTAS DISNEY ESTÃO UMA PORCARIA..."

D - Em nenhum momento vocês se sentiram censurados na Abril?

A - De forma alguma! Nós nunca fomos censurados... mas eu acho que isso de censura é uma questão de ter noção das coisas. Você nunca deve fazer algo sabendo que está errado... existe um nível de autocritica que te indica que você não deve fazer determinadas coisas. Nós fazíamos algumas molecagens com esse negócio de esquerda e direita política... a gente criou um quadro nas revistas Disney chamado "A Patada", em que mostrávamos, por exemplo, um soldado americano assassinando um coreano... tudo isso para encher o saco do Victor Civita! Rolava muita brincadeira... a gente chamava o Victor de Boss, pois ele era um italiano de formação americana que veio morar no Brasil. Mas não era nada com a intenção de ofender. Todo mundo admirava muito o Victor... um cara formidável! A redação da

Abril era minúscula e extremamente humilde, dava para contar nos dedos o número de pessoas que trabalhavam nela na minha época. E em 1990, quando o Victor morreu, eu via a televisão entrevistando o Fernando Henrique Cardoso e todos esses políticos idiotas, coisa que me indignava... cheguei a sugerir para a Cultura que eles entrevistassem o Cláudio de Souza, o Jorge Cândia... esses são os caras que estiveram com o Victor desde o início e podem dizer alguma coisa sobre aquele comecinho... era ridículo colocar aqueles babacas que só diziam besteiras do Civita.

S - Nós estávamos falando de quando o Roy Disney assumiu a Disney. E a Abril, como foi quando o Roberto Civita assumiu?

A - Infelizmente, o Roberto e o Richard Civita tiveram um desentendimento entre eles dois. Eu acho que essa divisão dentro da Abril acabou prejudicando a editora. Por outro lado, quando o Roberto chegou no Brasil, ele quis fazer a revista Veja... todo mundo afirmava que aqui no Brasil, revistas de texto nunca deram certo aqui e que a única coisa viável era fazer aquelas publicações no padrão da Manchete ou do Cruzeiro, com aquele monte de ilustrações tinham que seguir o padrão da Manchete e do Cruzeiro, com aquele monte de ilustrações

Ele teimou em fazer a Veja, e deu certo: no começo ela foi muito mal e hoje é a revista mais importante do país. O Roberto tem no currículo a chance de ter feito uma revista muito bem escrita e provar que há público para isso. Mas ele não tem essa relação com os quadrinhos que o Victor tinha.

Há algum tempo atrás, o Joel Nelli era o grande homem da imprensa, pois construiu o prédio da Gazeta praticamente sozinho... só havia o Conjunto Nacional e esse aqui. Veio um estrangeiro falar com o Joel para propôr uma co-edição, na época em que o Reinaldo de Oliveira trabalhava na Gazeta Esportiva. Este, viu que o Joel deu um chá de cadeira de uns quarenta minutos no estrangeiro, e pensou: "Nossa, um cara do exterior vem pra cá e é tratado dessa maneira!" Na sequência, ofereceu um cafezinho para o Victor Civita. O Joel não quis fazer sociedade com o Victor... por sua vez, o Victor fez um empreendimento com o Giordano Rossi que cresceu absurdamente e o Joel montou a Gazeta numa crise danada.

D - A exposição de 1951 foi um marco no movimento pela nacionalização dos quadrinhos, do qual você participou. Nunca te atacaram por fazer parte desse movimento e ao mesmo tempo ser fantasma de um norte-americano?

A - Em 1947, quando ainda menino comecei a trabalhar como desenhista profissional, nós formamos uma turma para lutar pelo quadrinho brasileiro. Muitos anos depois, eu estava conversando com o crítico de cinema Rubem Biáfora e comentamos que Hollywood hoje está uma porcaria, nem parecendo que dali saíram Hitchcock, Ernst Lubistch, Chaplin, Orson Welles... ele falou: "Moya, não faz mal... se existir uma indústria cinematográfica forte, sempre vai aparecer alguém importante no meio". E sem querer, naquela nossa época, a gente estava tendo esse tipo de comportamento. Se o quadrinho fosse forte, sempre apareceria coisas relevantes, seja nos EUA, na Europa ou no Brasil.

O Brasil era dominado, como ainda é, pelos americanos, e o público se identificava com esses personagens dos EUA, assim como também há uma aproximação intensa com o cinema de Hollywood. Se houver interesse do público, sempre existirá

alguma chance de aparecer coisas novas. Eu acho que os quadrinhos são muito fortes. Muita gente preconiza que a HQ está em crise, mas na minha opinião não está. Eu trabalhava nas Empresas Cinematográficas Havaí e os cinemas estavam numa baita crise... avisei para todos segurarem a onda, pois nos EUA estavam passando “O Poderoso Chefão”, “Os Caçadores da Arca Perdida” e “Star Wars”... o cinema ia voltar a dar lucro, movimento e bilheteria. Foi a partir desses três filmes que o cinema começou a se desenvolver de novo, e isso começou a beneficiar as salas como um todo... isso porque as pessoas gostam de assistir às obras, e caso a sala estivesse vazia, a solução dos empresários era aumentar o preço dos ingressos! Isso tá errado! É o contrário, tem que baixar o preço para atrair o povão! Eu sei que essa crise dos quadrinhos existe, que o papel está caro, que o dólar aumentou, mas eu acho que esse tipo de linguagem que dominou o século passado inteirinho, vai se manter importante nos dias de hoje e de amanhã.

D - Você acha que a mudança será no meio e não no conteúdo? Algo do tipo de quadrinhos em CD-ROM, na tela do computador...

A - É difícil imaginar o que está por vir, mas se você ver que hoje nós temos Neil Gaiman, Alan Moore, Frank Miller, Grant Morrison e toda uma plêiade de grandes escritores e desenhistas.... enfim, está na cara que há uma equipe excepcional fazendo quadrinhos hoje. Pode ser que ele esteja apenas segmentado... quando eu era jovem e ia no cinema, eu podia escolher um filme do John Wayne ou do Dave Cooper, um faroeste ou um policial. Depois o cinema mudou, o público se elitizou e passou a ver o filme do Buñuel, do Fellini ou do Kubrick, ou seja, começou a orientar suas escolhas pelo diretor. No meu tempo, o nome do diretor nunca aparecia nos anúncios de jornal... nem Alfred Hitchcock aparecia! Nós, como éramos amigos dos profissionais de cinema, passamos a dar uns toques para colocarem o nome dos diretores nas propagandas.

Essa mudança ocorreu também nos gibis, pois assim como antigamente o pessoal comprava a revista do Flash Gordon e do Li'l Abner, hoje o público lê a revista escrita pelo Alan Moore ou pelo Neil Gaiman, não importando se o personagem é o Batman ou o Super-Homem. Hoje, pode-se dizer que a HQ está no mesmo nível que o cinema neste sentido, pois o autor representa muito mais que o personagem.

S - Já que a gente tocou nesse assunto de crise, como você enxerga isso que aconteceu há pouco com a Abril, que parou de publicar os heróis da DC? Eles afirmam que o problema é mercado retraído, mas ao mesmo tempo vemos casos como a Panini, publicando Marvel, expandindo o mercado e lançando títulos cada vez mais interessantes...

A - Eu, pessoalmente, acho que a Editora Abril errou. Na EBAL, o Adolfo Aizen cometeu esse mesmo erro... eles lançavam, diariamente, uma revista de 100 mil exemplares e outra de 75 mil. Cada tarde eram dois títulos novos nas bancas, numa época em que o Tio Patinhas de Carl Barks vendia 500 mil exemplares. Na hora em que começou a haver uma queda nas vendas, o Adolfo brigou com um pessoal dizendo que eles estavam trabalhando mal. Ele não notou que estava havendo uma retração no mercado. Naquele período, ele abriu mão do Batman, do Super-Homem e dos heróis Marvel. A Abril conseguiu os direitos e faturou muito em cima desses personagens. Ou seja, se o Aizen tivesse continuado, ele tinha lucrado o que o

Civita lucrou. E a EBAL foi decaindo até chegar ao ponto de ser vendida para um outro grupo. Obviamente, isto não vai acontecer com a Abril porque eles têm um leque muito variado de publicações, mas mesmo assim é algo lamentável. É muito provável que alguém venha faturar em cima desses heróis... se no cinema o Homem-Aranha está batendo recordes no mundo inteiro, por que será que os editores não estão conseguindo capitalizar este mesmo público para comprar a revista?

Lembro que quando passei o “Fantasia”, do Walt Disney, no Cine Marachá, telefonei pro Adolfo Aizen para pedir uns exemplares da revista de colorir do “Fantasia”... coloquei elas à venda em cima do balcão da bomboniere do cinema e esgotou! Porque? Porque a criança entrava para ver o filme e pedia para a mãe comprar a revista... o colorido do filme é tão deslumbrante que acaba excitando uma criança a fazer esse tipo de coisa. Eu não sei se deveriam vender o gibi do Homem-Aranha na porta do cinema, mas deveriam tomar algumas posturas mais agressivas em relação ao mercado.

D - Eu só acho muito estranho o fato do gibi não vender porra nenhuma na banca e faturar milhões em forma de filme...

A - O que é que está acontecendo, então? Deve haver alguma coisa errada! O Roberto Civita, numa entrevista, disse o seguinte: antigamente, o pai ia com o filho pequeno comprar o jornal numa banca e o menino pedia “paiê, me compra uma revistinha?” Daí o garoto escolhia o Walt Disney ou a Turma da Mônica. Hoje, os pais assinam a Folha, o Estado, a Veja e a Isto É ; não vão à banca; e a criança sai da escola direto pra perua e daí para a porta de casa, com medo de ser violentada. Agora, as bancas não são mais um lugar freqüentado pela garotada, pois a cidade ficou muito perigosa e os pais vivem com medo até mesmo do percurso da porta da escola até a perua. Por outro lado, as bancas viram que as revistas e os jornais passaram a vender pouco, e assim começaram a fazer xerox, vender vídeo pornô, CD, refrigerante e outras coisas. E eles estão certos nesta postura, mas as editoras não se adequaram a esse comportamento.

Quando o Samuel Wainer lançou o Última Hora na década de 50, o primeiro número do jornal ia de graça para os jornaleiros de todo o Brasil... o cara da banca vendia o Última Hora e ficava com o dinheiro todo pra ele... e evidentemente, se alguém fosse comprar algum outro jornal, ele empurrava o UH para os clientes, pois o lucro era todo dele... a tiragem foi toda vendida e o jornaleiro ficava com capital para comprar a edição do dia seguinte. Além de lucrar financeiramente, o Última Hora ganhou a simpatia dos jornaleiros, por ter prestigiado eles... eu acho posturas deste tipo completamente dignas e inteligentes.

D - A exposição do Centro Cultura & Progresso é reconhecida internacionalmente como a primeira do mundo. Por causa disso, há algum plano para que “Anos 50 - 50 Anos” chegue de alguma maneira a ser comentado ou lançado no exterior?

A - Eu consegui com que este meu último livro, um balanço dos anos 50 e os cinquenta anos da exposição, tivesse o prefácio e a introdução traduzidos para o inglês, francês, italiano e espanhol... procurei fazer o máximo para que um estrangeiro, mesmo que não saiba falar português, consiga folhear o livro e entender

do que se trata, com as traduções em diversos idiomas, as fotos, o prefácio do Jerry Robinson e a introdução do Will Eisner.

S - Moya, agora só uma mera curiosidade: não como desenhista, ou expert em quadrinhos que você é, mas como leitor... qual a sua obra de quadrinhos predileta?

A - É difícil de dizer, mas realmente as coisas que muito me impressionaram foram o Flash Gordon, do Alex Raymond, o Príncipe Valente, do Hal Foster, o Li'l Abner, do Al Capp (que eu achava genial), os trabalhos do Milton Cannif, tanto no Terry & Os Piratas quanto no Steve Canyon, o Fantasma do Lee Falk e do Ray Moore, e todos estes europeus, como o Moebius, o Enki Bilal, o Crepax...

D - Muito obrigado pela entrevista! Gostaria de dizer mais alguma coisa?

A - Eu acho que o quadrinho é uma coisa de futuro; que a televisão brasileira está passando por um momento difícil, mas vai melhorar; e que o cinema nacional já está apresentando filmes excelentes, como "O Invasor" e o "Abril Despedaçado". Eu era um moleque, mas acompanhei a época em que o Getúlio Vargas caiu... e vi que a partir de 1945 até 1964, o Brasil começou com a Vera Cruz, a TV Tupi, o Museu de Arte Moderna, o MASP, a Bienal, a nossa exposição de quadrinhos, a bossa-nova, o bi-campeonato no futebol... foi ali que o Brasil descobriu a sua nacionalidade. Eu pensava que no final da ditadura militar teríamos outro período como esse, mas infelizmente os políticos corruptos tomaram conta do país e estamos atravessando uma época muito difícil do ponto de vista econômico, social e até mesmo de encontro da nacionalidade. Mas ao mesmo tempo que a TV brasileira está mal das pernas, o cinema está começando a encontrar um caminho. Se o Brasil consegue ser penta no futebol e nós conseguirmos impor um comportamento cultural, rejeitar as coisas que estão erradas e apoiar as áreas de potencial que se encontram marginalizadas, uma pequena minoria cultural conseguirá se esforçar para fazer o nosso país atravessar uma fase tão boa quanto aquela de '45 até '64.



Depois de um papo desses, não poderia faltar um autógrafo... acima, o retrato que Moya fez de si mesmo no meu exemplar de "Shazam", no melhor estilo Jules Feiffer... um pouco acima, foto de mural da primeira exposição de quadrinhos do mundo, realizada em 1951.

ANEXO B – Entrevista: Rodolfo Zalla⁹

UCM - Há quanto tempo o senhor está afastado das Histórias em Quadrinhos?

ZALLA – Na atualidade estou desenhando quadrinhos esporadicamente. Mas não estou totalmente afastado deles.

UCM - Dos anos 70 e 80, as décadas onde os quadrinhos nacionais prosperavam, de hoje, o que mudou em termos da importância desses quadrinhos para o nosso país?

ZALLA – Não temos HQ's de aventuras, faroeste ou de terror. Os super-heróis dominam a banca, o desenho infantil, os mangás, o humor. Há muitas coisas novas nos quiosques, mas o desenhista nacional está quase sem trabalho.

UCM - A Grafipar foi à editora que mais se conscientizou da importância do mercado nacional de quadrinhos para o nosso país. Na época, qual foi sua relação com aquela promissora idéia de se publicar autores nacionais?

ZALLA – Na época que a Grafipar se insinuava nas bancas, eu colaborava assiduamente com a Editora Abril, na confecção dos “Transfer”. Trabalhávamos três desenhistas nessa empreitada: Rubens Cordeiro, Osvaldo Sequetin e eu. Desenhávamos um layout e depois de aprovado, entregávamos a arte-final e o lápis. O colorido e algumas artes-finais eram feitos pelos ilustradores da Editora, assim como as figuras pequenas a transferir. Tinha três tipos de transfer: o pequeno, o médio e o tamanho grande. Nós fornecíamos a arte de todos eles. Mas eu sempre acompanhava o que se publicava em quadrinhos. Nessa época, seguia atentamente o que fazia o Flávio Colin, especialmente na revista “Sertão e Pampas”, da Grafipar.

UCM - O que o fez transitar de outras editoras para a D-Arte, sua própria editora?

ZALLA – O desejo de ter a própria editora e as circunstâncias do mercado, naturalmente.

UCM - A importância da D-Arte como influenciadora do levante da HQ nacional é indiscutível, o senhor tem essa consciência do quanto sua contribuição foi importante para o quadrinho nacional, sendo até hoje uma fonte de inspiração e comprometimento?

ZALLA – Quando as revistas estavam na praça, não tive tempo em pensar em consciência ou contribuição para o quadrinho nacional. Tinha que produzir regularmente e cumprir prazos de entrega. Procurei sempre trabalhar com os melhores artistas do ramo, os mais competentes e os profissionais colaboradores do mercado. Em uma oportunidade, um leitor do Rio de Janeiro escreveu: (...) com colaboradores desse nível, até eu faço revistas como essas! E ele tinha razão. Pela

⁹ Disponível em: http://www.ucmcomics.com.br/pagina_zalla.htm. Acesso em: 15 dez. 2005.

D-Arte passaram artistas como: Eugênio Colonnese, Jayme Cortez, Mozart Couto, Flavio Colin, Shimamoto, Rodval Matias, Rubens Cordeiro, Rivaldo, Edmundo Rodrigues. Artistas promissores como: Aluisio de Castro ou Lucio Rubira, esporádicos como Olendino ou Zenival. Roteiristas já consagrados como Maria Godoy, Gedeone, Helena Fonseca, Rubens Lucchetti, Ota ou escritores novos, mas de excepcionais talentos como Pedro de Queirós e Antônio Rodrigues, que entregavam os textos já rafeados. Era reconfortante trabalhar com eles. Noutro setor, contávamos com Luiz Sampaio, Wagner Augusto, Reinaldo de Oliveira e Osvaldo Talo. Além de grandes artistas que ilustravam seus próprios roteiros. É possível que me esqueça de alguém. Aproveito esse espaço para cumprimentar e agradecer a todos eles.

UCM - Se houvesse chance, assim como seus fãs acham que deve haver, o senhor faria tudo novamente? Ou seja, reverenciaria a produção nacional colocando no mercado uma nova revista, assim como foi a Calafrio?

ZALLA – Sem dúvida. Mas o mercado mudou. Seria um “Calafrio” um pouco diferente, com material selecionado, distribuição setorizada e aparição bimestral. A impressão deveria ser impecável, os roteiros teriam que ser os melhores, assim como os desenhistas.

UCM - Na época da Revista Calafrio, publicações de terror pululavam nas bancas (Sobrenatural, Histórias do Além, Medo, Kripta e outras), o senhor lia essas publicações e isso o influenciava?

ZALLA – As histórias da Warren eu lia no original. A minha coleção de “Kripta” obedecia mais ao desejo de apreciar as traduções. Quem leu “Zora”, “Mirza” ou o “Morto do Pântano” sabe que não houve influências nem estrangeiras, nem nacionais. De tudo que eu lia lá fora no gênero, só o Sánchez Abulí ou o Giancarlo Berardi me interessaria para compor a equipe. Refiro-me exclusivamente ao gênero, é claro. Na opinião de Luís Rosales, um fanzineiro e colecionador com um acervo de mais de vinte mil revistas, a grande maioria lidas e estudada. Havia um critério na Editora. Procurávamos não ambientar as histórias com tudo relacionado com faroeste ou ficção científica. Uma história de terror (e west) de Gedeone foi transformada para aventura de terror e desenhada pelo Rubens Cordeiro. Trabalhávamos em conjunto com o artista por quase uma semana. A arte do Rubens ficou excelente. Recebemos cartas elogiando essa história.

UCM - Hoje, a UCMComics presta uma homenagem a Revista Kripta, antiga publicação da RGE, hoje com autores nacionais e a Revista Calafrio, com a republicação de suas histórias, duas publicações on-line. O que achou dessa iniciativa?

ZALLA – Sem dúvida a iniciativa é boa. Gostei.

UCM - Muitos argumentistas e desenhistas começaram sobre as páginas de Calafrio e Mestres do Terror, o senhor ainda mantém contato com esses artistas? Qual a relação deles hoje com o quadrinho nacional?

ZALLA – Confesso que a grande maioria deles perdeu-se no tempo. Com alguns tenho algum contato. Apesar do tempo que as revistas não aparecem no mercado, ainda recebo cartas de velho e hipotéticos novos leitores que querem saber novidades da Editora ou comprar números atrasados. Fora uma coleção para consultas e outra coleção completa empacotada, não tenho exemplares atrasados para vender.

UCM - O senhor concorda com a leitura on-line de quadrinhos? Acha isso viável para o crescimento desse mercado e do aviamento de sua importância diante das grandes editoras?

ZALLA – Nenhum desenhista profissional que eu conheço faria quadrinhos on-line. Acredito que a internet seja útil para a publicação de quadrinhos esquecidos que contenham algum interesse, para divulgação, para publicação temporária ou mesmo para contato com um eventual editor. A internet e conseqüentemente o mercado deverão crescer, mas não tenho condições de avaliar sua importância diante do mercado das grandes editoras.

UCM - O senhor costuma se interessar por publicações de super-heróis? O que acha desse mercado gigantesco que trás ao Brasil suas emblemáticas publicações?

ZALLA – Os super-heróis me interessam especialmente pelos desenhos. Acompanho Jim Lee, Marc Silvestri e outros desenhistas de “top” de linha; algumas firmas novas como Cary Nord que faz o novo Conan colorido e os últimos trabalhos de George Pratt. São trabalhos bons, muito bons, outros nem tanto, mas a cor pintada à mão ou no computador, realça a qualidade de todo o material publicado. Os personagens da Editora de Bonelli, aqui publicado pela Mythos em PB, são de qualidade.

UCM - Se hoje fosse convidado a fazer parte regular de uma publicação de quadrinhos nacionais, o que o faria aceitar? Qual seria a triagem necessária para colocar sua arte novamente no mercado brasileiro de quadrinhos?

ZALLA – Seriedade e competência. Não adianta fazer quadrinhos, com novas técnicas inclusive, se os tais trabalhos ficarem guardados na gaveta. Antigamente nós recebíamos pelas páginas, hoje nem isso.

UCM - O que acha de desenhistas nacionais estarem desenhando exclusivamente para o exterior?

ZALLA – É necessário entender que nos tempos atuais têm desenhistas da Nova Zelândia desenhando para editoras londrinas sem sair de seu país. Enviando material pela internet, pelo correio ou por CD. Se o mercado nacional é restrito ou não existe, é óbvio e natural que o desenhista procure trabalho onde este trabalho estiver.

UCM - Para finalizar, qual seria o seu conselho para aqueles jovens quadrinhistas que esperam entrar nesse tão sofrido ramo nacional?

ZALLA – A situação é difícil. Há uma revolução no meio e toda revolução gera crise, especialmente num momento que todo empresário procura lucro a qualquer custo. Abrindo ou fechando portas, empregando ou desempregando. A crise gera, em muitos casos, soluções, mas a situação está muito difícil, a nível mundial. Eu nunca diria a ninguém que, mesmo que a situação seja difícil, pare de desenhar. Desenhe! Procure, se possível, um emprego a fim de desenhar sempre. Hoje há mais informação disponível que no meu tempo, para o aficionado que queira se profissionalizar. Como se diz popularmente: “Fé em Deus e pé na tábua!”