

**FRANCINE DE SOUZA**

**OS QUADRINHOS COMO JORNALISMO: CONSTRUÇÃO DA IMAGEM POLÍTICA  
DE LULA ATÉ 2002.**

**CURITIBA**

**2005**

**FRANCINE DE SOUZA**

**OS QUADRINHOS COMO JORNALISMO: CONSTRUÇÃO DA IMAGEM POLÍTICA  
DE LULA ATÉ 2002.**

Monografia apresentada como requisito parcial à obtenção do grau de Bacharel em Comunicação Social, habilitação em Jornalismo, Setor de Humanas, Letras e Artes, Universidade Federal do Paraná.

Orientador: Profº Carlos Rocha

**CURITIBA**

**2005**

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço primeiramente a Deus pelo dom da vida e pela oportunidade de poder sentir a quão mística e maravilhosa é a Sua proteção. À minha gratidão aos meus pais que me ensinaram que o conhecimento é a única forma de me desprender de velhas concepções e descobrir um mundo novo. Às minhas amigas de colégio, que há mais de 15 anos demonstram uma dedicação ímpar e uma amizade sincera. Ao Gledison, meu melhor amigo e namorado, pela calma e a atenção nos momentos em que eu mais precisei. Aos meus colegas de Universidade que mesmo com a minha distância, não me abandonaram e se dispuseram de forma incondicional. Aos Correios, por proporcionar espaços de estudo. E, finalmente aos professores da UFPR, que repassaram com humildade todo o conhecimento necessário para a minha formação, em especial ao Carlos Rocha, meu orientador, que dispensou seu precioso tempo para a realização deste trabalho. Obrigada!

## RESUMO

O trabalho a seguir pretende estabelecer um panorama da história das histórias em quadrinho e relacioná-la ao jornalismo. O objetivo deste trabalho foi construir a história, analisado o uso da arte quadrinizada no Brasil e no mundo, e assim consolidar uma análise de charges a partir de determinado panorama político. Como metodologias, foram realizados pesquisa qualitativa do tipo documental para embasamento teórico, com a escolha de fontes institucionalizadas para descrição das citações. Foram realizadas pesquisas em livros e documentos, assim como em sites de internet especializados no assunto, e para a análise, a abordagem foi semiótica, embasada por reportagens publicadas na época dos acontecimentos.

## LISTA DE FIGURAS

16.1.Charge sobre as Diretas.....	119
16.2.Charge sobre eleições de 1998.....	121
16.3.Charge sobre mudanças na imagem política.....	123
16.4.Charge sobre alianças.....	125
16.5.Charge sobre a propaganda política.....	126
16.6.Charge sobre evolução.....	128
16.7.Charge sobre problemas sociais.....	129
16.8.Charge sobre Santa Ceia.....	130
16.9.Charge sobre os trabalhadores.....	131

## SUMÁRIO

RESUMO.....	02
LISTA DE FIGURA.....	03
INTRODUÇÃO.....	06
<b>1. O NASCIMENTO DOS QUADRINHOS.....</b>	<b>10</b>
1.1. O desenho.....	11
1.2. O início da quadrinização da informação.....	12
1.3. E começam os quadrinhos.....	14
1.4. Os primeiros exemplares pelo mundo.....	15
1.5. O pioneiro Ângelo Agostini.....	17
1.6. Um tal garoto amarelo.....	18
1.7. Após o fervoroso começo.....	19
1.8. Anos 30: Uma história dourada.....	21
1.9. O pós-guerra.....	22
1.10. O <i>underground</i> vira moda.....	24
1.11. Os anos 80 e a infância da <i>Graphic Novel</i> .....	25
1.12. A crise dos 90: A busca da realidade em quadrinhos.....	27
1.13. A história continua.....	31
<b>2. OS QUADRINHOS NO BRASIL.....</b>	<b>33</b>
2.1. A <i>Tico-Tico</i> .....	33
2.2. A viagem que mudou o rumo dos quadrinhos.....	34
2.3. Roberto Marinho e a <i>Gibi</i> .....	35
2.4. O quadrinho entre os jornais.....	37
2.5. A exposição pioneira.....	38
2.6. Os quadrinhos na marginalidade.....	38
2.7. Grandes nomes, de publicações históricas.....	39
2.8. O declínio lento.....	42
2.9. Um futuro incerto.....	44
<b>3. A CENSURA DA ARTE SEQÜENCIAL.....</b>	<b>46</b>
3.1. Uma história de censura.....	46

3.2. O Código de Conduta dos Quadrinhos.....	47
3.3. O Brasil entrou nessa.....	48
<b>4. A ESTRUTURA.....</b>	<b>50</b>
4.1 A Leitura.....	50
4.2 Recursos Utilizados.....	51
4.3 Multidisciplinaridades.....	55
4.4 Desenhando um quadrinho.....	55
4.5 Parte gráfica dos quadrinhos.....	57
4.6. As formas de quadrinizar.....	59
<b>5. A CARICATURA.....</b>	<b>62</b>
<b>6. A CHARGE.....</b>	<b>68</b>
<b>7. A GRAPHIC NOVEL.....</b>	<b>70</b>
<b>8. O MANGÁ.....</b>	<b>77</b>
<b>9. A TEORIA DOS QUADRINHOS.....</b>	<b>80</b>
9.1. Marshal McLuhan.....	80
9.2. <i>Para Ler o Pato Donald</i> .....	81
9.3. Quadrinhos e semiótica.....	81
9.4. <i>New Journalism</i> – Uma nova perspectiva.....	82
9.5. <i>New Journalism</i> no Brasil.....	83
9.6. Livro-Reportagem em quadrinhos.....	85
<b>10. QUADRINHOS NO JORNALISMO.....</b>	<b>90</b>
<b>11. EDUCAÇÃO E ARTE QUADRINIZADA.....</b>	<b>98</b>
<b>12. A RESPONSABILIDADE SOCIAL.....</b>	<b>101</b>
<b>13. QUADRINHOS NA INTERNET.....</b>	<b>105</b>
<b>14. A IMAGEM.....</b>	<b>108</b>
<b>15. METODOLOGIA.....</b>	<b>112</b>
<b>16. A ANÁLISE.....</b>	<b>115</b>
<b>CONCLUSÃO.....</b>	<b>133</b>
<b>REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA.....</b>	<b>135</b>
<b>ANEXOS.....</b>	<b>139</b>

## INTRODUÇÃO

Quando se fala em Quadrinhos, o que freqüentemente vêm à cabeça são os sucessos editoriais como *Marvel* e *DC*, norte-americanos. Ou então quadrinhos de entretenimento que vemos diariamente em uma seção de jornal, ao lado das cruzadinhas ou dos horóscopos. Entretanto, este meio, que é considerado como subliteratura, já teve seu potencial informativo comprovado por diversos teóricos da comunicação. As pesquisas na área de quadrinhos ainda são relativamente escassas, comparada a outros meios de comunicação, devido a uma tênue linha entre veracidade e imaginação, jornalismo e literatura.

Desde o início da humanidade, o desenho foi utilizado para o registro de informações nas paredes das cavernas, criando-se assim a primeira relação do homem com o processo comunicativo escrito. Esses tinham a função de guardar informações e também possuíam um cunho místico, pois os desenhistas acreditavam que influíam diretamente nas caçadas. O conjunto dava uma idéia de sucessão de fatos: é o homem aprendendo a registrar sua história em uma linha de tempo, uma inovação para a cultura verbal até aquele momento. O desenho, portanto, ainda que como primeiro recurso, foi importante na inserção daquele homem das cavernas na história.

Desde então, os quadrinhos caminharam lado a lado com a história da comunicação. Pela baixa quantidade de informações facilitando sua apreensão como falará McLuhan, foi aliado de propagação de idéias, como na Revolução Cultural Chinesa e durante o Nazismo da Segunda Guerra Mundial. Atribuem-se também aos quadrinhos os desvios de comportamento na década de 40 e 50, após

o auge em 30 dos Comics norte-americanos. No Brasil, a primeira revista data 1905, mas em relação ao Jornalismo diário, os créditos vão para Adolfo Aizen, que em 1934 idealizou cadernos especiais com quadrinhos. O resultado foi o mais inesperado possível: As vendas de jornais cresceram assustadoramente, quando apresentavam esses cadernos. Nessa época, o conteúdo eram os mais diversos, como faroeste, viagens intergalácticas, histórias de terror, entre outros. Mas em 1940, os quadrinhos recebem sua primeira crítica com o livro do Dr. Frederick Wertam, *Sedução dos Inocentes*, falando sobre o perigo dos quadrinhos para a formação da personalidade dos jovens. Após algum tempo, ele mesmo admitiu que a publicação era radical.

Quanto à estrutura, os quadrinhos mesclam linguagem gráfica (visual) e linguagem verbal. Uma história em quadrinhos pode ser temporal, atemporal, regional, política, policial, científica, social, erótica, esportiva, esotérica, histórica, infantil, adulta, *underground*, terror e de humor. Esta estrutura é ampla e maleável. Pode utilizar como personagens figuras humanas perfeitas ou caricaturas e até mesmo animais com sentimentos humanos, homens de instinto animal, objetos, personagens fictícios etc. No desenrolar da história, a explicação conta com legendas e balões de texto relativos à imagem de cada quadrinho. Quando possui apenas uma faixa de quadrinhos, é chamado de tira . Como há essa liberdade, outros recursos foram criados para especificar os conteúdos: Surgem os cartuns e as charges. Essas duas estruturas são compostas basicamente de apenas um quadro, mas com peculiaridades temáticas sendo o cartum, uma sátira de costumes e a charge, uma crítica política.

Os quadrinhos e seus derivados, apesar de sua importância, têm poucas referências de pesquisa. BIBE-LUYTEN (1985, p. 8) diz que: “A forma quadrinizada foi e está sendo amplamente usada como forma de trazer à memória popular a valorização do ser humano.” Entretanto a forma com que os quadrinhos foram introduzidos no Brasil impediu de que se desenvolvessem de forma mais séria dentro da comunicação, como aconteceu com os grandes meios de comunicação de massa como o rádio e a televisão. Isto ocorreu, pois durante a sua trajetória, sofreu inúmeras repressões, seja pela censura, como o famoso *Comics Code Authority*, seja pelo mercado editorial, que sub utilizou seu potencial em detrimento as temáticas importadas. Houve algumas iniciativas em popularizar os quadrinhos para o público adulto em épocas de repressão, a exemplo temos o *Pasquim*, mas a forma mais utilizada no Brasil foi a charge, por ter como característica o uso de caricaturas, e ser enfático na política.

Dessa forma, o trabalho pretende versar sobre Jornalismo e Quadrinhos, e como produto, faremos uma análise de charges. O período da constituição política de Lula foi selecionado, pois a situação que a contextualiza é mais avessa possível. Envolve todo um histórico de lutas do Partido dos Trabalhadores e sua formação como esquerda, e após a eleição do PT para o governo esse histórico vem à tona como cobrança de promessas de um longa campanha. Segundo CIRNE (2000, p. 44) “A proposta de um quadrinho político, de abertura socialista, sensibiliza o nosso quadrinheiro na medida em que ele participa de uma forma ou outra, das aspirações mais legítimas das classes trabalhadoras.”. Desta forma, o estudo dessas charges e quadrinhos publicados torna-se um desafio: Afinal quem é Lula? E torna-se

interessante ao ponto que para estabelecer a crítica, os quadrinhos utilizam-se da sátira e de desenhos que quase sempre partem para a imaginação, enquanto esses conceitos são avessos à denominação do jornalismo contemporâneo.

## 1. O NASCIMENTO DOS QUADRINHOS.

Ao estudar sobre a história das histórias em quadrinhos é freqüente o encontro com a falta de material. Considerado uma sub mídia, é grande o risco de cair em contradição pela falta de pesquisadores sérios na área. Não se sabem ao certo as datas de surgimento, os primeiros a desenvolverem a técnica, as primeiras histórias. Isto porque a vontade de representar e de registrar está ligada à própria vontade do homem, que não têm hora para acontecer. Outra dúvida seria quanto à denominação dos estilos que andam ao lado dos quadrinhos, como cartuns, charges, tiras, pois partem do mesmo principio que é o recorte da realidade. Uma terceira polêmica vem com o questionamento se o desenho reflete realmente um paralelo da realidade, pois, por diversas vezes ela se confunde com o fantástico e o literário.

A confusão está intrinsecamente ligada aos quadrinhos, tanto em suas temáticas, em seu reconhecimento, sua história e sua forma. Para compreender isso, será analisada primeiramente a forma básica necessária para se contar qualquer ação: o desenho, a imagem. Para JOLY (2003, p. 17), a imagem, vêm a partir da inicial concepção do mundo, de uma "imagem e semelhança" do plano divino e faz parte da história da humanidade filosoficamente, como no mito da caverna.

Vimos que a imagem contemporânea vem de longe. Que não surgiu aqui, agora, com a televisão e a publicidade. Que aprendemos a associar o termo "imagem" noções complexas e contraditórias, que vão da sabedoria à diversão, da imobilidade ao movimento, da religião à distração, da ilustração à semelhança, da linguagem à sombra. Foi possível perceber isso por meio de simples expressões correntes que empregam o termo "imagem". Ora, essas expressões são tanto o reflexo como o produto de toda a nossa história. JOLY (2003, p. 17)

## 1.1. O desenho

O desenho surge antes mesmo de qualquer mídia ou linguagem escrita. O homem, quando ainda morava nas cavernas, sentiu a necessidade de registrar seus feitos e passou a desenhar nas paredes. Bisões e homens de traços simples e monocromáticos são alguns dos temas freqüentes que são encontrados nas pesquisas de campo. Alguns pesquisadores acreditam que, ao desenhar, esse homem acreditava que os Deuses influenciariam em sua próxima caçada trazendo-lhe segurança e fartura e assim, o desenho passa a ter a característica de registro, mesmo que ligado a um ritual pré-histórico. Desenhar é raciocinar sobre uma ação ou sobre um recorte de realidade. Os egípcios também utilizavam o desenho como forma de expressão e guarda de dados. Há inúmeras obras, que são parte da história da humanidade, e que apresentam a imagem para diversas funções como ilustrar deuses ou então contar a trajetória de um faraó. É importante salientar que neste primeiro momento, arte e realidade se misturam.

A escrita surge a partir do desenho. Os hieróglifos já eram uma mistura de letras e imagens. Entretanto a grande inovação da escrita através de letras que representam fonemas, é que as palavras têm um sentido único, passível de ser universalizado, enquanto o desenho permite diversas interpretações, em suas formas, conforme a experiência pessoal de cada um. Assim neste misto de linguagens verbal e não-verbal, como será discutido adiante, o quadrinho constrói sua riqueza de significações. Nas culturas orientais, o uso de alfabetos ideográficos, isto é que suas letras significam objetos ou idéias, ainda é corrente. A utilização da escrita torna-se um grande avanço na comunicação, pois com poucas palavras no papel, chega-se a um resultado muito mais efetivo e direto do que a tentativa de

transformá-lo em desenho, no caso de uma idéia subjetiva. Mesmo com a escrita consolidada, as imagens ainda sim não ficaram esquecidas. Na alfabetização ainda são utilizados métodos de compreensão da escrita através das figuras, como uma professora que pede aos seus alunos o recorte de figuras que comecem com determinada letra. O processo de alfabetização formal permanece entre poucos, enquanto a imagem que, devido a sua popularização, não exige alto nível de conhecimento, atinge grande parte da população. Não porque a leitura de imagem seja facilitada em detrimento à escrita, mas porque exige grau de abstração que será definido pela capacidade de seu captador.

Em todos os tempos, grupos humanos constituídos sempre recorreram a modos de expressão, de manifestação de sentido e de comunicação sociais outros e diversos da linguagem verbal, desde os desenhos nas grutas de Laucax, os rituais de tribos "primitivas", danças, músicas, cerimoniais e jogos, até as produções de arquitetura e de objetos além das formas de criação de linguagem que viemos a chamar de arte: desenhos, pinturas, esculturas, poética, cenografia etc. E, quando consideramos a linguagem verbal escrita, esta também não conheceu apenas o modo de codificação alfabética criado e estabelecido no Ocidente a partir dos gregos. Há outras formas de codificação da escrita, diferentes da linguagem alfabeticamente articulada, tais como hieróglifos, pictogramas, ideogramas, formas essas que se limitam com o desenho. SANTAELLA (1983 p.11).

## **1.2. O início da quadrinização da informação**

Ao pensar em quadrinhos, temos a concepção de arte seqüencial. Desse conjunto, alguns dos exemplos, de representação dentro da linguagem quadrinizada são: a Via Sacra, que apresenta a vida e morte de Jesus em quadros, a tapeçaria de Bayeux, que contavam epopéias dos cavaleiros da Normandia, os vitrais góticos, a vida de faraós em pirâmides e na famosa coluna de Trajano. Com o surgimento da imprensa o panorama muda. O desenho se liberta para exercer outros papéis nas sociedades, como as artes. Pois a escrita, após a sua popularização, deixa de ser algo da elite ou de dentro dos monastérios, passam a produzir e registrar informações, como já vinha sendo feito inicialmente, e uma nova função: reproduzir.

O surgimento da prensa foi a ascensão da palavra escrita. E quando aparece um novo meio, os demais se adaptam às novas formas, já que este tomou a função das imagens, em partes. A palavra toma sua posição e a forma encontrada para reinventar o desenho foi incluí-los como ilustrações das obras, transmitindo assim a sentimentalidade, e a tensão que somente a linguagem verbal não traduzia. Neste nível, a imagem se divide em duas categorias: as imagens de caráter jornalístico e as de ficção. Dentro da imprensa escrita, a imagem é tão atrativa quanto o texto, pois apresenta elementos impossíveis de serem apreendidos e representados conceitualmente. GONÇALVES (2003)<sup>1</sup> diz que a palavra tem o poder de transportar o indivíduo para diferentes mundos, aguçando a criatividade e a imaginação, na medida em que o faz participar de universos jamais imaginados: palavra cria e a imagem mostra. As charges já eram utilizadas, como forma de arte, para satirizar os nobres e reis da idade média, mas a partir da reprodutibilidade técnica, têm um alcance que fora inimaginado. Elas, como sátira política e de valores, eram vendidas de porta em porta pelos artistas. Feitas em folhas soltas, tinham uma riqueza nos detalhes que retratavam os governantes ou celebridades, dentro do ambiente social ou político os quais estavam inseridos. A sua publicação em jornais, folhetos e revistas fazem com que não só o homem fosse a temática central em si, mas também o panorama da sociedade, os costumes, a crítica. William Hogarth, artista inglês, é uma das referências desta época, retratando a temática moralista. A perfeição de seus traços e detalhes trazia uma noção muito próxima da realidade, em termos visuais.

---

1 GONÇALVES, Elizabeth Moraes. A Palavra no Mundo da Imagem: Uma Reflexão Sobre o Ensino de Língua Portuguesa nos Cursos de Publicidade e Propaganda. Disponível em: <<http://revista.faanac.edu.br/materia.asp?idmateria=74>> Acesso em: 05 set. 2005.

### 1.3. E começam os quadrinhos...

Os quadrinhos, em si, começam na categoria de imagens ficcionais, de entretenimento e também nos jornais. As suas estruturas apresentavam texto e figuras juntos, e para denotar uma noção de tempo ao desenho cria-se a estrutura de bandas desenhadas, uma em cada folha. As primeiras histórias possuem temas diversos: romances, policiais, vida dos santos e outros, e foram amplamente explorados pela indústria de folhetins entre os séculos XVII e XIX. Em 1820, na França, vendiam-se as chamadas *canções de cego*, tanto em edições populares quanto em edições com imagens luxuosas, de acabamento artístico requintado. As *imagens de Epinal*, contos infantis com vinhetas e legendas, já davam uma noção de heróis de capa e espada, e também datam dessa época. Tinham a intenção de dar ao povo a oportunidade de transferir-se para a vida romanceada de seus ídolos. Estava pronto o ambiente para surgir os quadrinhos. Data-se a consolidação dos quadrinhos como a segunda metade do século XIX devido as obras que serão discutidas a seguir, entretanto a qual foi o momento exato é uma dúvida persistente ainda nos dias atuais.

São muitos os países que reivindicam a paternidade das histórias em quadrinhos. Cada historiador, dependendo muitas vezes de sua nacionalidade, irá preferir tal ou qual autor como o verdadeiro inventor dessa linguagem narrativa. Os argumentos atingem extremos de detalhes e datas bastante minuciosos e cansativos, pois cada um quer demonstrar que está com a razão. Sem deixar margens para dúvidas. Sem possibilitar qualquer nível de questionamento. VERGUEIRO<sup>2</sup>.

A nacionalidade também é indefinida, pois havia diversos focos de artistas com capacidade criativa e artística para tal, em todos os continentes. Os quadrinhos não dispõem também de uma tecnologia específica como o rádio, o cinema ou a

---

2 VERGUEIRO, Waldomiro. Arte Sequencial - Quem Veio Primeiro... Disponível em: <[http://www.eca.usp.br/nucleos/nphqeca/arteseq/arte\\_sequencial3.htm](http://www.eca.usp.br/nucleos/nphqeca/arteseq/arte_sequencial3.htm)> Acesso em: 28 ago. 2005

televisão para definí-los. Diversas são os países que apresentaram destaques ao desenhar e escrever quadrinhos. A Europa, como o centro cultural e intelectual da época, desenvolveu quantidades expressivas de material, se comparado a outros continentes, neste primeiro momento.

#### **1.4. Os primeiros exemplares pelo mundo**

Na Suíça, Rudolph Töpfer, destacou-se e é considerado por alguns estudiosos como o inventor das histórias em quadrinhos, devido ao registro histórico. Em 1837 ele cria *Monsieur Vieux-Bois*, e apresenta uma inovação: o uso freqüente de filactérios, conjunto de escritos num espaço do quadro que daria origem aos balões. Esse recurso já havia sido criado no século XIV, entretanto não acompanhava sistematicamente as ilustrações. Anteriormente, ele já fazia desenhos, como *Monsieur Jabot* em 1833 e *Monsieur Crépin* em 1837. Töpfer imaginou e desenhou vários outros personagens e obteve muito sucesso em sua época.

Londres publicou em 1890 a primeira revista semanal com histórias ilustradas. *Comic Cuts* atingiu uma tiragem em pouco tempo a marca de 300 mil exemplares e era editado pelo magnata da imprensa na época, Alfred Harmsworth. Apesar de ser considerada quadrinhos, a revista tinha mais textos do que imagens e seus conteúdos eram recheados de sátiras e humor. Em 1798, o inglês Thomas Rowlandson já havia criado o personagem *Dr. Sintaxe* e obteve destaque mesmo formalmente ainda não constituir a banda desenhada propriamente dita.

Em abril de 1895, na Alemanha, Wilhelm Busch publica *Max und Moritz*. A série, em sete capítulos, conta as travessuras de dois garotos e torna-se um grande sucesso, inclusive sendo traduzida posteriormente em muitos idiomas. No Brasil,

Olavo Bilac lançou-os como *Juca e Chico*. O tradutor, no próprio livro, descreve as duas crianças dessa maneira:

Não têm conta as aventuras,  
As peças, as travessuras  
Dos meninos mal criados...  
Destes dois endiabrados,  
Um é Chico; o outro é o Juca;  
Põem toda a gente maluca,  
Não querem ouvir conselhos  
Estes travessos fedelhos! BILAC<sup>3</sup>

As histórias eram inspiradas na infância de Busch e foram publicadas em Munique. Entretanto, a inocente história era povoada de ironias, criticando duramente os livros infantis da época, a burguesia e a etiqueta.

A França, desde seu início com os quadrinhos, usou como temática as narrativas fantásticas e existencialistas. Conhecidas como *bandes dessinées*, o marco da história das HQs francesas deu-se quando Gustavo Doré tentou ilustrar uma piada em 1860. Em 1890, Christophe, cartunista e subdiretor de botânica da empresa *Sorbonne*, utilizou boa parte de suas experiências pessoais para criar *La Famille Fenouillard* e a personagem *Savant Cosinus*, considerados como excêntricos. As situações cômicas foram temas freqüentes para o desenvolvimento de quadrinhos na França a partir de então, tendo se destacado *La Semaine de Suzette*, de 1905 a 1962, e a personagem *Bécassine*, que se tornou uma das personagens mais famosas, uma empregada doméstica que representa a esperteza dos franceses em contraposição a inocência dos provincianos que migravam para a capital.

3 BILAC, Olavo. *Juca e Chico - Prólogo*. Disponível em:  
<<http://www.unicamp.br/iel/memoria/Ensaios/LiteraturaInfantil/jucaechico/jcprologo.htm>> Acesso em: 26 nov. 2005

### 1.5. O pioneiro Ângelo Agostini

O Brasil não ficou atrás quanto à representação na invenção dos quadrinhos, pois Ângelo Agostini em 1869 cria *As Aventuras de Nhô Quim* para o jornal *Vida Fluminense*. Agostini era italiano, mas viveu a maior parte de sua vida no Brasil, isto é, desde os 16 anos. Seus primeiros trabalhos como ilustrador, aparecem na revista *Diabo Coxo* e também em *O Cabrião*, mas não tinham as características do que se considera um quadrinho hoje. *Nhô Quim* foi seu primeiro personagem fixo e as suas histórias giravam em torno de situações engraçadas de um caipira dentro da cidade grande. Com isso, o autor, traz à pauta assuntos como a modernidade, o crescimento das cidades e o êxodo rural. O recurso que Agostini utilizava para prender a atenção do leitor era o gancho das tirinhas de um dia para outro, dando a sensação de continuação, e assim mantinha a uma audiência fixa e traçava uma estratégia de Marketing. Entre suas histórias, o desenhista tentava novos enquadramentos, narrativas longas que precederam as novelas-folhetins e novos recursos metalingüísticos. Inclusive, abusou do uso de sucessões de quadrinhos, que tinham o mesmo cenário de fundo, e essa técnica só seria largamente explorada anos depois. *As Aventuras de Nhô Quim* foi tão importante para a cultura do país, que por ocasião da sua criação em 30 de janeiro, a data foi registrada como o “DIA DO QUADRINHO NACIONAL”. Isto se deve, pois Agostini foi republicano, anti-clerical e abolicionista, abriu fronteiras, criou estilo, influenciou e tornou a caricatura, a sátira política e os quadrinhos, parte da imprensa brasileira ainda em seu começo. O autor também foi criador da revista *Tico-Tico*, a primeira revista de quadrinhos do Brasil. VERGUEIRO ilustra nessa citação a sua importância:

Embora Ângelo Agostini não tenha utilizado alguns dos recursos comuns às histórias em quadrinhos de hoje em dia, como o balão e a onomatopéia, desconhecidos em sua época, ele deve, com toda justiça, ter lugar assegurado entre os pioneiros da arte dos quadrinhos. Nada fica a dever, em termos de qualidade, a qualquer artista gráfico de sua época. Em alguns casos, até, chega mesmo a suplantá-los com grande vantagem. VERGUEIRO (2002)<sup>4</sup>

### 1.6. Um tal garoto amarelo

Nos EUA, em 1822, a imprensa modificou-se pelo surgimento da litografia e, no ano seguinte, em Boston, um almanaque é publicado pro Charles Ellms trazendo pela primeira vez, entre os passatempos, algumas histórias cômicas. Em 1846, aparece em Nova Iorque a primeira revista exclusiva dessas historietas chamada *Yankee Doodle*. Por seu grande número de histórias engraçadas, os quadrinhos passaram a ser conhecidos como Comics. Em 1895, Richard Felton Outcault cria *The Yellow Kid*, talvez o mais famoso personagem desse começo comercial dos quadrinhos. O técnico do jornal *New York Sunday World*, Benjamin Day, insistiu no desenho do garoto amarelo para testar uma tinta nesta cor com um secador especial. A camiseta do menino continha frases políticas retiradas de charges, e o Garoto Amarelo era uma referência às crianças pobres das favelas de Nova Iorque. Em 16 de fevereiro de 1896, passou a circular, somente aos domingos e causou grande impacto em sua época. Outcault, através de outros trabalhos, é o introdutor oficial da ação fragmentada e seqüenciada.

Outras histórias em quadrinhos também seguiam o mesmo tom. O colosso ianque desejava aculturar as levas de imigrantes que passara a abrigar e as histórias em quadrinhos apareciam como o instrumento por excelência para atingir esse objetivo. Eram baratas. Eram fáceis de compreender. Eram atrativas ao leitor com pouco conhecimento do idioma inglês. E, além de funcionarem muito bem em todos esses quesitos, atingiam em cheio o seu público e contribuíam para uniformizar as diversas etnias em torno de uma

---

4 VERGUEIRO, Waldomiro. ÂNGELO AGOSTINI, pioneiro dos quadrinhos. Disponível em: <[http://www.omelete.com.br/quadrinhos/artigos/base\\_para\\_artigos.asp?artigo=647](http://www.omelete.com.br/quadrinhos/artigos/base_para_artigos.asp?artigo=647)> Acesso em: 3 nov. 2005

maneira única de encarar o mundo. VERGUEIRO (2001)<sup>5</sup>

A partir do começo dos quadrinhos ao redor do mundo, diversos personagens surgem e tentativas que trariam este meio cada vez mais arrojado. Em 1987, nas aventuras de *Os Sobrinhos do Capitão* de Rudolph Dirks, aparecem pela primeira vez as onomatopéias e sinais que conhecemos hoje. Quanto aos traços e cores, *Little Nemo in Slumberland*, de Winsor McCay inova ao mostrar enquadramentos panorâmicos através de imagens surrealistas na temática de um menino sonhador. As perspectivas arquitetônicas e a brincadeira com seqüência e cortes foram inspiração para o jogo de câmeras no cinema de vanguarda. Waldomiro Vergueiro, uma das referências no Brasil sobre o assunto, analisou a obra de McCay sob o seguinte prisma:

É notável o domínio de McCay sobre as técnicas narrativas e sobre a linguagem quadrinhística. Com ele, os Comics *deixam de ser padronizados e passam a adquirir formatos cada vez mais diversificados*. Crescem. Encolhem. Alongam-se. Incham. Transformam-se em grandes estampas coloridas, preenchidas por gravuras de formatos caprichosos. Tudo isso, numa relação harmônica com os fatos narrados, acompanhando o universo de sonhos em que transcorriam as aventuras do protagonista, cujo invariável despertar no último quadrinho jamais descambou para a mediocridade. VERGUEIRO (2005)<sup>6</sup>

### **1.7. Após o fervoroso começo**

As histórias em quadrinhos popularizaram-se, tanto em revistas próprias, quando tiras nos jornais diários. Não levou muito tempo para que os personagens tivessem a máxima exploração comercial: brinquedos, licenças, produtos, programas de rádio e depois, programas de televisão. Entretanto, para tanta popularidade era necessário que o meio fosse organizado e em 1912 é criado o *King Features*

5 VERGUEIRO, Waldomiro. As Histórias em Quadrinhos e seus gêneros - Parte 1. Disponível em: <[http://www.omelete.com.br/quadrinhos/artigos/base\\_para\\_artigos.asp?artigo=345](http://www.omelete.com.br/quadrinhos/artigos/base_para_artigos.asp?artigo=345)> Acesso em: 18 ago. 2005.

6 VERGUEIRO, Waldomiro. Winsor McCay e Little Nemo in Slumberland. Disponível em: <[http://www.omelete.com.br/quadrinhos/artigos/base\\_para\\_artigos.asp?artigo=2515](http://www.omelete.com.br/quadrinhos/artigos/base_para_artigos.asp?artigo=2515)> Acesso em: 18 ago. 2005.

*Syndicate*, por William Hearst que era também o proprietário do *New York Journal* e os direitos de publicação passam a ser controlados e sua distribuição ordenada para o mundo todo. Neste mesmo tempo, alguns desenhistas tentam introduzir quadrinhos numa concepção mais “cult”. Nessa época, alguns autores tentam intelectualizar suas histórias, como George Herriman, com o poético *Krazy Kat*, em 1913, que é a primeira narrativa sobre gatos e ratos, George McManus, com *Pafúncio e Marocas* no mesmo ano, que tem como centro os conflitos familiares e *Gasoline Alley*, imaginado por Frank King, em 1919, inova ao mostrar personagens que crescem e envelhecem.

Na década de 20, a arte quadrinizada permanece crescendo. O cinema é a influência de algumas histórias, pois apresentavam cortes repentinos, ângulos diversos e episódios em série. Surge em 1923 o *Gato Félix*, de Pat Sullivan, em 1929 o marinheiro *Popeye*, de Elzie Crisler Segar, comedor de espinafres que causa até o aumento do consumo dessa verdura em vários países, e um ano mais tarde, o rato *Mickey*, de Walt Disney, que só teve sua primeira revista própria publicada em 1933. Nesse meio tempo, são criados alguns personagens de aventura, que até então eram poucos, em meio a tantas histórias cômicas e infantis: o detetive *Dick Tracy*, o aventureiro *Buck Rogers*, os fantásticos *Mandrake* e *Fantasma*, e *Tintin* que é adolescente, escoteiro e repórter, acompanhado do seu cão *Milou*, de histórias que tinham personagens inspirados em pessoas de carne e osso. Logo após surgem *Batman* e *Super-Homem*. Do outro lado, *The Spirit*, em 1940, é um herói sem super poderes, criado por Will Eisner, que revolucionou a linguagem dos quadrinhos, pois fez utilização de fusões, cortes, ângulos insólitos e o uso de sombras, de forma como nunca havia sido visto: uma linguagem visual revolucionária.

A partir de 2 de junho de 1940, quando foi publicada a primeira história de seu novo herói – o *Spirit*, um justiceiro mascarado bastante peculiar –, Eisner teve muito mais liberdade para realizar vôos criativos que antes não havia ousado. De uma certa forma, a criação de Eisner quebrava com dois paradigmas característicos dos quadrinhos mais populares de sua época: em primeiro lugar, procurava afastar-se da figura dos super-heróis com suas roupas espalhafatosas, para assumir uma vestimenta muito mais sóbria, um terno e gravata comuns, completados por uma máscara que apenas lhe encobria os olhos e tampouco apresentando qualquer dom extravagante, que pudesse distingui-lo grandemente do comum dos mortais; em segundo lugar, buscava um leitor diferenciado daquele que consumia essas outras personagens, ansiando por atingir um público mais velho e com maiores exigências em termos de narrativas gráficas. Desta forma, as histórias do *Spirit* nem sempre se concentravam no protagonista, mas se utilizavam dele para apresentar uma narrativa sobre uma preocupação humana específica VERGUEIRO (2005)<sup>7</sup>

### 1.8. Anos 30: Uma história dourada

Na década de 30, ainda, ao lado da produção dos super heróis, personagens femininas passam a assumir espaço dos quadrinhos, como *Betty Boop*, de Max Fleischer em 1931 e *Jane*, de Norman Pett em 1932, mas elas traziam algo de novo: a idéia de libertação feminina e elementos eróticos. O número de revistas clandestinas cresce e a exemplo disso as *Dirty Comics*, gênero de revistas escritas por desenhistas anônimos, ganham área com cenas de sexo explícito e uso freqüente da sátira, quase em forma de deboche. Personagens como *Ferdinando*, de Al Capp revoluciona já em 1934 por satirizar o "*american way of life*".

Com o início da Segunda Guerra Mundial a produção de quadrinhos no mundo tem uma queda. Ainda sim, alguns personagens expressivos aparecem nesta época como *Lucky Luke*, em 1946 na Bélgica por Maurice Bevère e René Goscinny, que representa a sátira do caubói. Este é ponto de partida para *Asterix*, em 1959 também de Goscinny com parceria de Uderzo, entretanto já na França, um dos personagens europeus mais famosos, pois persiste até os dias de hoje, sendo traduzido para mais de 80 línguas e dialetos. Nesse mesmo tempo, os Estados

7 VERGUEIRO, Waldomiro. O legado de Will Eisner. Disponível em: <[http://www.omelete.com.br/quadrinhos/artigos/base\\_para\\_artigos.asp?artigo=2438](http://www.omelete.com.br/quadrinhos/artigos/base_para_artigos.asp?artigo=2438)> Acesso em: 18 ago. 2005.

Unidos sofriam uma grande repressão do período do Macartismo e a indústria de *Comics* permanece censurada e paralisada por algum tempo. Os heróis foram a fórmula encontrada para, mais tarde, posicionar a população em meio a devastação causada pela Segunda Guerra Mundial. Em 1940, o *Super-homem* foi acusado de "judeu sujo" pelo jornal *Das Schwarze Korps* por ter sua temática voltada à destruição do nazismo. O maniqueísmo das histórias de aventura era a fórmula encontrada para a crítica, já que estabelecia a relação entre bem e mal. Surgiam diariamente personagens que impulsionavam os Estados Unidos contra a Alemanha e o Japão e que após a guerra ampliaram seus temas para narrativas de terror, romances, crimes, aventuras, ficção científica e até a reprodução de clássicos da literatura mundial.

O maniqueísmo e a indissolubilidade entre ordem e justiça são as características conservadoras da maioria dos heróis dos quadrinhos, o que pode ser contrabalanceado pela resignificação que pode ser feita por muitos leitores. O maniqueísmo cumpre o papel de ofuscar as relações sociais que geram as ações humanas e as autonomizam, tornando-as produtos da maldade ou bondade inatas. Embora muitas histórias proporcionem uma visão das relações sociais que engendram as ações humanas, este aspecto se revela apenas um deslize de um roteirista que deve detalhar uma determinada aventura e assim cede à força da realidade. VIANA (2004)<sup>8</sup>

### 1.9. O pós-guerra

No entremeio, Charles Schultz propõe quadrinhos existencialistas, o que lhe rendeu o título de *Freud dos Comics*, com *Peanuts*, traduzido como *Minduin* em 1950. Em 1952 aparece no cenário norte-americano a revista *Mad*, com seu humor escrachado, repleto de charges e críticas. Dois personagens ficam famosos em todo o mundo nos anos 50: o *Recruta Zero* de Mort Walker, e *A.C./B.C.* de Johnny Hart que se destacou pelo texto de alto nível, desenhos simples e grande senso de

8 VIANA, Nildo. A Era da Aventura no Mundo dos Quadrinhos. Disponível em: <<http://www.espacoacademico.com.br/035/35cviana.htm>> Acesso em: 2 de out. 2005.

humor.

A década de 60 foi a era dos novos super-heróis nos EUA. Isto porque eles passam a apresentar as fraquezas humanas em seus atos, aproximando cada vez mais o leitor e seus personagens preferidos. Stan Lee é o grande precursor desse tempo, associado à Marvel Comics, com o *Surfista Prateado* em 1961, *Homem Aranha* e *Hulk* em 1962, e *X-Men* em 1963. Em outras nações, por exemplo, há o surgimento de outros personagens, como *Barbarella* em 1962 na Itália, marcando o começo da *Graphic Novel*, álbuns de grande qualidade gráfica que movimentaram o mercado de quadrinhos para adultos. *Mafalda*, a heroína intelectual do argentino Quino em 1964 está nesse mesmo tempo, mas não mesmo cenário, pois estava longe do erotismo. Os quadrinhos de Quino foram instrumentos de crítica contra a ditadura que regia o seu e os demais países da América Latina, e está presente a temática de como a pós-modernidade contribuiu em suas formações. Era cada vez mais freqüente o uso de expressões dos anseios humanos, ideais sociais e passionalidade em temas urbanos. A personagem *Valentina* em 1965, do italiano Guido Crepax, mostra uma construção que permite ao menos quatro leituras: o erotismo, em primeira instância, o psicanalítico, influenciado pelos estudos do inconsciente de Freud, o literário, que vem de referências a obras citadas pela personagem, e os desenhos, pois o autor escondia brincadeiras e mensagens relacionadas como pistas para o que ele queria dizer na história.

Depois de *Valentina*, Guido Crepax deu vida a muitas outras "musas de papel", como Anita, Bianca e Belinda, além de assinar sofisticadas versões em quadrinhos de clássicos da literatura erótica, como *A História de "O"*, de Pauline Reage; *Emmanuelle*, de Arsan; e *Justine*, de Sade. Também fez releituras de clássicos como *Conde Drácula*, *Doutor Jekyll e Mister Hyde* e *Frankenstein*, seu último trabalho publicado, em 2002. *Valentina* é beijada pelo Fantasma num dos delírios da personagem. Mesmo enquanto esteve envolvido com os quadrinhos, o autor não abandonou a atividade de ilustrador publicitário, na qual atuou até 1991, fazendo campanhas das mais variadas. Artista extremamente versátil,

Crepax também assinou centenas de litografias, serigrafias e aquarelas. Sempre explorando requintes de sadomasoquismo, Crepax foi considerado, durante muitos anos, o "papa" dos quadrinhos eróticos, posto que passou ao também italiano Milo Manara. Com um traço extremamente delicado, um incrível domínio de luz e sombras e diagramações para lá de ousadas, suas páginas eram autênticos delírios visuais. GUSMAN (2003)<sup>9</sup>

### 1.10. O *underground* vira moda

A banda desenhada ganhou, após o seu auge de ouro, a face de protesto e de manifestação de pensamentos. O movimento de revistas *underground* é um exemplo de mistura de sexo, drogas e política e seu mais precioso exemplar é *Fritz the Cat* em 1965 um gato mulherengo, bêbado, drogado e revolucionário. Tantos estereótipos para um personagem que seu próprio criador Robert Crumb admite ter encontrado seu estilo após uso de algumas drogas. *The Freak Brothers*, por Gilbert Shelton também usa o apelo político e social para trazer o movimento de contracultura para dentro dos quadrinhos. A série critica a sociedade, ridicularizando-a com o estilo pastelão, trazendo heróis superficiais e contraditórios.

A recessão econômica atinge a produção dos quadrinhos na década de 70. A crise do petróleo provoca a queda na quantidade de títulos, entretanto algumas produções ainda se destacam. *Hagar* em 1973, por Dik Browne, é um viking que vive o cotidiano dos lendários guerreiros nórdicos e divide o seu dia-a-dia com sua família de classe média em tempos modernos. Outro personagem destacável é o gato *Garfield*, feito por Jim Davis em 1978. *Garfield* torna-se popular entre pessoas de todas as idades, pois possui reações humanas: o gato indigna-se contra a autoridade, é convicto de suas idéias e ele tem a coragem de admitir sua culpa em relação a pequenos pecados como comer demais, dormir demais, não fazer

9 GUSMAN, Sidney. Valentina e seus fãs estão órfãos: Guido Crepax morreu. Disponível em <[http://www.universohq.com/quadrinhos/2003/n31072003\\_07.cfm](http://www.universohq.com/quadrinhos/2003/n31072003_07.cfm)> Acesso em 15 out. 2005.

exercícios ou não ter ânimo nas segundas-feiras. *Corto Maltese*, de Hugo Pratt, inaugura em 1970 o romance em quadrinhos. São histórias de um marinheiro ao redor do mundo, e passa pelas mais diversas situações, até por fatos históricos. Enquanto isso, Jean Giraud, que já fazia algum sucesso com o *Tenente Blueberry* nos anos 60, passa a adotar o pseudônimo Moebius, escrevendo temas que variam de conflitos sociais, políticos ou o cotidianos de personalidades consideradas estranhas. Na América Latina, ocorriam as ditaduras militares e diversos heróis foram criados com o intuito de informar a população, como os *Fradinhos*, do Henfil, a *Graúna* e *Rango*, um personagem que denunciava a fome. No Brasil, especificamente, alguns autores fizeram e ainda fazem sucesso como Angeli, Maurício de Sousa e Ziraldo, como será discutido posteriormente.

### **1.11. Os anos 80 e a infância da *Graphic Novel***

Nos anos 80, os quadrinhos conquistam cada vez mais o público adulto. As edições são melhores elaboradas, algumas de luxo, e a incidência de histórias de violência aumenta. Nos Estados Unidos, Art Spiegelman faz sucesso em 82 com *Maus*, quadrinhos que segue o formato de um documentário dramatizado. O autor adicionou a isso a caracterização dos personagens com rostos de animais.

O desenho de Spiegelman, bem sujo, é uma consequência do estilo da *Raw*, mas serve também para mostrar que aqueles ratos não são bonitinhos como os desenhados por Walt Disney. O antropomorfismo que transforma judeus em ratos, nazistas em gatos, norteamericanos em cães e poloneses em porcos reflete a estrutura da vida naqueles dias. Sem nem saber o porquê, os gatos correm atrás e matam os roedores. Na escolha dos orelhudos para representar os judeus há também uma referência ao termo com que os nazistas se referiam à "raça inferior": vermes da sociedade; e ainda uma resposta à afirmação que abre o primeiro capítulo: "*Sem dúvida os judeus são uma raça, mas não são humanos*", de Adolf Hitler. FORLANI (2005)<sup>10</sup>

10 FORLANI, Marcelo. HQ: Maus - A história de um sobrevivente. Disponível em: <[http://www.omelete.com.br/quadrinhos/artigos/base\\_para\\_artigos.asp?artigo=2701](http://www.omelete.com.br/quadrinhos/artigos/base_para_artigos.asp?artigo=2701)> Acesso em: 15 out. 2005.

Dois anos mais tarde, Bill Watterson conquista as páginas dos jornais com seu personagem filosófico e existencialista *Calvin*. O menino artilheiro recebeu seu nome em homenagem a Calvino, filósofo e teólogo francês do século XVI que atuou na reforma protestante, e seu amigo, o tigre Hobbes, também recebeu esse nome em referência a Thomas Hobbes, filósofo britânico do século XVII. O autor acreditava que os homenageados foram as principais influências para a constituição do pensamento norte-americano, por tratarem da religiosidade e da moral. Os personagens ironizam costumes, crenças, morais, instituições e relacionamentos tipicamente americanos e foi (e é) amplamente divulgado através de tiras. Watterson foi nomeado em 1992 com o *Prêmio Reuben* para "O Melhor Cartunista do Ano" pela *National Cartoonists Society*, sendo já premiado anteriormente, em 1986 e em 1988. Frank Miller é outro destaque dessa década com diversas obras relacionadas a super-heróis e o *Cavaleiro das Trevas*, em 1985, foi sua obra-prima. É a história de *Batman*, já com Bruce Wayne de cinquenta anos, aposentado, amargurado e psicótico. Estava em um nível diferente dos fanzines que costumava ilustrar no começo da carreira. É a época também dos grandes roteiros e de autores que se tornaram referência nos dias atuais, como Neil Gaiman, que já começava os primeiros passos de *Sandman*, e Alan Moore com *Watchmen* e *Batman: a Piada Mortal*.

Do outro lado do mundo, os japoneses ganham espaço no mercado editorial, por ser um dos maiores consumidores e produtores de quadrinhos, ao lado dos EUA. O Japão é um país de tradição no desenho, com ampla produção dos mangás, entretanto a sua exploração comercial no ocidente só ocorre no início dos anos 80. Alguns exemplos disso são *O Lobo Solitário* de 1980 desenhado por Kazuo Koike e

*Akira* em 1986 idealizado por Katsushiro Otomo e que chegaram a um grande sucesso. Em outras partes do mundo alguns desenhistas fazem sua fama também, como na Itália que eles exploram o erotismo nos *fumettis*: Serpieri, com sua personagem *Drunna* de *L'Eternauta* e Vittorio Giardino com *Little Ego*, e Liberatore apresenta quadrinhos extremamente violentos, como o do personagem *Ranxerox*. A América latina, que desde as ditaduras já apresentava uma expressiva produção na área de charges, se destaca com artistas como José Muñoz, Carlos Trillo e Carlos Sampaio na Argentina, e Alberto Breccia no Uruguai. Em 1984, no Brasil foi criada a AQC-ESP - Associação de Quadrinhistas e Caricaturistas do Estado de São Paulo, fazendo com que a categoria fosse reunida, incentivando o interesse pela arte e abrindo oportunidades para os novos profissionais. A associação criou o troféu Ângelo Agostini, para homenagear o pioneiro de quadrinhos no Brasil e os profissionais destaques na área durante o ano. Atualmente a premiação também faz referência ao cenário da produção alternativa, como os fanzines.

#### **1.12. A crise dos 90: A busca da realidade em quadrinhos**

A década de 90, apesar das crises econômicas, há inúmeras produções na área de quadrinhos relacionadas a valores humanos e comportamento. As indústrias norte-americanas e japonesas se consolidam, pois são os maiores consumidores e produtores, em número de publicações. *O Homem Ideal*, comédia de Ralph Köning abriu espaço para os homossexuais e foi produzido em filme. O grande destaque dos anos 90 é um veterano dos quadrinhos: Frank Miller com sua série *Sin City* em 1996, que são histórias de violência e sexo. Traduzida como *Cidade do Pecado*, o tratamento que possui é influenciado por quadrinhos europeus e mangás japoneses, deixando o texto e traços sofisticados, como no cinema *noir*. A cidade, criada por

Miller, corrompe qualquer indicio de humanidade de seus personagens que não são nem heróis e nem vilões: todos são pecadores, destinados a um futuro trágico e que se ligam à humanidade por suas paixões.

No rumo da violência e do tratamento *noir*, está David Laphhan com *Balas Perdidas* em 1998. As edições em conjunto revelam um mosaico amplo e elaborado, entretanto podem ser lidas separadamente por não serem lineares. Os personagens oscilam entre protagonistas e coadjuvantes, e explora a decadência das relações humanas através do seu sintoma mais extremo, a violência. *Balas Perdidas* trouxe de volta o crime violento ao mundo das HQs e juntamente Frank Miller, é considerado um dos principais representantes no renascimento do gênero policial. Eles rompem com a tradição moralista e as estruturas que fizeram sucesso nos anos 50. Paul Auster, escritor nova-iorquino, faz parceria com David Mazzucchelli, ilustrador, e juntos produzem *Cidade de Vidro* no mesmo ano. Neste, a violência é presente, mas de forma sutil e às vezes poética. É freqüente a preocupação com a escolha das palavras, pois o personagem principal é um escritor, e através da linguagem é que desvenda seus segredos.

*No Coração da Tempestade* em 1991, de Will Eisner é uma das destacáveis obras da década de 90. Feito com lembranças do autor relativas à sua participação na Segunda Guerra Mundial, ele faz uma reflexão e, anos após, lança também com a temática da guerra *O Último dia no Vietnã*. Eisner se mostrava preocupado com as questões de tempo e espaço nas histórias em quadrinhos. Temas freqüentes da sua carreira são histórias baseadas em fatos reais como *Contrato com Deus* que era um retrato em quadrinhos da vida nos cortiços do *Bronx* durante o período da Grande Depressão. Ele foi professor na *School of Visual Arts*, de Nova Iorque, e é autor de

livros teóricos sobre a banda desenhada. Sua importância foi tal que emprestou seu nome a um dos principais prêmios das HQs americanas, o *Will Eisner Comic Industry Award*, criado em 1988 e que contava anualmente com a sua presença.

Um dos quadrinhistas que se tornou influente e popular na mesma década foi o sul-coreano Jim Lee. É considerado tanto o desenhista ideal para gibis de super-heróis quanto um símbolo da degradação do gênero no início dos anos 90, pois seu estilo foi copiado à exaustão devido a sua característica de inovador. *WildC.A.T.S* em 1994 é um exemplo de como heróis mal-encarados, mulheres sensuais de proporções supra-humanas em trajes mínimos e cenas de ação que fazem sucesso nesta área. Dentro das historietas independentes surge *Bone* em 1996, idealizado por Jeff Smith. *Bone* foi um sucesso imediato, vendeu toda sua primeira tiragem e virou uma mania em seu tempo. Chegou à consagração, com quatro prêmios *Will Eisner Comic Industry Award* em 1994, pela Melhor História Seriada, Melhor Revista Periódica, Melhor Revista de Humor e Melhor Escritor e Desenhista. Algo que nunca havia sido visto no ramo de HQ independente em tão pouco tempo de mercado. Seus personagens não possuem forma definida, uma inovação no gênero de personagens fixos, e Jeff Smith usa como recurso o que poucos ousam: o silêncio.

Bone conta, com humor e suspense, as aventuras dos três primos Bone que, ao serem expulsos de sua terra natal Boneville, se deparam com um imenso vale desconhecido. Lá encontram criaturas fantásticas, assustadoras e graciosas e nesse novo ambiente eles têm de viver. "Bone é uma história em quadrinhos que fala de como é crescer e deixar a casa dos pais pela primeira vez", disse Jeff Smith, que com influências de seu tempo de desenho animado consegue fazer as histórias se desenrolarem com um ritmo que deixa os leitores afeccionados e presos a uma agradável leitura. A influência vinda do ramo da Animação pode ser notada também nos traços limpos e simples de seus desenhos e na sequenciação dos quadros. Jeff consegue manter a obra com uma constância narrativa que poucos quadrinhistas conseguem, ou conseguiram, manter. ANDRADE<sup>11</sup>

---

11 ANDRADE, Felipe. Bone. Disponível em:

<<http://paginas.terra.com.br/lazer/cubocosmico/estante/bone.htm>> Acesso: em 28 nov. 2005.

Nos anos 90 ainda, Alex Ross e Kurt Busiek lançam *Marvels*, quatro edições que contavam o surgimento dos heróis da Marvel. Quem contava a história era um repórter fotográfico do *Clarim*, Phil Sheldon. Alex Ross apresenta um trabalho de extrema qualidade, pois o realismo de sua aquarela causa deslumbramento àqueles que vêem. A gama de detalhes tornou os heróis mais reais, humanos, e os semblantes também são destacáveis.

Durante todo o tempo de consolidação dos quadrinhos o crescimento das editoras brasileiras foi considerável. São muitos os jornais que incentivaram a divulgação de tiras, como a *Folha de São Paulo*, o *Jornal do Brasil*, e até publicações históricas, exclusivas para o gênero, como o *Pasquim*. Dentre os artistas pode-se destacar Daniel Azulay com o a *Turma do Lambe-lambe*, Miguel Paiva com *Ed Mort* e *Radical Chic*, Paulo Caruso que é autor de doze livros na linguagem do humor e histórias em quadrinhos, Veríssimo de *Cobras* e *Família Brasil*, Jaguar com *Sig*. Em 1992 as editoras e livrarias exportam publicações quadrinísticas como a *Art & Comics* que é responsável pela grande quantidade de desenhistas brasileiros nos EUA em editoras como a *DC*, *Marvel* e *Image*. Exemplos de artistas brasileiros nesta situação são Watson Portela, Bené, Marcelo Campos, Khato e muitos outros. A Circo Editorial e a Nova Sampa concentraram as publicações nacionais por muito tempo, com *Geraldão* de Glauco, *Chiclete com Banana* de Angeli já conhecida pelo público pelos seus traços grosseiros e característicos e humor negro, *Níquel Náusea* de Gonsales, *Piratas do Tietê* idealizado por Laerte, e outras. Angeli, Laerte e Glauco são conhecidos também pela criação de *Los 3 Amigos* que era publicado em jornais e agora possuem revistas próprias. A *Editora Brasiliense*, a *LP & M*, a *EBAL* e a *Martins Fontes*

buscaram abrir espaços nas livrarias, para expôr os títulos tanto de autores nacionais como estrangeiros, tirando os quadrinhos das bancas de jornal e colocando-os ao lado da literatura.

Abordando uma nova forma de fazer quadrinho, Joe Sacco inaugura o livro reportagem quadrinizado. No ano 2000, o livro estava pronto, com entrevistas realizadas no começo dos anos 90, na Palestina, mas especificamente na faixa de Gaza. A discussão foi tão intensa sobre a arte de Sacco, que leva o nome de *Palestina* mesmo, que alguns teóricos passam a tratá-lo como uma nova direção para os quadrinhos e para o jornalismo. Em uma coluna do site O Reator é relatada essa expectativa sobre o futuro a partir da obra:

Os livros da série *Palestina*, assim como outros trabalhos de Joe Sacco, são um sopro necessário de ar fresco para o jornalismo. A imprensa está envelhecendo junto com seus leitores e telespectadores, cada vez mais desiludidos. Sacco mostra que ainda é possível inventar novas maneiras de narrar os fatos com profundidade e emoção, sem pieguices e estereótipos. Além disso, demonstra a força que os quadrinhos podem ter como meio de comunicação e registro do seu tempo. BRASIL

Mesmo com essa iniciativa, longe das páginas dos jornais convencionais, repara-se que estes também estão abusando dos quadrinhos, não como literatura, mas como auxiliar da notícia. É o caso de reconstituições de fatos e charges, cada vez mais integrados ao conteúdo diário dos jornais e revistas. Isso será discutido a seguir, de forma isolada.

### **1.13. A história continua...**

Esse é um breve panorama de como personagens criados, literários clássicos e de mitologia passaram a ser contados em quadrinhos, e de como a cultura influenciou gerações e pessoas de todas as partes do mundo. Há diversos

---

12 BRASIL, Gabriel. Jornalismo quadro-a-quadro. Disponível em:  
<<http://reator.org/livros/06palestina.htm>> Acesso em: 28 nov. 2005.

autores que deveriam constar neste relato, mas dá para se ter uma noção da importância das HQs como meio de comunicação, influenciando a música, o cinema e o cotidiano das pessoas. Nesse tempo, vários quadrinhos foram utilizados com as mais diversas funções, como para promoções eleitorais ou campanhas governamentais, entretenimento, informação, educação etc. Hoje há também uma preocupação na inclusão de quadrinhos, por suas características, como difusor de idéias e em exemplo disso são feitas campanhas de economia de água, informações sobre sexualidade, alerta dos riscos de doenças entre outros. A era da informação traz consigo mais do que a arte, e sim a necessidade de se aplicar aos quadrinhos o valor agregado, assim como facilitador de textos jornalísticos, pensando-se na responsabilidade social.

## 2. OS QUADRINHOS NO BRASIL.

As histórias em quadrinho no Brasil são marcadas oficialmente pela revista *Tico-Tico* no início do século XX. Entretanto, essa é uma briga de longa data, já que a técnica em quadrinhos vinha se desenvolvendo na maioria dos países como já foi discutido no capítulo anterior. No Brasil, em 1869, Ângelo Agostini criou *As Aventuras de Nhô Quim*, 30 anos da publicação de *Yellow Kid*, a referência de início dos quadrinhos norte-americanos.

### 2.1. A *Tico-Tico*

A publicação da revista *Tico-Tico* foi realizada de 1905 até a década de 60 e é conhecida por seus ilustres fãs como Carlos Drummond de Andrade, Érico Veríssimo e Rui Barbosa. Por influência do pioneiro Ângelo Agostini, que no final do século 19 já havia criado *As Aventuras de Nhô Quim* em território nacional, esta primeira revista de quadrinhos é publicada no dia 11 de outubro de 1905, com 21 mil exemplares. Neste momento, as HQs passam a ser percebidos como arte e a concepção é muito parecida com a França na mesma época, tendo inclusive a influência de quadrinhos como *La Semaine de Suzette*.

Recuperar a obra artística de Ângelo Agostini, infelizmente, ainda constitui tarefa a ser realizada. Retrato de uma país de memória curta, que se compraz em exaltar apenas os valores alienígenas e costuma fechar seus olhos às belezas que internamente possui (não que alguns valores alienígenas não devam ser eventualmente exaltados...). Mas pelo menos é consolador pensar que, nos últimos tempos, algumas exposições mostrando os trabalhos de Agostini vêm sendo organizadas no Brasil, visando desvendar para as novas gerações os meandros de uma produção artística inigualável em sua época. No entanto, deve-se também reconhecer que elas são muito pouco perto do que o autor certamente mereceria. Mas já é um começo de resgate para esse piemontês que teve a audácia de, num país subdesenvolvido, produzir histórias em quadrinhos antes mesmo que elas próprias se entendessem como tal. VERGUEIRO<sup>13</sup>

Primeiramente, o conteúdo das histórias eram contos ilustrados e histórias

13 VERGUEIRO, Waldomiro. Arte Sequencial - ...E O Brasil Descobriu Os Quadrinhos!. Disponível em: <<http://www.eca.usp.br/nucleos/nphqeca/arteseq/arteseq4.htm>> Acesso em: 2 out. 2005.

didáticas passando para um segundo estágio muito ligado à literatura. A adaptação de clássicos também eram repassadas em quadrinhos e publicadas. A revista contou com participações de grandes nomes como Olavo Bilac, Oswaldo Orico, Lygia Fagundes Telles, Ana Maria Machado, Monteiro Lobato entre outros e por alguns foi considerado como uma “escola de imaginação”. Quanto aos personagens, *Réco-Réco*, *Bolão* e *Azeitona* são os mais lembrados ainda hoje pelos admiradores da *Tico-Tico*. *Chiquinho*, foi inspirado em *Buster Brown*, de Richard F. Outcault, o mesmo desenhista famoso por ser o criador do *Yellow Kid*, o pai dos quadrinhos norte-americanos. Nos anos 30, a revista começou a publicar personagens do mercado editorial internacional em expansão, como *Mickey Mouse*, *Gato Félix*, *Popeye* e *Krazy Kat*. Sua queda veio com o aumento no interesse pelas histórias de super-heróis e em 1962, após 57 anos de existência e 2097 edições publicadas, a revista é extinta.

## **2.2. A viagem que mudou o rumo dos quadrinhos**

Nesse intervalo, vários donos de editoras, jornalistas e visionários passam a conhecer o desenvolvimento dos quadrinhos fora do país, e mudam a configuração da mídia escrita no Brasil. Isto porque antes dos quadrinhos, eram raros os cadernos de assuntos específicos, e estes aumentaram consideravelmente a venda de jornais na época. Adolfo Aizen foi um desses interessados que após uma viagem aos Estados Unidos de 1934, ficou deslumbrado com o sucesso que tinham os suplementos diários.

Em conversas com colegas americanos, Aizen descobriu que aqueles suplementos aumentavam substancialmente as vendas dos diários, uma vez que muitos leitores compravam o jornal apenas para lê-los. Notou ainda que nenhum caderno fazia mais sucesso que o infante juvenil, que trazia curiosidades, passatempos e muitas histórias em quadrinhos – chamadas *Comics* pelos americanos porque os primeiros artistas exploram o gênero para fazer graça com o universo miserável dos cortiços das grandes cidades

americanas no fim do século XX. Impressionou-se com aquele tipo de leitura por ser uma obsessão nacional consumida avidamente em praças e metrô. Todos os grandes jornais tinham suas séries de quadrinhos, principalmente com heróis de aventura. GONÇALO JR. (2004, p. 25)

A grande inovação de Aizen foi imaginar o quadrinho no Brasil, que não havia desenvolvido a tradição, tal qual o país que viajara. Após ficar quase um ano, e consumir muitos quadrinhos, ele quis repetir a fórmula no Brasil, e é claro, enfrentou dificuldades. Como já trabalhava em conjunto com Roberto Marinho, Aizen oferece ao chefe a novidade e é recusada. Acreditou no seu projeto, levou ao concorrente e fez um sucesso estrondoso com a reprodução de tiras americanas. Após reconhecer a falha, Marinho lança *O Globo Juvenil*, e surpreso com o resultado, em pouco tempo, cria a revista *Gibi*.

### **2.3. Roberto Marinho e a *Gibi***

A revista *Gibi*, lançada em 1939, pelo Globo de Roberto Marinho fez tanto sucesso que o seu nome virou sinônimo de histórias em quadrinhos, o que inicialmente era a denominação para a palavra “moleque”. Anteriormente a editora havia lançando outras publicações, mas nenhuma que obtivesse tanto alcance e sucesso.

Na quarta-feira 21 de abril, com grande estardalhaço, O Globo lançou sua primeira revista em quadrinhos. Com 32 páginas, a revistinha trazia o novo formato importado por Aizen, era impressa em papel-jornal, com algumas páginas duplas em duas cores (vermelha e amarela) e as outras em preto-e-branco. O preço era o mesmo de *Mirim*, trezentos réis. GONÇALO JR (2004, p. 68-69)

*Gibi*, antes de adotar a periodicidade semanal, tinha em suas páginas os quadrinhos de *Charlie Chan*, *Ferdinando*, *Brucutu* e outros. Após, a seleção do material a ser publicado era de ótima qualidade, tendo a publicação de tiras como: *Chico Peste* de Paulo Cesar Munhoz, *Hagar* de Browne, *Popeye* de Sagendorf,

*Recruta Zero* de Mort Walker, *Versus* de Jack Wohl etc. Em formato de história em quadrinhos haviam *The Spirit* por Eisner, *Agente Secreto X-9* de Al Williamson, *Dick Tracy* de Chester Gold, *O Príncipe Valente* de Foster, *Lucky Luke* de Morris e Goscinny, entre tantos outros. O formato da revista era de 40 cm de altura por 30 cm de largura, as tiras eram coloridas e as histórias em preto e branco.

O sucesso de Gibi, e dos quadrinhos em geral, foi tanto que em 30 anos a imprensa nacional se movimentou, às vezes a seu favor, outras contra. As figuras da época também passam a reconhecer sua importância, como os presidentes Getúlio Vargas, Juscelino Kubitschek, Jânio Quadros, João Goulart e Castello Branco. Gilberto Freire era um fã tão fervoroso dos quadrinhos, que quando tornou-se deputado, sugeriu ao congresso uma versão quadrinizada da Constituição. Jorge Amado obteve uma grande visualização devido as suas primeiras obras que foram repassadas para os quadrinhos. Entretanto nem todos os amavam. O jornalista Carlos Lacerda denominava-se inimigo dos quadrinhos, por acreditar que ele estimulava a delinqüência juvenil. Samuel Weiner, inimigo profissional de Marinho, divulgou as teorias do psicólogo Frederick Wertham, autor do livro *A Sedução dos Inocentes*, que afirmava a perversão das histórias em quadrinhos, que pregavam o crime e condutas sexuais condenadas pela rígida sociedade norte-americana. E logo também na brasileira.

Werthan publicou um tratado implacável contra os Comics com base em conclusões que teria tirado dos tratamentos feitos em sua clínica em crianças e adolescentes com distúrbios de comportamento. A obra denunciava, de modo contundente, que terríveis crimes praticados por crianças nos últimos anos foram estimulados pela leitura de Comics. A principal alegação era a "culpa por associação", isto é, muitos menores acusados ou condenados liam quadrinhos. Os casos escabrosos de ocorrências infanto-juvenis que passaram pelo consultório de Wertham ou foram "investigados" por ele ultrapassavam muito a barreira da ficção dos quadrinhos que ele tanto queria exterminar. GONÇALO JR. (2004, p. 235-236)

#### 2.4. O quadrinho entre os jornais

A história dos quadrinhos não se restringe apenas a Aizen e Marinho. Mas a outros três influentes da comunicação: Assis Chateaubriand, Victor Civita e Alfredo Machado. Civita foi o fundador da editora Abril que nasceu em 1950, com uma publicação chamada *O Raio Vermelho*, e depois virou referência no mercado com a tradução do *Pato Donald*. Alfredo Machado também não ficou para trás, pois o nascimento de sua editora Record, com o comércio de livros e revista, esteve ligado na década de 30 à *Marvel Comics*.

Assis Chateaubriand, o famoso magnata das comunicações do Brasil, comprara anos antes de lançar sua revista em quadrinhos uma impressora colorida. *O Guri* em 1942 foi a primeira revista brasileira totalmente impressa em quatro cores. Um dos personagens marcantes que habitou suas páginas foi *O Amigo da Onça*, desenhada por Péricles Albuquerque Maranhão. Ele era acompanhado de uma mistura de personagens nacionais e americanos.

O primeiro número de *O Gury* chegou às bancas em abril de 1940, com o subtítulo *O filhote do Diário da Noite*, numa referência ao mais importante jornal dos Diários Associados. Como determinara Chateaubriand, todas as 68 páginas da revista foram impressas em cores. A revista saiu com circulação mensal até o número 7, de outubro daquele ano, quando se tornou quinzenal. Chegava às bancas nos dias 1º e 15 de cada mês. Para preencher as páginas da revista, Dario Magalhães comprou uma razoável quantidade de material da editora americana Fiction House, fundada por T.T. Scott no começo de 1938. GONÇALO JR. (2004, p. 93)

Apesar de serem considerados uma ameaça moral nas décadas de 40 e 50, e em contraposição, a grande alavanca de vendas da mídia impressa, os quadrinhos continuaram se expandindo. Nesta mesma época não havia a televisão, o que incentivava e muito o consumo da mídia impressa. O jogo de mercado era inevitável para os que quisessem conquistar um número maior de fãs. Orlando Dantas, o

diretor do jornal *Diário de Notícias*, por exemplo, importava uma grande quantidade de artigos difamando os quadrinhos, pois era concorrente de Roberto Marinho.

## **2.5. A exposição pioneira**

Em 18 de junho de 1951 acontece um evento inédito: a 1ª Exposição Internacional de Quadrinhos em São Paulo. O Brasil foi o primeiro país a realizar uma exposição dedicada aos quadrinhos. A parte mais interessante é que a exposição não foi apenas uma exibição de trabalhos de quadrinhistas, mas também teve grupos de discussão sobre o assunto, como se fosse uma previsão do que seriam os quadrinhos inseridos no contexto das teorias de comunicação de massa. As discussões tinham por objetivo analisar o relacionamento dos quadrinhos com outros meios, tais como o cinema e a literatura escrita. O evento foi organizado por Jayme Cortez, Syllas Roberg, Miguel Penteado, Reinaldo de Oliveira e Álvaro de Moya e teve a participação, com o envio de originais, de autores norte-americanos como Alex Raymond, Al Capp, Hal Foster e Milton Caniff.

Tudo parece indicar que os brasileiros têm motivos aos montes para se vangloriar em relação às histórias em quadrinhos. De uma certa forma, fomos nós que os descobrimos enquanto arte voltada para as massas, dedicando a eles a primeira Exposição Internacional das Histórias em Quadrinhos, organizada por alguns entusiastas dessa arte em nosso país. Era o ano de 1951 e as histórias em quadrinhos ainda eram consideradas coisa sem a mínima importância no resto do mundo, tanto que grandes desenhistas como Milton Caniff, Al Capp e Alex Raymond sequer se preocupavam com o valor de seus originais, distribuindo-os gratuitamente para aqueles que os solicitavam (e, consta, sentiam-se até envaidecidos quando alguém o fazia). Melhor para os organizadores da Exposição, que receberam de graça, inclusive com agradecimentos dos autores, material que hoje estaria custando os olhos da cara. VERGUEIRO<sup>14</sup>

## **2.6. Os quadrinhos na marginalidade**

Em meio a brigas e descobertas, a banda desenhada, passam a ser questionada também como meio. Como a maioria do material publicado era de

14 VERGUEIRO, Waldomiro. Arte Sequencial - ...E O Brasil Descobriu Os Quadrinhos!. Disponível em: <[http://www.eca.usp.br/nucleos/nphqeca/arteseq/arte\\_sequencial4.htm](http://www.eca.usp.br/nucleos/nphqeca/arteseq/arte_sequencial4.htm)> Acesso em: 2 out. 2005.

origem norte-americana, os intelectuais colocam em cheque o conteúdo de valores estrangeiros. Essa importação de quadrinhos impediu de certa forma o desenvolvimento de uma cultura própria de arte quadrinizada. Algumas obras, como a de Carlos Zéfiro, merecem destaque, por se tratar de uma iniciativa nacional e clandestina. Dito como maldito, Zéfiro adere aos quadrinhos pornográficos e eróticos e é um dos responsáveis pela iniciação sexual da grande parte dos jovens dos anos 50 e 60, devido aos seus *Catecismos*. A clandestinidade ocorreu, pois já havia uma política de censura, e o desenhista não quis se identificar para não lhe causar problemas.

Os catecismos (apelido de suas revistas de 24 a 32 páginas) quando encadernadas com 12 números, transformavam-se num testamento (velho ou novo); e encadernadas com 24, compunham uma bíblia. Estas pequenas publicações cabiam justinhas no bolso da calça. E seu grande sucesso deve-se, além do conteúdo sem concorrências, ao formato facilmente camuflável. Zéfiro foi um excelente roteirista, jamais iniciava as histórias com sexo de imediato, criava "um clima" como ninguém, para o qual usava o primeiro 1/3 da revistinha. A partir daí apresentava uma variedade enorme de relações sexuais, desde transas hétero, às variantes consideradas mais permissivas. Utilizando uma linguagem chula, Carlos Zéfiro permeou todo o imaginário popular. Por suas páginas, desfilaram as grandes musas da garotada: viúvas sedentas, desquitadas carentes, padres devassos, freiras pecaminosas, refletindo a realidade provinciana e reprimida do nosso velho Brasil. SOUZA (1999)<sup>15</sup>

## 2.7. Grandes nomes de publicações históricas

Ainda na década de 60, outro ícone dos quadrinhos e da literatura nacionais foi Ziraldo. O artista utilizava de personagens do folclore brasileiro para ilustrar as suas histórias. Mas seu grande personagem foi o *Menino Maluquinho*, pois lhe deu a visibilidade necessária no cenário nacional. Em seguida junto de outros desenhistas, participou do jornal *O Pasquim*, um marco dos quadrinhos revolucionários no Brasil. Este deu abertura para uma geração de cartunistas e chargistas, que com um humor

15 SOUZA, Worney Almeida. Carlos Zéfiro, O Papa de Nosso Underground. Disponível em: <[http://www.ccqhumor.com.br/artigos-eroticos/hq-zefiro\\_underground.htm](http://www.ccqhumor.com.br/artigos-eroticos/hq-zefiro_underground.htm)> Acesso em: 28 ago. 2005.

crítico, inteligente, e opositor, fizeram história. Estavam entre eles Henfil, Jaguar, Millôr Fernandes etc. Segundo o site Cosmo HQ (2005)<sup>16</sup>:

A carreira oficial de Ziraldo começou na revista *Era Uma Vez...* com colaborações mensais. Em 1954 foi trabalhar no Jornal *A Folha de Minas* com uma página de humor. Por coincidência foi esse mesmo jornal que publicou o seu primeiro desenho em 1939, quando tinha apenas seis anos de idade. Em 1957, começou a publicar seus trabalhos na revista *A Cigarra* e posteriormente em *O Cruzeiro*. Em 1963 começou a colaborar com *O Jornal do Brasil*, onde até hoje publica diariamente uma tira de quadrinhos. Trabalhou, ainda, nas revistas *Visão* e *Fairplay*. Ziraldo fez também cartazes para inúmeros filmes do cinema brasileiro (*Os Fuzis, Os Cafajestes, Selva Trágica, Os Mendigos...*).

Maurício de Sousa é um dos maiores fenômenos de vendas dos quadrinhos brasileiros. Começou como cartunista da Folha de São Paulo em meados de 1959, onde fazia e publicava suas tiras e as distribuía pelo interior do País, usando o sistema *Syndicate* dos americanos. Sua personagem *Mônica* veio anos depois, inspirada na filha do autor. Ela e sua turma fizeram tanto sucesso, que por muito tempo foi sinônimo de leitura de entretenimento infantil. Apesar disso, Maurício continuou a fazer outros personagens, eternizando também em quadrinhos, o jogador de futebol, Pelé. Seu mérito foi trabalhar com produção em série e *merchandising*, pois apesar da concorrência, exporta para os Estados Unidos, Japão, Europa e América Latina.

Maurício escolheu, para suas histórias em quadrinhos, um enfoque diferente daquele utilizado por seu colega Ziraldo. Ao invés de buscar elementos umbilicalmente ligados às características da realidade brasileira, ele optou por criar um grupo de crianças que tivesse, o mais possível, características universais. Desta forma, pretendia competir com as histórias em quadrinhos estrangeiras para o que se deve entender os quadrinhos *Disney* -, em igualdade de condições, navegando no mesmo nível de narrativa em que navegavam os *Pato Donalds* e *Mickeys* que eram impingidos às crianças brasileiras. Depois de conseguir ser publicado brevemente pela pequena editora paulista, Maurício levou vários anos para ter seus personagens aceitos por uma grande editora. Somente em 1970 ele conseguiu finalmente cumprir esse objetivo, quando a Editora Abril, de São Paulo, iniciou a publicação da revista *Mônica*, protagonizada por seu personagem mais conhecido, feito à imagem da filha do artista. A essa publicação logo se seguiriam, em sucessão, as revistas *Cebolinha* (1973), *Cascão* (1982) e *Chico Bento* (1982). VERGUEIRO (1999)<sup>17</sup>

16 COSMO HQ. Disponível em: <[http://hq.cosmo.com.br/textos/quadrinistas/quadrini\\_zira.shtm](http://hq.cosmo.com.br/textos/quadrinistas/quadrini_zira.shtm)>. Acesso em: 23 set. 2005

17 VERGUEIRO, Waldomiro. A odisséia dos quadrinhos infantis brasileiros: Parte 2: O predomínio de

Na década de 70, com o aparecimento da contracultura e os quadrinhos *underground*, surge o fanzine *O Balão*. Os idealizadores eram estudantes da Universidade de São Paulo e eram nada menos que Laerte, Angeli, os irmãos Paulo e Chico Caruso, Luís Gê e muitos outros. A influência norte-americana era clara, mais especificamente pela obra de Robert Crumb. Esse, deu espaço para novas publicações em todo o país, influenciando e inspirando artistas de todas as regiões.

Miguel Paiva, na década de 80 se destacou com uma personagem única. *Radical Chic* é o sinônimo de mulher moderna, pois é solteira, independente e questionadora dos valores humanos, principalmente no quesito relacionamentos. Angeli, Glauco e Laerte também se destacaram com *Los 3 Amigos*. Adão Iturrusgarai juntou-se a eles logo depois. Eles já haviam trabalhado individualmente no final dos anos 80, quando emplacaram definitivamente no cenário nacional com *Chiclete com Banana*, de Angeli; *Geraldão*, de Glauco; e *Piratas do Tietê*, do Laerte. O viés é praticamente o mesmo para esses três desenhistas: personagens urbanos que estão expostos a loucura e a paranóia dos grandes centros urbanos. Os personagens que se destacam nesta fase são: *Bob Cuspe*, um punk motivado pelo ódio, *Geraldão*, um viciado sem amigos, que sofre do complexo de Édipo e mora com a mãe e *Rê Bordosa*, uma mulher dos anos 70 perdida no presente e eternamente em ressaca. Outro destaque é Paulo Caruso, o autor de *Avenida Brasil*, que mostrava a política do Brasil, mas em uma visão de absurdo, de ridicularização. Esse, era publicado na revista *Istoé*, para a qual ele também escrevia.

As constantes crises na área econômica e política no Brasil afetavam diretamente o mercado do gênero. Altos e baixos das editoras e dos jornais desmotivavam os artistas a

---

Maurício de Sousa e a Turma da Mônica. Disponível em:  
<[http://www.eca.usp.br/agaque/agaque/ano2/numero2/artigosn2\\_1v2.htm](http://www.eca.usp.br/agaque/agaque/ano2/numero2/artigosn2_1v2.htm)> Acesso em: 28 ago. 2005.

permanecerem no mundo das histórias em quadrinhos. A ditadura militar imposta em 1964, instituindo a censura, prejudicou a imprensa. Estudantes da Universidade de São Paulo, em rebeldia, lançaram a revista *O Balão*, em 1973, revelando Laerte, Angeli, os irmãos Paulo e Chico Caruso, Luís Gê e muitos outros. Era uma obra influenciada pelo *underground* norte-americano, notadamente por R. Crumb. A repercussão desse "udigrudi" marcou o surgimento, em toda a nação, de revistas fanzines, com novos artistas pipocando até hoje de Norte a Sul. Henfil foi um dos líderes das novas tendências, destacando-se tanto na charge como no cartum. Diversas editoras menores tentam publicar revistas com trabalhos exclusivos de artistas nacionais. Laerte, Angeli e Glauco criam *Los 3 Amigos*, resultado de suas tiras e revistas independentes. As crises de papel e espaço para os artistas nacionais, aliadas a problemas políticos, restringiram o mercado, tomado pelos super-heróis *made in USA*. Jovens artistas brasileiros começaram a ilustrar para a Europa e, principalmente, para os Estados Unidos, "exportando" ilustrações. MOYA<sup>18</sup>

## 2.8. O declínio lento...

A partir de determinado ponto, já com o advento de outros meios, como a televisão principalmente, começa a declinar a produção de quadrinhos. O país que tanto trabalhou com os quadrinhos e inaugurou a discussão, por exemplo Sérgio Augusto, jornalista do *Jornal do Brasil*, com uma coluna diária dedicada aos quadrinhos e o professor Francisco Araújo que organizou em Brasília o primeiro curso do mundo sobre o assunto, realizado no meio acadêmico, passa a se restringir a produção das charges nos periódicos. Mesmo com os quadrinhistas contestando a censura, os jornais e editoras já consolidados, passam a contratar apenas um desenhista, às vezes um jornalista que acumula mais esta função, para dar conta das ilustrações. Algumas editoras menores tentam a publicação de revistas exclusivas de artistas nacionais, entretanto as restrições do mercado, causados por linhas editoriais, investimentos, o avanço do mercado de super-heróis norte-americanos, e potencializados por problemas políticos, força os artistas brasileiros a buscar novos caminhos no exterior, na Europa e, principalmente, nos Estados Unidos.

---

18 MOYA, Álvaro. Quadrinhos. Disponível em:  
<<http://www.mre.gov.br/cdbrazil/itamaraty/web/port/comunica/quadrin/apresent/apresent.htm>>  
Acesso em: 13 set. 2005.

Nos últimos quinze anos, mais e mais brasileiros dedicaram-se a produzir regularmente páginas para editoras americanas e européias. Em ambos os centros, operam indústrias de HQ bem estruturadas e com demanda constante de quadrinhos. Se isto for levado em conta, fica mais fácil entender por que não basta ser bom. Trabalhar para esses mercados obrigou quem se dispôs a encará-los a desenvolver uma postura profissional, sob pena de se queimar. Não há, portanto, prodígios divinos e nem mistérios por trás da boa luz que paira sobre nossos artistas lá fora. MARTINS (2004)<sup>19</sup>

Os anos 90, no ramo de quadrinhos é representado fortemente pela crise. Houve a tentativa de ilustrar figuras nacionais como a Xuxa, os Trapalhões e o Ayrton Senna, mas não sobreviveram, a não ser o último, com propósitos de divulgação da instituição de caridade ligada ao nome do piloto. As editoras, inclusive as independentes, fecham as portas. Os profissionais tentam a vida exportando quadrinhos ou então saindo do país como foi o caso de Otávio Cariello que se inspirou na imagem física do ex-presidente Fernando Collor e também do ex-ministro Delfim Netto para ilustrar os personagens da série norte-americana *A Rainha dos Condenados*, em 1993, e mais tarde vem a abrir a empresa Fábrica de Quadrinhos com outros três artistas: Rogério Vilela, Marcelo Campos e Roger Cruz. No final da década, o mercado apresenta-se receptivo aos mangás, quadrinhos japoneses. E para reverter o quadro da crise, com o crescimento da Internet como meio de divulgação dos quadrinhos, alguns sites concentram tiras, charges e histórias longas. MOYA relata as novas tendências em sua concepção:

Nos anos recentes, aumentou o número de editoras independentes: Conrad, Brainstore, Opera Graphica, Escala, Hamasaki, Meriberica, Mercado Editorial, Comix, Pandora, Via Lettera, Xanadu e outras. Dois são os motivos. Um, a retração das maiores editoras, a Abril e a Globo, que edita apenas Maurício de Sousa. O outro, a invasão do gênero mangá, apoiado na exibição desses personagens em desenhos animados na TV, no mundo todo. A diversificação de pequenas editoras, porém, deverá incentivar artistas brasileiros, lançando novos títulos. MOYA<sup>20</sup>

19 MARTINS, Jotapê. Fala Jota - De volta!. Disponível em: <[http://www.omelete.com.br/quadrinhos/artigos/base\\_para\\_news.asp?artigo=1961](http://www.omelete.com.br/quadrinhos/artigos/base_para_news.asp?artigo=1961)> Acesso em 28 ago. 2005.

20 MOYA, Álvaro. Novas Tendências. Disponível em: <<http://www.mre.gov.br/cdbrasil/itamaraty/web/port/comunica/quadrin/public/ntendencias/index.htm>> Acesso em: 13 set. 2005.

## 2.9. Um futuro incerto

Os anos 2000 seguem com a dúvida quanto ao destino dos quadrinhos. Com novas formas, eles vêm se inserindo de maneira ainda tímida no mercado. Verifica-se a tendência de novos heróis como *O Galha*, que fora criado por Francisco Iwerten nos anos 40, e e hoje tem suas histórias sendo criadas coletivamente por quadrinistas de Curitiba. Em São Paulo, são publicados os álbuns da *Fábrica de Quadrinhos*, e que apenas não querem vender, e sim formar novos quadrinistas. Como relatou CARIELLO em entrevista para o site CIBERCOMIX<sup>21</sup> “*A Fábrica de Quadrinhos é um grupo de profissionais, quatro desenhistas e um editor, que se juntaram para divulgar, produzir e ensinar quadrinhos.*”. A idéia consiste em três núcleos: a escola de quadrinhos, núcleo de divulgação e o núcleo de produção, seja arte quadrinizada, desenho animado, ou outras atividades na área gráfica. Já em relação ao mercado, a *Panini Comics Brasil* está consolidada como a editora com o maior número de títulos de revistas em quadrinhos no país.

As iniciativas ainda são poucas para alavancar os quadrinhos da crise que os assombraram no passado. Entretanto algumas atitudes auxiliam para que elas encontrem seu lugar no mercado, e encontrem o reconhecimento e seu público. Atualmente, o Jornal Nacional da Rede Globo disponibiliza um quadro com uma charge animada, que é assinada por Chico Caruso. Dentro disso ainda, pode-se citar o site [www.chargesonline.com.br](http://www.chargesonline.com.br) que capta as mais diversas artes dos mais diversos meios e artistas do país. O jornal *A Tarde*, da Bahia, possui em suas páginas do caderno de cultura o personagem “Xaxado” de Antonio Cedraz, que divulga histórias, folclore e cultura típicas do Nordeste.

21 CIBERCOMIX. Disponível em: <<http://www.zaz.com.br/cybercomix/4/entrevistas/mes3>>. Acesso em: 10 de nov. 2005.

Xaxado é neto de um famoso cangaceiro que vivia com o bando de Lampião. Sensível, alegre e sempre atento às belezas e problemas da vida no campo, Xaxado é como um sol ao redor do qual circulam todas as outras personagens e histórias da turma. A Turma do Xaxado é formada por personagens tipicamente brasileiros, cada um com seu jeito próprio de falar, pensar e agir, passando pelas várias classes econômicas, graus de instrução etc. É uma turminha heterogênea como o povo brasileiro, vivendo histórias que falam da nossa terra, encantos e problemas, mas sem perder de vista a universalidade da experiência humana XAXADO<sup>22</sup>.

Verificando a história brasileira, os quadrinhos tiveram seu papel no desenvolvimento da imprensa. As charges em todo esse período, estiveram presentes nas páginas dos jornais diários. Mas apesar disso, é necessário redescobrir o quadrinho brasileiro. Afinal, um país que se demonstrou pioneiro na arte desde o seus primórdios, possui potencial para grandes produções como as que se realizam em outras partes do mundo.

---

22 TURMA DO XAXADO. Disponível em: <<http://www.xaxado.com.br>>. Acesso em: 29 jun. 2005.

### 3. A CENSURA DA ARTE SEQÜENCIAL.

Na história das histórias em quadrinho, nem todo período foi de aceitação geral. Ao mesmo tempo que alguns consideravam os quadrinhos como um passatempo inocente, há os que acreditavam que eles eram os deserdos da juventude. Os quadrinhos custaram a conquistar a sua liberdade, apesar de ainda hoje existir o código de ética, que regulamentam o conteúdo. Foi uma longa trajetória de revistas queimadas, edições proibidas e desenhos alterados.

#### 3.1. Uma história de censura

A censura nos quadrinhos começa na Itália de Mussolini, em 1938. Devido ao fascismo e alegando ser uma questão de soberania nacional, o ditador banuiu todos os títulos no país, a maioria de origem norte-americana. A explicação para tal ação foi que se tratava de uma contracultura corrosiva, que impedia a formação dos jovens. O então presidente brasileiro, Getúlio Vargas, pensou na possibilidade de fazer o mesmo, mas mudou de idéia, pois a popularidade dos quadrinhos por aqui já atingia os membros da política nacional. O exemplo da Itália, da mesma forma, foi aplicado na França, também devido ao regime político, no ano de 1949.

A história da censura sobre os quadrinhos começa em 1938, na Itália, com o ditador Benito Mussolini. Alegando "questões de soberania nacional", Mussolini banuiu de toda a Itália as revistas de histórias em quadrinhos - a maioria, na época, era de origem estadunidense - alegando que elas eram uma 'contracultura corrosiva' que prejudicava a formação dos jovens italianos. CIBERCOMIX<sup>23</sup>

Em dezembro de 1948 foi feita a primeira grande queima pública de revistas em quadrinhos. E a partir dessa, foram milhares de edições. Em 1954, a grande força da censura dos quadrinhos, foi o livro de Frederick Wertham, *A Sedução dos*

23 CIBERCOMIX.Censura nas HQs. Disponível em: <[http://hq.cosmo.com.br/textos/educacaoteses/teses\\_e\\_hqipoteses6.shtm](http://hq.cosmo.com.br/textos/educacaoteses/teses_e_hqipoteses6.shtm)>. Acesso em: 10 de nov. 2005.

*Inocentes*. Wertham era psicólogo e através de análises de desvio de comportamento, sugeriu que a causa era o consumo de quadrinhos. Suas idéias obtiveram tal extensão pois condenava práticas que também eram contra às premissas da rígida sociedade norte-americana.

Em 1954, a censura ganhou um grande reforço para justificar suas ações contra as HQs: o livro *A Sedução dos Inocentes* do psicólogo Frederick Wertham. No livro, Wertham afirmava que os quadrinhos incitavam a delinqüência e o homossexualismo - que aos olhos da sociedade da época era visto não apenas como um desvio de conduta, mas como um crime legal e moral. Por causa disso, milhares de gibis acabaram na fogueira e foi criado, nos Estados Unidos, o Comics Code, que estabeleceu regras de "ética" para as HQs. CIBERCOMIX<sup>24</sup>

### **3.2. O Código de conduta dos quadrinhos**

Devido a grande queda na leitura de quadrinhos, e em resposta as ações de repúdio, foi criado o famoso *Comics Code Authority*, um código de ética para os quadrinhos. Quase todas as editoras assumiram as regras, e apresentavam um selinho de "conduta correta" na capa. Algumas temáticas foram proibidas como terror, tortura, canibalismo, vampiros e lobisomens e o crime sempre haveria de ser desestimulado. No código original de 1954 as regras eram basicamente essas:

- O bem sempre deve triunfar sobre o mal. O criminoso deve cumprir pelos seu atos.
- Jamais apresentar emoções vis ou rasteiras nos relacionamentos românticos.
- A gramática seria aplicada de maneira correta. Evitar expressões coloquiais e gírias.

---

<sup>24</sup> CIBERCOMIX.Censura nas HQs. Disponível em: <[http://hq.cosmo.com.br/textos/educacaoteses/teses\\_e\\_hqipoteses6.shtm](http://hq.cosmo.com.br/textos/educacaoteses/teses_e_hqipoteses6.shtm)>. Acesso em: 10 de nov. 2005.

- O corpo feminino deveria ser desenhado realisticamente. Evitar o aumento de qualquer atributo físico.
- O crime deveria ser retratado como uma atividade sórdida e desagradável.
- Personagens fictícios de terror como mortos-vivos, almas penadas, vampiros entre outros, deveriam ser proibidos.
- Não era aceito imagens com obsenidades, ou insinuantes.
- Ilustrações asquerosas, de mau gosto ou violentas deveriam ser eliminadas.
- A palavra “crime” nunca apareceria sozinha, maior ou diferenciada.
- As palavras “horror” e “terror” foram banidas dos títulos.

Mesmo onde não havia cenas de nudez, a censura tinha uma maneira de condenar. Um exemplo é de quando o braço do herói aparecia muito musculoso no desenho, era banido por se assemelhar a uma perna feminina desnuda.

O selo do *Comics Code* foi um item básico dos quadrinhos convencionais por mais de 40 anos. Os revisores do código examinam cada página de todas as revistas em quadrinhos produzidas pelas editoras que exibem o selo nas suas capas. Esses censores garantem que cada publicação satisfaz os padrões estipulados para violência, linguagem, situações sexuais, uso de drogas e outras situações controversas. WIZARD (1997, p. 48)

### **3.3. O Brasil entrou nessa...**

Em 1961 a censura do código chegou ao Brasil. Parece até curioso, mas o fato é que os próprios produtores de HQs buscavam a censura em cima das suas edições, mesmo que essas tivessem consolidado os seus meios. Essa foi a estratégia para que os opositores aos quadrinhos não tivessem do que reclamar. Assim, os editores brasileiros criaram um código próprio, parecido com o dos EUA. Mas a intenção era um tanto quanto inocente, já que a maior quantidade de títulos já

vinham importadas com o selo.

E os quadrinhos passaram por muitos, muitos problemas nos seus primeiros anos de vida brasileira. Não foi só nos Estados Unidos que os gibis foram considerados provocadores da delinqüência juvenil, estimuladores do crime, perigosas armas contra a mente infantil e mesmo panfletagem comunista. No Brasil, os quadrinhos também eram atacados de todos os lados. Jornais e revistas pregavam contra as histórias policiais que, segundo eles, ensinavam as artimanhas de criminosos às crianças. Intelectuais questionavam os valores estrangeiros que as revistas portavam, já que, como hoje, quase todo o material vinha dos Estados Unidos. E o próprio governo tentou intervir, chegando até mesmo a criar um mecanismo que garantissem a censura dos gibis. Em suma: através da década de 40 e 50, quadrinhos eram uma ameaça à moral e aos bons costumes. ASSIS (2005)<sup>25</sup>

Nos dias de hoje, o Comics Code Authority ainda existe, mas é muito pouco utilizado. Afinal, ao longo da história o próprio Werthan admitiu que seu livro era um tanto radical. Dessa forma, a única indicação que realmente aparece na capa é a recomendação para leitores de faixas etárias, sendo inclusive adotado por nosso mercado editorial nacional. Ainda hoje, algumas revistas sofrem cortes e alterações dentro das editoras. O cartunista Glauco por diversas vezes teve seu personagem Geraldão vetado e Angeli também possuía tiras censuradas. Isso não é mais tratado com tanta rigidez, pois atualmente, em alguns casos, são os próprios patrocinadores e donos de veículos que preferem censurar determinada obra por interferirem em sua linha editorial.

---

25 ASSIS, Érico. A Guerra dos Gibis - a formação do mercado editorial brasileiro e a censura aos quadrinhos, 1933-1964. Disponível em: <[http://www.omelete.com.br/games/artigos/base\\_para\\_artigos.asp?artigo=2419](http://www.omelete.com.br/games/artigos/base_para_artigos.asp?artigo=2419)> Acesso em: 23 jun. 2005.

#### 4. A ESTRUTURA DO HQ

Ao se estudar quadrinhos é necessário buscar sua definição, para entendê-lo como meio de comunicação. BIBE-LUYTEN(1983, p. 14) em seu livro: “*Podemos defini-la como uma forma de expressão artística constituída por dois tipos de linguagem: a linguagem gráfica (a imagem) e a linguagem verbal (o texto)*”. Já para CIRNE (2000 p. 23):

Quadrinhos são uma narrativa gráfico-visual, impulsionada por sucessivos cortes, cortes estes que agenciam imagens rabiscadas, desenhadas e/ou pintadas. O lugar significante do corte – que chamaremos de corte gráfico – será sempre o lugar de um corte espaço-temporal, a ser preenchido pelo imaginário do leitor. CIRNE (2000, p. 23)

Entretanto para melhor compreensão é necessário desvendar a estrutura completa dos quadrinhos. A história em si é escrita a partir de uma seqüência, no sentido da esquerda para a direita como na leitura convencional dos ocidentais. Nos quadrinhos de mangás japoneses a leitura é feita ao contrário. Como os quadros são fixos, é o leitor que determina por quanto tempo ficará atrelado a cada quadrinho, dando dinamismo aos fatos. Para o autor do livro *Reiventando quadrinhos*, McCLOUD (2000 p. 10-11), o reconhecimento dos quadrinhos como meio deve-se da composição de nove tópicos que os quadrinhistas tentam concretizar. Dessas, destaca-se o reconhecimento dos quadrinhos como literatura, representando a vida, o tempo e a visão de mundo, a identificação de suas propriedades artísticas, como discussão séria no meio acadêmico, com reconhecimento público e sem divisões de gêneros, classes, mas dando voz às minorias.

##### 4.1 A Leitura

A ressalva a ser feita dentro do conceito de quadrinhos é o que representa a leitura em si. EISNER (1989 p. 8), em seu livro *Quadrinhos e Arte Seqüencial* faz

uma reflexão sobre o ler, mais como forma de percepção e interpretação do que a decodificação simples dos símbolos do alfabeto. As freqüentes discussões sobre o tema traduzem a leitura como um caminho de aprendizado, como mecanismos de apropriação de conhecimentos de forma consciente e consistente. Eisner defende que o processo de apreensão de uma imagem ou de uma palavra são iguais, já que a origem das letras, é do desenho.

Em sua forma mais simples, os quadrinhos empregam uma série de imagens repetitivas e símbolos reconhecíveis. Quando são usados vezes e vezes para expressar idéias similares, tornam-se uma linguagem – uma forma literária se quiserem. E é essa aplicação disciplinada que cria a “gramática” da Arte Sequencial. EISNER (1989 p. 8)

Complementando essa idéia, Eisner ressalta que a união de letras e imagens sugerem a multiplicidade dos nossos sentidos. A escrita em quadrinhos representam o som, e a imagem, quadro a quadro, estimulam o senso de tempo e espaço. CIRNE (2000) reflete sobre uma leitura radical *“E o que vêm a ser leitura radical? Aquela leitura que se dá, ao mesmo tempo, de forma múltipla e simultânea, que constrói a sua temporalidade específica no interior da narrativa que, se de um lado é a narrativa proposta pelo autor, do outro é a narrativa mentalmente trabalhada pelo leitor.”*. Um exemplo disso é que a própria forma de escrever em quadrinhos pode sugerir a forma como ela deve ser interpretada, como letras de sangue, junto de um personagem macabro, têm configuração de ameaça, de terror.

#### **4.2 Recursos Utilizados**

Dentro do espaço enquadrado, cada frame é uma nova visão do tempo, e uma nova leitura a ser realizada. Ele combina a cena, a linguagem e os elementos que a complementa, e logo deve ser decodificada integralmente e interpretada individualmente e no contexto. A essência de um quadrinho é o recorte do tempo

que ele representa. A habilidade de demonstrá-lo visualmente é o fator determinante que condiciona o seu sucesso. O tempo é o fator elementar a ser trabalhado num quadro. Esse momento representado, na maioria dos quadrinhos, serve para sugerir uma ação ou uma emoção, como por exemplo, um ciclo de vida ou o movimento do menino que tropeça e vai ao chão. Para construir o momento do quadrinho são vários os recursos visuais utilizados pelo desenhista.

Por estarmos imersos durante todas as nossas vidas num mar de tempo-espaço, grande parte da nossa aprendizagem inicial é dedicada a essas compreensões. O som é medido auditivamente, em relação à distância que se encontra de nós. O espaço, na maioria das vezes, é medido e percebido visualmente. O tempo é mais ilusório: nós medimos e percebemos através da experiência. Nas sociedades primitivas, o movimento do sol, o crescimento da vegetação ou às mudanças de clima são empregadas para se medir o tempo visualmente. A civilização moderna desenvolveu um dispositivo mecânico, o relógio, para nos ajudar a medir o tempo visualmente. A importância disso para os seres humanos não pode ser subestimada. A medição do tempo não só tem um enorme impacto psicológico como também nos permite lidar com a prática concreta do viver. Na sociedade moderna, pode-se até mesmo dizer que ela é um instrumento de sobrevivência. Nas histórias em quadrinho, trata-se de um elemento estrutural essencial. EISNER (1989, p. 25)

Balão é a forma utilizada para o enquadramento da fala. O nome já sugere sua forma, é um círculo que ligado ao personagem expressa a representação de um som ou idéia. O seu conteúdo em geral é verbal, através de textos, entretanto algumas imagens podem aparecer em forma de codificações que já foram consolidadas pelos leitores ao longo do tempo, como cobras e lagartos significam um palavrão ou uma lâmpada que sugere que o personagem teve uma idéia. Os próprios balões podem assumir formas próprias, como o balão de pensamento, que assume a forma de uma nuvem ou o balão de censura que assume uma formato dentado. O balão representa também a emoção da fala, e ordena a leitura, já que os que se encontram mais a esquerda e acima são os primeiros que se deve ler. CIRNE (2000, p. 24) reflete sobre esse recurso, ainda como complemento da seqüência gráfica, “(...) os balões, que encerram a 'fala' e/ou o 'pensamento', por

*mais importantes que sejam, não passam de elementos lingüísticos, mesmo quando investem na estesia de suas possibilidades criativas. Mesmo quando são metalingüísticos”* Com esse trecho, ele reflete que ter ou não balões não é um fator determinante para que o quadrinho seja lido. Há quadrinhos sem balões, logo ele serve de apoio à não possibilidade da imagem transmitir uma idéia fechada, como num texto.

A Onomatopéia é a representação gráfica de um som, que em grande maioria não é o da fala. O quadro aparece tomado de efeitos visuais para que o leitor sinta o impacto do som. São comuns as representações por exemplo de “Pow” ou “Soc” para agressão ou “Bum” para explosões, sugerindo não apenas o impacto em si e sim sua intensidade. Para CIRNE (2000, p. 29):

muitas onomatopéias, nos super-heróis, por exemplo, são mais expressivas na medida em que contém elevada temperatura visual: a pobreza semântica de um *plaf!*, de um *bang*, de um *zuuum* ou de um *vapt* pode ser substituída pela riqueza plástica de sua exploração iconográfica, onde o abstrato se transforma em concreto, seja metalingüístico ou não.

Isso significa que a onomatopéia dá vida ao texto, que geralmente nela é pobre, mas que traduz uma imensidão de significados. Logo, se os quadrinhos estão ligados à emoção, este é um dos recursos que mais a traz a tona, já que gera um suspense à cena seguinte.

A anatomia expressiva é um dos recursos fundamentais na produção de um quadrinho. O estudo das formas humanas, as posturas, os gestos vêm desde o desenvolvimento dos desenhos nas cavernas. O movimento do corpo é a receita mágica que, se bem empregada, faz com que qualquer quadrinhista transfira as suas intenções para o leitor. As gestualidades dos personagens são fatores muito importantes para definir os sentimentos. A expressão facial e corporal diz muito

sobre os seres humanos e isso é aproveitado para melhor compreensão da trama nos quadrinhos. O jeito de falar, o modo de agir e de se vestir, traduz ao leitor o caráter de cada personagem. Os exemplos de como isso se configura nos quadrinhos são o movimento das sobrancelhas, o olhar, a posição das mãos e a forma de se manifestar pela boca. Ao ver os cabelos arrepiados, o leitor não terá dúvidas que o personagem demonstra medo. Entretanto, se a combinação expressão corporal e texto forem montadas de maneira errada, um outro conceito surgirá. O gesto têm a preferência, determinando com quais olhos o leitor deve observar a cena, como relaciona EISNER.

Houve várias tentativas de se codificarem as posturas humanas e as emoções que elas registram ou refletem. É a “linguagem corporal”, termo utilizado por um livro recente que reúne e define uma ampla série de posturas do corpo. A verdade, porém, é que a “leitura” da postura ou do gesto humano é uma habilidade adquirida, que a maioria dos seres humanos tem, e em grau mais elevado do que se imagina. Por estar relacionada à sobrevivência, os seres humanos começam a aprendê-la desde a infância. São as posturas que nos previnem do perigo ou nos falam do amor. Na arte dos quadrinhos, o artista deve desenhar com base nas suas observações pessoais e no inventário de gestos comuns e compreensíveis para o leitor. Na verdade, o artista deve trabalhar a partir de um “dicionário” de gesto humanos. EISNER (1989, p. 101)

Quando a anatomia expressiva se combina com texto ou outros sinais, há outros resultados a influenciar na leitura. Como exemplo, tenha em mente a frase “Eu lamento!”. Dependendo da expressão corporal e facial da personagem, ela pode sugerir tristeza, ironia, desprezo entre outros. Como suporte, pela imagem permanecer fixa nos quadrinhos, há também recursos gráficos que quando combinados às expressões corporais, sugerem o movimento. Exemplos são as linhas retas para relacionar a velocidade, linhas curvas ou retas para definir a trajetória de objetos ou a imagem duplicada que sugerem desordem ou tremor.

### **4.3 Multidisciplinaridades**

Apesar dos recursos criados para dar vida aos quadrinhos, é essencial que o desenhista domine as multidisciplinaridades que os envolvem. Dentro de um mesmo quadro há o uso de áreas como a psicologia, a física, a mecânica, o design e a técnica artística, além da linguagem na qual será escrita a trama. Os desenhos devem ser reconhecíveis pelo menos em algum aspecto para que a história possa se desenrolar. O domínio da história, da máquina humana, de perspectiva, de luz, de sombra, da gravidade, de drapejamento, de aparelhos são alguns dos exemplos da complexidade em desenhar quadrinhos. Cada quadro tem uma composição, e deve ser um novo palco, mostrando em destaque os elementos principais.

Numa forma de arte em que o escritor/artista deve dominar um amplo repertório de fatos e informações sobre inúmeros temas, a aquisição de conhecimento é interminável. Afinal, trata-se de uma forma artística que trata da experiência humana. O modo como o artista "vê" a vida e os objetos com os quais tem que lidar constitui o núcleo da técnica que emprega. Os objetos, o modo como funcionam, o modo de representá-los, devem ser examinados em profundidade para serem compreendidos. EISNER (1989, p. 145)

### **4.4 Desenhando um quadrinho**

O princípio da história em quadrinho é a montagem de uma seqüência de recortes de uma ação ou situação dentro de uma passagem de tempo, como já discutido. Para isso em apenas um espaço quadrado, retangular ou seja qual for a sua forma, o quadrinhista deve expressar pensamentos, idéias, ações e lugares, lidando com capacidades codificadora cognitiva, perceptiva e visual do seu leitor. O fator de compreensão é essencial para que a missão do quadro seja cumprida, e com ele, a apreensão de todos os quadros como uma seqüência lógica, preenchendo todos os espaços entre uma ação e outra. Assim que o leitor abre a revista ou vê a tira, não há como o quadrinhista determinar por onde ele começará a

leitura. A construção de uma trama coerente ajuda na orientação do espectador, e esta conta com sua compreensão e convenção cultural de leitura. O quadrinhista, na maior parte das vezes, segue o fluxo normal de leitura, mas quebrar essa regra também pode ser um recurso utilizado para destacar um certo quadro.

Albert Einstein, na sua Teoria Especial (Relatividade), diz que o tempo não é absoluto, mas relativo à posição do observador. Em essência, o quadrinho faz esse postulado da realidade. O ato de enquadrar ou emoldurar a ação não só define seu perímetro, mas estabelece a posição do leitor em relação à cena e indica a duração do evento. Na verdade, ele "comunica" o tempo. EISNER (1989, p. 28)

Para se criar um quadrinho, após o roteiro e a formulação da narração, o desenhista deve escolher uma perspectiva. Isso depende do estilo do artista, suas aptidões e suas escolhas. O enquadramento, a orientação do olhar do leitor, é o desenhista que define, como por exemplo, se será figura inteira, média ou só o rosto. O próprio formato do quadro já sugere uma mensagem, já que é infinita a gama de molduras.

Não é de surpreender que o limite da visão periférica do olho humano esteja intimamente relacionado ao quadrinho usado pelo artista para capturar ou "congelar" um segmento daquilo que é, na realidade, um fluxo ininterrupto da ação. É claro que a segmentação é arbitrária – e é nesse encapsulamento, ou seja, no enquadramento, que entra em jogo a habilidade da narração do artista. A representação dos elementos dentro do quadrinho, a disposição das imagens dentro deles e a sua relação e associação com as outras imagens da seqüência são a "gramática" básica a partir da qual se constrói a narrativa. EISNER (1989, p. 38-39)

Um quadro em forma denteada pode sugerir uma explosão, assim como um quadro comprido, sugere uma altura maior que dos demais quadros. Existem casos, que o quadro está rompido pelo tamanho do personagem, ou não possui moldura, dando uma noção de espaço ilimitado. Não só uma mensagem, mas o requadro também tem opção de transmitir a sentimentalidade da trama, envolvendo o leitor emocionalmente.

A página do quadrinho e sua composição também influencia a leitura, como em um processo de edição de notícias. EISNER (1989) chama a página de metaquadrinho, pois a composição do todo torna-se tão importante quanto a do recorte de ação em si. O metaquadrinho tem a missão de resgatar a ação da página anterior e repassar para a seguinte, não deixando que a tensão se perca. Assim como na unidade básica de quadro, estabelece-se um centro de interesse, a página também pode ser composta de forma a instigar a curiosidade do leitor. CIRNE (2000, p. 23) cita que a especificidade do quadrinho é essa articulação de quadros e a capacidade de apreensão do leitor:

Eis aqui a sua especificidade: o espaço de uma narrativa gráfica que se alimenta de cortes igualmente gráficos. Na banda desenhada, a grafia exige uma dupla articulação semiótica: a narrativa enquanto tal e o seu agente impulsionador (o corte), que mobiliza a relação produção/leitura de forma mais eficaz possível, tendo em vista a própria operacionalidade semântica e estrutural de sua vigência quadrinhística. CIRNE (2000, p. 23)

#### **4.5 Parte gráfica dos quadrinhos**

Para que os quadrinhos cheguem prontos as mãos do leitor, é necessário um longo caminho de produção, ou processo de reprodução gráfica. Este processo consiste na reprodução de diversas cópias a partir de um modelo original. Desta maneira, uma mesma informação poderá chegar a milhares de receptores. A produção de quadrinhos está atrelada a duas estruturas básicas: A produção da obra em si, e a indústria gráfica, como parte da indústria cultural para a venda do produto.

Como parte da produção gráfica em geral no Brasil, também os quadrinhos sofrem os efeitos da dependência cultural e econômica. A não-existência de um centro de estudos e pesquisas em arte e ciências gráficas em nível superior, o despreparo do profissional da área, a sofisticação tecnológica introduzida a altos custos no país e a pobreza do material produzido são algumas das faces do problema. Por outro lado temos o consumidor, privado de optar pela qualidade em virtude da ausência de referenciais comparativos. BIBE-LUYTEN (1983, p. 25)

Nas técnicas de produção do original de história em quadrinhos, pode-se considerar as seguintes etapas do processo:

- **Elaboração:** Este é o primeiro passo. Incluem-se a produção de um roteiro, a redação do texto, a divisão dos quadros e a elaboração das imagens principais de cada quadro. O traço simples determina a forma representada, basicamente pela linha. Nesta fase ainda não há um tratamento para o desenho, com exceção de recursos mais primários de claro e escuro, criando a sensação de sombras, formas e volumes.

- **Produção de originais:** Neste procedimento são inclusas as arte-finais, como o desenho em detalhes nas imagens e no texto já finalizado. Nesta fase há a verificação de informações necessárias para a produção em série como a redução, as cores e as linhas de corte. Os grafismos surgem a preferência do quadrinista. Há aplicação de tracejados, hachureados e tonalidades para uma sensação mais produzida de formas e volumes do que a simples aplicação de claro e escuro. Os chamados *Bendays* são recursos utilizados na arte final para determinação de cinzas, criando diversas tonalidades, em lugares determinados pelo desenhista.

- **Produção da Matriz:** é a composição do filme fotográfico já a partir da obra arte-finalizada, para funcionar como máscaras de luz. A matriz de impressão é o que determinará onde terá a saturação de tinta ou não, como uma espécie de carimbo. Filmes de transferências também são aplicados como um decalque nas artes finais, adquirindo assim diversas texturas.

- **Impressão e Acabamento:** Nesta fase final, são feitas tiragens da matriz de impressão. Para a conclusão do exemplar, é efetuada a dobra e a

encadernação.

#### **4.6 As formas de quadrinizar**

O conceito de quadrinhos, como relatado no início é abrangente já que fala apenas do quadro, do tempo e da ação em si. Entretanto em determinados períodos, ou contextos o quadrinho muda a sua forma e especificidade. A arte quadrinizada inclui em geral a caricatura, o cartum, a charge, o desenho de humor, a tira, o mangá, o livro-reportagem quadrinizado, a história em quadrinhos propriamente dita e outras.

O Cartum é o desenho caricatural que apresenta uma situação de humor, podendo portar uma legenda ou não e a técnica usual de desenho é a pena, ou o pincel e tinta. Ao contrário da charge, é atemporal e universal, pois a sua leitura torna-se atual a qualquer momento, sem a necessidade de se ligar aos acontecimentos do momento em que foi escrito, isto é, são genéricos. O termo vem de Cartoon (cartão) em inglês devido à prática de antigamente em marcar num pedaço grande de papel desenhos nas obras de arte de grande porte, como murais e tapeçarias. O mesmo termo também se refere a molde para ampliação de imagens. A forma em português surge a partir da revista Pererê de Ziraldo e desse momento torna-se jargão profissional. Em sua composição básica, um cartum admite balões de fala, subtítulos, onomatopéias e divisão de cenas nos quadrinhos. A narrativa ocorre freqüentemente em uma cena, mas nada impede que seja subdividida em mais quadros.

O cartum é uma forma de expressão sintética em que uma imagem acompanhada ou não de poucas palavras, é capaz de expressar dimensões da realidade social, cultural, política e econômica de uma sociedade. Na maioria das vezes, com humor ou ironia, apreende a dinâmica social com a eficácia de teses acadêmicas. Mas um grande cartunista

não se produz facilmente. O talento é inegavelmente um pressuposto essencial. CARNEIRO<sup>26</sup>

O desenho de humor possui a mesma forma de um cartum, entretanto sua finalidade não é gerar o riso e sim representar através da caricatura um momento do ser humano que seja visto como uma situação de humor. O desenho de humor é considerado uma obra de arte, se desvinculá-lo da sua natureza de cômico.

A tira cômica e as histórias em quadrinho são meios de expressão gráfica que têm como principal elemento à narrativa em seqüências desenhadas. Seus personagens são um elenco que permanecem de uma seqüência para outra, e há utilização de recursos como diálogo, legendas e outros elementos textuais. O quadro, desenhos feito dentro de uma moldura, que pode ser quadrada, retangular entre outros, está em isolamento, mas ao mesmo tempo interligado pela história em si, assim como uma palavra que compõe uma frase. Nos jornais as tiras são muito populares nos cadernos de entretenimento.

Mais que qualquer outro formato de História em Quadrinhos, a tira é o que mais está vinculado ao jornalismo, tendo neste seu veículo preferencial. Criada no início do século XX dentro dos jornais diários, a tira tem como característica a universalidade de sua linguagem, visto que deve ser apreciada por um amplo e diversificado público. Esta universalidade traz uma grande vantagem para a tira, pois com isto ela pode atingir uma grande difusão, ultrapassando fronteiras e adaptando-se a rigor com as condicionantes da indústria cultural. O melhor exemplo desse processo de veiculação é a força das distribuidoras norte-americanas - os Syndicates - que exportam as tiras para quase todos os países do mundo. NARANJO (2005)<sup>27</sup>

A caricatura pessoal é uma forma mais elementar do desenho, não sendo necessariamente ligado a uma situação cômica. Trata-se do retrato exagerado, apoiando-se nas características mais marcantes, e exaltando as deformidades

---

26 CARNEIRO, Sueli. Pestana. Disponível em:

<<http://www.mauriciopestana.com.br/Links/Comentarios.htm>> Acesso em: 30 nov. 2005.

27 NARANJO, Marcelo. Livro sobre Antônio Cedraz e a Turma do Xaxado. Disponível em:

<[http://www.universohq.com/quadrinhos/2005/n16112005\\_07.cfm](http://www.universohq.com/quadrinhos/2005/n16112005_07.cfm)>. Acesso em: 29 jun. 2005.

físicas. O conteúdo social ou satírico dá lugar ao entretenimento ou expressão artística. Este, será continuado no próximo tópico, por se tratar da unidade que constitui a charge, e assim facilitar a apreensão para a análise que seguirá.

Diferenciados alguns gêneros, os mais próximos à utilização do jornalismo, serão relacionados em capítulos separadamente. Seja como for definida a forma e a produção do quadrinho, o seu conteúdo também participa como regulador da estrutura.

## 5. A CARICATURA

A palavra caricatura surge do conceito de caráter ou rosto. O Renascimento forneceu o panorama ideal para o surgimento da técnica pelas suas buscas humanísticas e estéticas, onde a figura humana estava associada a uma ordem universal. O antropocentrismo moderniza os velhos conceitos de divindade e inferno, atribuindo ao homem valor, tornando-o seu próprio objeto de estudo. O caricaturista tem como elemento principal a personalidade e o tempo. Ele revela a imagem dos outros para com o modelo, ao contrário do retratista que atenua as características do tempo ou indesejáveis por parte do retratado.

Muitas vezes, principalmente nas épocas de repressão, quando a censura é imposta, o humor e a caricatura são forma sutil e nem por isso menos poderosa de protesto contestação e subversão. A caricatura não é somente a tribuna do seu desenhista. Além de orientar ou refletir a opinião do público a que se dirige, é também a sua voz, o que o torna uma forma de expressão importante e temida. Esta força da caricatura é incontestável. FONSECA (1999, p. 12)

A caricatura está dentro do universo do desenho e dos quadrinhos. Ela é a representação gráfica ou plástica de uma pessoa, de um tipo, de uma ação ou uma idéia, de forma distorcida propositalmente, causando o ridículo, o grotesco. Os caricaturistas trabalham no exagero das características de uma face, selecionando de forma criteriosa os detalhes, mantendo-a reconhecível, criando um super-retrato. Os super-retratos se referem a pessoas reais, que possuem uma vida pública ativa. Alguns estudos ligados a psicologia afirmam que na maioria dos casos o rosto fica mais reconhecível que o verdadeiro pois o exagero enfatiza as características mais marcantes de determinada personalidade, entretanto não entraremos nesta área.

Para FONSECA (1999, p. 12) a concepção de caricatura é “ *Arma ferina e terrorista (...) voz contundente e impiedosa que, mesmo sob as condições severas*

*da censura, usando linguagem metafórica, subversiva e velada da ironia, sátira, do sarcasmo e do trocadilho, denuncia e reivindica os sofrimentos dos oprimidos.”* .

Fonseca acredita na caricatura como artifício, aprovado pelo povo, para a ridicularização das forças, da intolerância, do autoritarismo , da injustiça, entre outros. Para compreender esse conceito complexo é necessária uma análise do que é a caricatura e de onde ela se encaixa como efetivo meio de comunicação.

A caricatura pode ser veiculada em um meio de comunicação através de uma charge, um cartum, um desenho humorístico, uma tira, um desenho animado, uma HQ ou na caricatura pessoal. Na História da humanidade são várias as situações descritas como reativas a esses desenhos. Alguns caricaturistas sofreram perseguições políticas, condenações policiais e ameaças. Entre eles temos Goya com a inquisição espanhola e Quino na repressão política da América Latina. A dúvida permanece em como os artistas conseguem evocar sentimentos e pensamentos complexos com signos mínimos, causando desconforto nas instituições, mesmo que acompanhados de pouco ou nenhum texto. Isso é um amplo tema de debate para semiólogos, lingüistas, teóricos da mídia e psicanalistas pois as histórias em quadrinhos, cartuns e caricaturas têm em sua essência linguagens e discursos de natureza elíptica. As HQs dizem pouco explicitamente, dependem da interpretação do observador e à sua capacidade de reconstruir e inferir a parte de texto que falta, seu contexto, suas conotações simbólicas e até sua temporalidade. A leitura ativa torna-se fundamental, como ao ver um filme pois cabe ao espectador a tarefa de costurar, completar e dar significado às imagens estilizadas que aparecem no desenho. Entretanto, alerta FONSECA, há uma contradição em seu papel crítico:

A caricatura desempenha na sociedade um papel paradoxal. Por um lado, ela deforma, para melhor fustigar. Mas por outro lado, ela se encoberta com as vestes do moralismo, do puritanismo e até mesmo do conformismo. A exploração que faz do descontentamento e da inconformidade não se exime das ambivalências e contradições peculiares às situações políticas, caindo com frequência no conservadorismo e na discriminação. FONSECA (1999, p. 19)

Os jornais e revistas emprestam um espaço nobre às caricaturas e às charges se comparada aos quadrinhos em geral. Isso se deve ao conteúdo social que empregam, tornando-as quase que editoriais. Já é respeitada como forma de expressão jornalística, com publicações em meios próprios e apresentam eventos de premiação em quase todo o mundo. Para FONSECA (1999, p. 13): “ *Ninguém pode negar a importância do desenho humorístico na imprensa, seja como documento histórico, como fonte de informação social e política, como termômetro de opinião, como fenômeno estético, como expressão artística e literária ou como uma simples forma de diversão e passatempo.*”. A caricatura aparece, na maioria dos casos, com intenções didáticas. Entretanto o humor e a sátira alcançam altos níveis de maniqueísmo, aos quais o caricaturista deve se atentar para não cair em descrédito. O moralismo é a principal arma dos desenhistas ao trabalhar com uma personalidade, transformando-a em caricatura. O sucesso de uma caricatura depende do alcance que obteve juntos aos leitores, dessa forma quanto mais próximo a visão caracterizada do leitor, maior será o efeito causado.

A deformação não é uma técnica recente, já que no passado, inúmeros artistas considerados sérios, utilizaram do bizarro em obras paralelas. A atração pelo feio, causando o horror ao invés do riso, era um dos temas frequentes de Goya. Fantasmas e eroticidade em retratos da aristocracia, para esse artista eram mais um devaneio subconsciente do que uma crítica propriamente dita. Desta forma, os

estudos sobre a obra caricatural dessa época não possui grande teor crítico, pois ainda não havia uma autonomia da caricatura em relação a arte em geral. Entretanto, esse caminho traçado lado a lado, fez com que artistas se interessassem na técnica, tais como Monet, Pissarro, Manet, Toulouse-Lautrec, Degas entre tantos outros. Alguns movimentos como o expressionismo alemão introduzem os exageros dos traços caricaturais definitivamente em suas obras.

O papel que desempenha a deformação, ou melhor dito, a pesquisa caricatural, na obra de grandes pintores, é raramente analisado, sobretudo depois que a caricatura se constituiu em gênero autônomo. No entanto, ao final do Século XIX, a caricatura, depois de ter resgatado seus caracteres específicos graças a um longo compartilhamento com a história, começou a exercer influência sobre a própria arte. FONSECA (1999, p. 20)

A caricatura parte da antiga tendência da humanidade de rir uns às custas dos outros. A deformação desperta a idéia do bizarro na mente do telespectador, causando-lhe o riso. O humor, segundo estudiosos, é uma manifestação de comunicação social, pois demonstra a pré-disposição que uma pessoa possui em se aproximar de outra. Por manifestar uma sensação de prazer, o sorriso é cultuado desde as primeiras civilizações, antes mesmo do surgimento de uma comunicação escrita. Sigmund Freud em dois de seus textos, um ensaio *O Chiste e sua Relação com o Inconsciente*, de 1905, e um artigo *Humor*, de 1928, destaca que no riso há a eliminação temporária da censura ou coerção e torna-se mecanismo de defesa frente à ansiedade e à angústia, situando-o, neste particular, ao lado do sonho, do imaginário e da fantasia. Dessa forma, o bom humor classifica-se como um fenômeno social, e no caso da caricatura, tenta aproximar o caricaturista do leitor para que a mensagem seja a mais efetiva possível. Entretanto, nem sempre o caricaturado, isto é, a figura pública com traços exagerados é ofendida ou zombada. O desenho também pode ser utilizado para edificar, elogiar ou mostrar sua simpatia.

Há outros gêneros jornalísticos que se utilizam do humor para repassar informações de cunho político, econômico, cultural etc. A crônica, assim como no desenho gráfico, utiliza-se da ironia e outros recursos retóricos ligados ao humor com o firme propósito de tecer comentários críticos de determinado panorama, tomando como material de trabalho acontecimentos previamente noticiados pela imprensa. Hoje, as caricaturas em geral, acompanham as notícias como se fossem crônicas visuais, com teores tão críticos e complexos quanto o descrito em texto. Neste caso, a ironia e o humor são utilizados como fatores de motivação ao leitor e de convencimento das idéias do escritor, principalmente em charges.

Usualmente empregada no sentido de gênero, a caricatura envolve e constitui o elemento formal da charge. O significado que este termo adquiriu no Brasil acabou incorporando o sinônimo francês da caricatura, numa ligação íntima com a imprensa, como uma sátira gráfica a um acontecimento político. Enquanto manifestação comunicativa baseada na condensação de idéias, a sua compreensão requer um entendimento contemporâneo ao momento exposto na relação dos personagens. NOGUEIRA (2003, p. 3)

A caricatura é um recurso utilizado para conquistar o maior número possível de pessoas através do humor. O riso, como já foi discutido, sugere a união de pensamentos individuais para uma concepção coletiva. A técnica caricatural lida com grupos e suas características corporativas, e como as diferenças sociais são observadas pelos indivíduos, o confronto passa a ser inevitável. Desta forma, para que tenha efetivamente um caráter de comunicação social, a caricatura insere-se dentro de um meio próprio, com uma linguagem também característica, adentrando dessa forma o mundo do gráfico quadrinizado. A caricatura inserida na HQ, alcança seus objetivos pois passa a ser reproduzida em série. Seu significado tornou-se ao longo da história muito amplo, então para transformar-se em jornalismo propriamente dito, ela precisa estar ambientada em uma tira, uma charge, um

cartum, um desenho de humor, ou em uma história em quadrinhos. As técnicas, as formas e os materiais dependem da criatividade de cada profissional.

## 6. AS CHARGES

O termo charge é francês, vem de charger, carregar, exagerar, e até mesmo atacar de maneira violenta. Essa tradução vem da concepção de ambiente para a caricatura. A charge é um Cartum que possui ambiente e situação específica, o fato é definido e apresenta uma idéia, um acontecimento ou pessoa de identificação política. Para alguns estudiosos, o termo charge vem sido substituído por Cartum político. Uma forma de entender isso é a concepção de CIRNE (2000) em relação a importância do cartum:

Dentro de uma perspectiva gráfica, cumpre destacar a importância da relação cartum/quadrinho para a prática quadrinizante brasileira e latino-americana. Mas essa relação, que tem suas mediações narrativas e visuais, não é exclusiva, nem esgota o que de melhor existe em nossa produção de quadrinhos. O cartum tem um discurso próprio, Entre nós, contudo, o quadrinho cartunístico é uma realidade semiológica. CIRNE (2000, p. 45)

Dessa forma, o cartum passa a configurar um novo gênero: A charge. Elas são sátiras gráficas que comentam um determinado tema e freqüentemente conversam com os textos editoriais.

Inicialmente, seu aparecimento na imprensa é tão antigo quanto a reprodutibilidade técnica. Os jornais, vendo seu consumo ampliado devido as charges, permitiu o seu acesso as páginas, sendo o seu colaborador. Além de ter a função de olhar o cotidiano, a charge também possui uma intenção artística independente do riso. Mas a sua principal atração é a ligação que possui com os eventos do contexto histórico, pois objetiva trazer a tona outra visão sobre ele.

A charge, definida como uma modalidade de linguagem iconográfica e que se caracteriza essencialmente por sua natureza dissertativa e ideológica, além de primar pela presença do humor com o propósito de denunciar, criticar e satirizar através do apelo ao exagero, também deve ser reconhecida em seu potencial como fonte histórica, capaz de contribuir para a reflexão sobre uma determinada época histórica, pois expressa e transmite, assim como toda configuração visual, idéias, sentimentos, valores e informações a respeito de seu tempo e lugar, bem como de outros tempos e lugares. MIANI (2003, p. 2)

A caricatura ou situação caricata é um recurso largamente utilizado para evidenciar, e assim propor uma reflexão sobre o tema. Dentro da arte quadrinizada, a charge é a mais reconhecida como jornalismo, por ter as características específicas que representação histórica. A efemeridade das informações, também característica relacionada ao jornalismo, é presente nesse meio, pois assim que o evento sai de nossa agenda pública ou pessoal, a charge tende a se perder no tempo. Sem o seu contexto histórico, ela deixa de ser significativa e passa a configurar uma fonte histórica, ou um cartum de crítica permanente.

A charge, entretanto, se desprende da função de apenas ilustrar o cotidiano, assinalado por Benjamim. Com uma síntese dos acontecimentos filtrados pelo olhar de seus atentos produtores e a utilização de recursos visuais e lingüísticos, a charge transforma a intenção artística, nem sempre objetivando o riso - embora o tenha como atrativo - em uma prática política, como uma forma de resistência aos acontecimentos. O desgaste das intenções de sua temática, centrada na atualidade, é inevitável, entretanto, dentro de um contexto histórico, poderá por diversas vezes repetir-se, ou seja, permanecer atual enquanto crítica ao establishment econômico ou social de um país. NOGUEIRA (2003, p. 3)

A natureza visual da charge entretanto apresenta uma certa dificuldade técnica. É necessário o reconhecimento que o desenho sem uma explicação pela escrita torna-se um tanto evasivo. Isso pois a natureza da imagem não é fechada, isto é, permite múltiplas interpretações que dependem do conhecimento e reconhecimento daquele que a lê. A verbalização, será o método de decodificação da imagem ao ser feita a leitura, e sem as palavras não há um apoio para a identificação ideológica e de contexto. Para MIANI (2003, p. 3), que se insere dentro da realidade de pesquisa, tendo a charge como material de consulta do contexto histórico:

A palavra é o material privilegiado da comunicação na vida cotidiana e fenômeno ideológico por excelência. Sem a palavra, que se constitui na interação verbal de um determinado contexto histórico, qualquer imagem seria ininteligível, portanto a charge só pode ser plenamente decodificada através da linguagem verbal, o que exige do pesquisador uma compreensão sobre a complexidade do processo de constituição semiótica da linguagem verbal. MIANI (2003, p. 3)

## 7. A GRAPHIC NOVEL

As histórias em quadrinhos freqüentemente são acompanhadas do conceito de ficcional. Apesar de alguma parte de sua história de vida estar realmente associada da literatura, os quadrinhos mostram potencial para o gênero de não ficção. Esse espaço ainda é pouco reconhecido, mas a quantidade de títulos relacionados a não-ficção vêm crescendo consideravelmente. As chamadas *Graphic Novels* vencem o preconceito de que quadrinhos são leituras apenas para crianças, ou pessoas que não possuem grande formação intelectual. Esse estilo de quadrinhos possui como público adultos e já atinge uma parcela significativa no mercado das histórias em quadrinho em países como Japão, Estados Unidos e alguns da Europa. As editoras nacionais realizam investimentos recentemente para que os brasileiros também sejam adeptos a essa prática de leitura.

Em anos recentes, um novo horizonte se abriu com o surgimento da *graphic novel*, uma forma de revista em quadrinhos, ainda em estado embrionário de desenvolvimento, que vem sendo foco de grande interesse. Os esforços com vistas a essa aplicação do meio, aleatórios e entusiásticos, ainda esbarram num público despreparado, para não falar num sistema de distribuição mal equipado, adaptado às condições de um mercado geral em que a apresentação segue padrões antiquados. EISNER (1989, p. 138)

O quadrinho como representação da realidade surge ao mesmo tempo que o homem se consolida como detentor de sua história. No século XIX, Angelo Agostini já fazia suas primeiras experiências em reportagens gráfico-sequenciais. Antes disso, as Colunas de Trajano, as tapeçarias de *Bayeux*, as iluminuras nos livros da Idade Média, os frisos comemorativos, os ex-votos e murais, já eram uma tentativa de relato histórico por imagens. O panorama muda com o advento da contracultura dos anos 1960 e 1970 que alterou radicalmente as bases dos desenho quadrinizado gerando o que se chama de quadrinhos *underground*. Até então, a ideologia nos

quadrinhos acontecia mais de maneira subliminar, do que diretamente. Os quadrinhos *underground* desempenham então duas funções básicas que é a ampliação de ferramentas para deixar os quadrinhos a serviço dos processos revolucionários e a inversão maliciosa de valores ao trazer histórias sujas, cruéis e realistas para uma linguagem que antes apresentava bichinhos falantes e heróis perfeitos.

A inovação do conteúdo para se aproximar do estilo jornalístico, faz dos quadrinhos roteiros de adaptações de fatos históricos. As biografias também tornam-se freqüentes. A dramaticidade e as inovações gráficas, unem-se à vontade do público em participar da história da humanidade e da política, ao contrário da literatura infanto-juvenil que dominou os quadrinhos por muito tempo. Os quadrinhos seriam uma forma de tornar os velhos conteúdos dos livros didáticos, em fatos atraentes, com uma visualização ampla. Os livros pretendem também um caráter didático, e podem ser usados como apoio no ensino em sala de aula. Entretanto ainda há o preconceito de submídia, e alguns acreditam que os quadrinhos prejudicam o hábito da leitura. Sobre a *Graphic Novel* de Eisner, o site COSMO HQ faz as seguintes considerações:

A segunda guerra mundial foi definitiva na vida de Will Eisner. O cartunista, de origem judia, foi convocado pelo Pentágono para fazer histórias em quadrinhos educativas destinadas aos soldados americanos. Eisner descobriu ali uma nova função para os quadrinhos, a qual transformou em profissão e em última instância o fez abandonar seu personagem Spirit. No entanto, para que seus quadrinhos fossem mais reais, o exército exigiu que Eisner visitasse o front das guerras em que os EUA se envolvessem. E foi assim que Eisner foi para o Vietnã... e que o Vietnã veio para as páginas dos quadrinhos. COSMO HQ<sup>28</sup>

Alejandro Jodorowsky cria *Bórgia*, que é uma biografia não autorizada da

---

28 COSMO HQ. Eisner relembra o Vietnã. Disponível em:

<[http://hq.cosmo.com.br/textos/hqcoisa/h0058\\_eisnervietnan.shtm](http://hq.cosmo.com.br/textos/hqcoisa/h0058_eisnervietnan.shtm)> Acesso em: 15 ago. 2005.

família de Rodrigo Bórgia que se utilizou de métodos pouco ortodoxos para se tornar o papa Alexandre VI. A história se passa na virada dos séculos 15 para o 16, relatando o período em que igreja se utilizava do nepotismo, da promiscuidade, e da ganância para obter o poder político. A família que é a precursora dos Corleone, expõem os pecados da igreja católica, como a venda de indulgências.

Símbolo máximo da corrupção da Igreja na época (que mais tarde geraria a cisão entre católicos e protestantes), Alexandre era dado a todos os tipos de prazeres mundanos que a Bíblia condena e, por conta disso, tornou-se excelente material para boas histórias. Mario Puzo, autor do excelente romance *Os Bórgias*, que o diga! No comando da adaptação para aos quadrinhos desse apetitoso período histórico estão dois gigantes da nona arte: o chileno Alejandro Jodorowsky (textos) e o italiano Milo Manara (desenhos). Cineasta de poucos filmes e grandes projetos, Jodorowsky foi apresentado às HQs pelo francês Moebius e tem nas referências religiosas e mitológicas seu grande interesse. Sua série mais famosa é justamente uma exploração do tema: *A Saga dos Metabarões*. Assim, uma história como Bórgia, que destrincha ao máximo o lado negro da Igreja católica é verdadeiro parque de diversões para o autor. BORG (2005)<sup>29</sup>

O quadrinho *Bordel das Musas* recria o cotidiano de Henri de *Toulouse-Lautrec*, pintor boêmio que frequentou o *Moulin Rouge*, em meio às dançarinas de *can-can*. O personagem, admirador do vinho e do conhaque, amante das boêmias, é um poeta irônico e psiquiatra. Seu criador, Gradimir Smudja refaz os cenários históricos a partir de telas e contextualiza o movimento impressionista com a participação na trama de artistas como Degas, Renoir, Monet, Seurat, Cézanne e Van Gogh, entre outros. Smudja é pintor, desenhista e caricaturista, e por inúmeras potencialidades, consegue recriar as obras do seu personagem.

Montmartre, em 1889, é mais que o ponto culminante da cidade de Paris: é antes de tudo a colina mágica da boemia, o lugar onde as musas flutuam e onde as estrelas estão mais próximas do chão. E é também o império de Henri de Toulouse-Lautrec - o pequeno grande pintor, deus do vinho e do conhaque, amante das dançarinas de can-can, poeta irônico e psiquiatra de suas modelos. Freqüentador diário do Moulin-Rouge, Lautrec abandonou sua vida de aristocrata, confortável e enfadonha, para juntar-se a esse mundo maravilhoso da arte e da festa. Das hábeis mãos e da incansável imaginação do criador

---

29 BORG, Érico. HQ: Bórgia - Sangue para o Papa. Disponível em: <[http://www.omelete.com.br/quadrinhos/artigos/base\\_para\\_artigos.asp?artigo=2741](http://www.omelete.com.br/quadrinhos/artigos/base_para_artigos.asp?artigo=2741)> Acesso em: 6 set. 2005.

Gradmir Smudja, surge mais essa viagem pelo mundo das artes. NARANJO (2005)<sup>30</sup>

Em *Chalaça, O Amigo do Imperador*, André Diniz e Antonio Eder contam através de fatos históricos, a trajetória de Francisco Gomes da Silva, o Chalaça, como era conhecido, amigo de Dom Pedro I. Suas picaretagens e sua fama em arranjar mulheres para o imperador aparecem nesta história que utiliza o humor, para contar as façanhas de um dos supostos incentivadores da Independência do Brasil. Historicamente, ao menos conhecimento que há sobre o caso, sabe-se que a mais importante de todas as mulheres na vida de D. Pedro é Domitila de Castro, a Marquesa de Santos, com quem manteve um tórrido romance. Mas alguns historiadores, como Cipriano Barata, acreditam que Domitila também era amante de Chalaça e que ambos estavam mal intencionados para extrair dinheiro de Dom Pedro. Além disso, Chalaça, foi o redator do imperador escrevendo discursos, textos para jornais e até artigos inteiros da Constituição de 1824 e organizou um ministério paralelo que influenciava importantes decisões do Império.

A mera escolha do personagem central das histórias que compõe o álbum já se mostra um acerto, já que Francisco Gomes da Silva é um nome desconhecido e, compreensivelmente, algo banido das cartilhas escolares: não seria de bom tom mostrar às crianças que o primeiro imperador do Brasil não só era chegado a uma farra como beneficiou politicamente um companheiro de noitadas, chegando a investí-lo de um poder desproporcional dentro da corte. Chalaça, como o amigo do imperador ficou conhecido, era uma mistura de puxa-saco oficial, assessor de gabinete, secretário geral e relações públicas de D. Pedro I – aquilo que o século veio a chamar apropriadamente de aspone. O que não seria de grande importância, se além da mordomia gozada, ele não aproveitasse as boas relações para fazer valer suas vontades pessoais, não raro ultrapassando liturgias do cargo e pisando em cima de subalternos. Priápico, canalha, bon vivant, Chalaça atrai admiração pela falta de caráter típica dos anti-heróis brasileiros. LIMA (2005).<sup>31</sup>

*Maus* de Art Spiegelman, conta a saga do pai do próprio quadrinhista,

30 NARANJO, Marcelo. Jorge Zahar lança Bordel das Musas. Disponível em: <[http://www.universohq.com/quadrinhos/2005/n13052005\\_04.cfm](http://www.universohq.com/quadrinhos/2005/n13052005_04.cfm)> Acesso em: 21 jun. 2005.

31 LIMA, Rafael. Aprendendo História com o Chalaça. Disponível em: <<http://www.sobrecarga.com.br/node/view/8104>> Acesso em: 29 nov. 2005.

Vladek Spilgelman, judeu polonês que sobreviveu ao campo de concentração de Auschwitz, na Segunda Guerra Mundial. O quadrinho foi vencedor do prêmio *Pulitzer* de Literatura no ano de 1992. A história documental, também se divide nas experiências de pai e filho na cidade de Nova Iorque nos anos 80. Não há como negar a conversa do real com suas imagens, entretanto após aparecer na lista do *New York Times Bestseller List*, a classificação foi como livro de ficção. Isso se deve a visão equivocada que os quadrinhos possuem até os dias de hoje, entre a população em geral, como gênero totalmente literário, sem capacidade para representar fatos concretos.

O livro é baseado em fatos reais, um relato detalhado, minucioso até, que nos apresenta tudo em detalhes, inclusive a personalidade das pessoas envolvidas, principalmente do protagonista, mesquinho, avarento e racista, embora inteligente, perspicaz, dotado de uma intuição fantástica e, principalmente, de muita, muita sorte. Em *Maus*, mais que os desenhos, o que salta aos olhos é o roteiro. Os personagens são muito bem caracterizados, têm vida própria, pulsante. É difícil permanecer indiferente à leitura desta obra. A crueldade dos fatos é gritante, machuca, incomoda. A qualidade com que o autor associa texto e imagens é tal, que é impossível não imaginar na própria pele a dor, a angústia, o medo e o terror impostos pelos nazistas. NARANJO<sup>32</sup>

Em *Palestina*, de Joe Sacco, a história é contada do ponto de vista do jornalista Joe Sacco, que após viver dois meses no centro dos conflitos palestinos, relata em espécie de reportagem quadrinizada as experiências de pessoas que tiveram suas famílias, seus bens e seus ofícios aniquilados. A técnica empregada para sua composição foi a entrevista *in loco*, e repassou-as para a arte quadrinizada. Esta obra foi reconhecida, finalmente, como jornalismo em quadrinhos, pela categoria de livro-reportagem, tratando-se de uma exceção entre todas já publicadas. Estava aberto um novo rumo para as HQs, um novo discurso, uma nova narrativa.

---

32 NARANJO, Marcelo. *Maus*, o holocausto em quadrinhos. Disponível em: <<http://www.universohq.com/Quadrinhos/maus.cfm>> Acesso em: 20 out.2005.

Utilizando uma série de conversas documentadas com cerca de cem pessoas, Palestina, na Faixa de Gaza o autor mostra como vive, às margens da história, a população expulsa das próprias terras pelos israelenses. Os palestinos parecem atônitos diante de tanta desgraça: as imagens de Sacco retratam pessoas tristes, arqueadas, com os ombros baixos, que se sentem esquecidas do mundo. Por outro lado, as gravações também evidenciam um povo que, ao contrário do que, muitas vezes, a mídia nos mostra, tenta recuperar um espaço digno para a vida, resgatando a sua cultura e memória. Durante as diversas entrevistas, o autor revela depoimentos de homens e mulheres sensíveis e inteligentes. CAPUTO (2003)<sup>33</sup>

Neste caminho surge também *Rural!* em 2001, idealizado pelo francês Étienne Davodeau, que relata um ano inteiro na vida de um grupo de agricultores franceses em luta contra a construção de uma auto-estrada que cortou as suas terras, caracterizando a reportagem em quadrinhos.

A obra japonesa *Gen: Pés Descalços* de Keiji Nakazawa é uma série de quadro álbuns que contam a história autobiográfica de Gen, um garoto de seis anos que presencia os horrores da Bomba de Hiroshima, durante a Segunda Guerra Mundial. Sua repercussão foi tal que mais de 5 milhões de exemplares vendidos no mundo e seu lançamento se deu em mais de dez países. Gen ganhou versões para cinema, para desenho animado e até mesmo uma ópera.

Trata-se de um trabalho autobiográfico, que mostra a dura história de vida do garoto Gen (lê-se Güen), o alterego do autor, desde os dias que precederam a destruição de sua cidade natal, Hiroshima, pela bomba atômica, durante a segunda guerra mundial. O pai do personagem principal, não concordava com o conflito e, por isso, sua família sofreu retaliações de todos os tipos. Seus filhos foram surrados, molestados e tachados como covardes, os alimentos que plantavam foram destruídos e ele próprio foi preso, por "traição ao imperador". O traço simples e, na maioria das vezes, engraçado de Nakazawa contrasta com a seriedade dos temas abordados. Logo no primeiro livro, Uma história de Hiroshima, desde as crises familiares, que, invariavelmente, terminavam em surras de seu pai, até a catástrofe que se abate sobre eles quando a bomba é lançada; tudo comove o leitor, de tal forma, que é impossível não pensar como agiríamos se acontecesse algo semelhante conosco, principalmente, por sabermos que tudo ocorreu de verdade! GUSMAN<sup>34</sup>

Apesar de tantos dados relativos a ascensão dos quadrinhos na área de

33 CAPUTO, Maria Alice Romano . HQ: Palestina, na faixa de gaza. Disponível em: <[http://www.omelete.com.br/quadrinhos/artigos/base\\_para\\_artigos.asp?artigo=1693](http://www.omelete.com.br/quadrinhos/artigos/base_para_artigos.asp?artigo=1693)> Acesso em: 7 ago. 2005.

34 GUSMAN, Sidney. A saga de um sobrevivente, um vencedor. Disponível em: <<http://www.universohq.com/quadrinhos/gen.cfm>> Acesso em: 19 jul. 2005.

reportagem, ainda revela-se um certo preconceito. Isto ocorre, pois há a falta de discussão com seriedade da arte quadrinizada nas universidades, e pela caracterização de gênero menor, pois supostamente não apresenta uma linguagem adequada. A produção de edições em papel, tendo em vista o advento das novas tecnologias segmentadas, também está um pouco esquecida. Entretanto, as criações que superarem esse panorama, ajudarão, junto da obra de Sacco, à uma nova concepção das histórias em quadrinho.

## 8. O MANGÁ

Mangá é designação dada às histórias em quadrinhos de origem japonesa. A etimologia da palavra é a junção duas palavras: man, que significa involuntário, e gá, imagem. A sua representação gráfica é própria, já que o alfabeto japonês se compõe de ideogramas que representam idéias e não apenas sons. O texto não é dissociável de todo conteúdo, afinal eles fazem parte do desenho em si. A leitura é feita de forma diferente a cultura ocidental pois a nossa última página “convencionalmente”, é a primeira do mangá, sendo a leitura feita da direita para a esquerda. As histórias são longas, em geral, dez vezes o volume de uma revistinha da *Turma da Mônica*, por exemplo.

Nos anos 1990 o mundo inteiro se surpreende com a “invasão” dos mangás e animês com um grande pacote mercadológico impossível de passar despercebido. No caso do Brasil, como demonstramos acima, o país ocupa uma situação ímpar neste contexto, em função dos descendentes de japoneses - o maior contingente do mundo – que trouxe também em sua bagagem cultural o hábito de leitura dos mangás. Embora a nível do grande público isto não foi perceptível diretamente, no momento em que o mangá e o animê são exportados em grande escala, já havia aqui sementes que permitiram uma expansão significativa. BIBE-LUYTEN (2003, p. 15)

As histórias que habitam os mangás japoneses são longas e complexas. O ritual do silêncio verbal, isto é, páginas sem palavras é freqüente e os diálogos substituídos por imagens. As ações são segmentadas, tendo um espaço de tempo maior para o desenrolar de uma história, e o relacionamento página/quadrinho é extremamente valorizado. Os pontos de vista sobre uma mesma imagem podem divergir já que o elemento tempo concede ao leitor um momento maior de reflexão sobre a imagem.

A impressão do mangá é feita em papel jornal, normalmente em preto e branco. Essa diferenciação é histórica, para tornar, em determinada época histórica,

o quadrinho mais barato, já que era forma de disseminar idéias. A medida que isso foi se tornando uma tradição, apesar da riqueza econômica do Japão, os editores mantiveram essa estrutura. Isso fez com que o consumo de quadrinhos fosse algo corriqueiro e diversificado, surgindo um mercado que atrai todos os tipos de público.

A concepção do mercado editorial no Japão é feita de maneira diferente do que na cultura ocidental. Há segmentação com divisões de gênero e faixa etária. É comum para um adulto consumir o Mangá, e existem diversas modalidades. São revistas que vão desde para crianças, passando por jovens inseridos no mercado de trabalho, até para a terceira idade. Para BIBE-LUYTEN (2003, p. 6) “ *O importante é que a indústria do mangá, com o passar do tempo, sempre soube captar tendências de comportamento, decodificá-las e transformá-las em sua linguagem característica acompanhando também a evolução tecnológica.*”. Ela informa que há a tendência do mercado se dividir em três grandes grupos: infantis, femininas e masculinas.

As revistas de mangá infantis apresentam um conteúdo de natureza didática. A variedade nos assuntos vão de assuntos escolares, atividades complementares, conselhos e histórias propriamente ditas. Estas, podem ser cômicas, de aventura, lendas do país ou informacionais. A importância não está só em prover uma forma de entretenimento, mas de direcionar o lugar da criança na sociedade, com calendários cívicos, lições de comportamento e de relacionamento com outras faixas etárias.

As revistas femininas, em geral, exploram a sentimentalidade. Histórias de drama e romantismo são o carro chefe das editoras, e as revistas são feitas basicamente por mulheres. Estas vêm sendo lidas cada vez mais por homens também, e influenciou o mercado de quadrinhos no Brasil, que passa a consumir

cada vez mais uma quantidade considerável de mangá. O Japão é o país com maior quantidade de mulheres trabalhando com quadrinhos, devido a essa divisão de públicos.

As mais famosas revistas masculinas de mangá possuem temática variada de esportes, personalidades, novidades tecnológicas, assuntos escolares, além das histórias propriamente ditas. É forte o estímulo de competição e de disciplina que aparecem como temática, além de comportamento profissional. A violência aparece, ao contrário do romantismo feminino, entretanto dentro de uma conduta de desenvolvimento espiritual e moral.

Além desta faixa mais definida de sexo e idade, a produção editorial japonesa contempla também mangás para adultos em diversas modalidades. Para as garotas que saíram da adolescência há revistas para jovens mulheres executivas bem como para seus pares masculinos. Este último é denominado de sarariman mangá (do inglês salaryman). Também a terceira idade é contemplada com situações cômicas de comportamento de "tias" e "avós" com revistas especiais dentro desta temática. BIBE-LUYTEN (2003, p. 6).

## 9. A TEORIA DOS QUADRINHOS

No que se refere ao estudo dos quadrinhos como meio de comunicação há novas discussões que trazem os quadrinhos cada vez mais para perto dos outros meios. Apesar disso, ao longo da história da teoria da comunicação social, algumas considerações já foram feitas sobre esse meio. Estas, desenvolveram poucas análises sérias dos quadrinhos inseridos no contexto do jornalismo, pelo preconceito de que os quadrinhos pudessem realmente configurar essa modalidade.

### 9.1. Marshal McLuhan

Estudando sobre o meio quadrinhos, em uma de suas obras mais famosas, Marshall McLuhan faz uma comparação da arte quadrinizada e a linguagem de televisão. Ele relata que devido a baixa definição das imagens, incentiva a participação do leitor, que completa as suas informações, e se adapta a forma de mosaico do jornal de maneira única. Os quadrinhos passam da era pictórica, para a era icônica em sua opinião, que diz que o entendimento da linguagem televisiva vêm do entendimento dos quadrinhos. Entrando à frente no campo semiótico, a natureza da charge ou do quadrinho de não ficção, não será apenas icônica, mas também simbólica, a exemplo de *Maus* com o uso de gatos e ratos para representação do conceito nazista. Entretanto é uma possível explicação para qual os quadrinhos em histórias não sejam tão valorizados no jornalismo como as charges, pois tende deixar espaços livres para que o leitor os complete. Enquanto as charges dão uma real referência, aqueles possuem a característica de adentrar ao mundo das interpretações.

As estórias em quadrinhos, apresentando baixa definição, possuem uma forma de expressão altamente participante, perfeitamente adaptada à forma em mosaico do jornal. Dão também um sentido de continuidade de um dia para o outro. Também as notícias sobre

pessoas são de baixo teor informacional e por isso convidam a que o leitor preencha, exatamente como acontece com a imagem da televisão e a radiofoto. Eis por que a TV constitui um golpe fatal nas estórias em quadrinhos, das quais foi antes um rival do que um complemento. MCLUHAN ( 1979, p. 189)

Não entraremos no mérito da superação das idéias de McLuhan, mas há de se reconhecer que é uma forma se de racionalizar a técnica, de maneira única e original.

### **9.2. Para Ler o Pato Donald**

Em 1976, Ariel Dorfman e Armand Mattelart fazem um livro indagando a cultura e comunicação de massa e colonialismo em *Para ler o Pato Donald*. A obra é uma acusação do colonialismo cultural e da alienação pensada a partir de uma leitura marxista da semiótica dos quadrinhos desenhados por Carl Barks. O texto possuía uma clara intenção de crítica a sociedade industrial, refletia o pensamento radical da época. Segundo MOYA (1980) , seu tradutor *“Este livro tem que ser portanto encarado como um panfleto, uma obra sectária, política, parcial, radical, esquerdista, antiimperialista e anti colonialista em seu bom e seu mau sentido.”* Entretanto a obra abriu a discussão para o estudo e o aparecimento de outros trabalhos analisando a comunicação de massa, a ação imperialista e os quadrinhos em si como meio de ação ideológica. Não há mais como se pensar nos quadrinhos, a partir daqui, como uma literatura infantil e desprezível.

Os autores desse livro fizeram com Disney o que este fizera com Beethoven... Mesmo assim, as historietas criticadas aqui continuam divertidas. E o texto original, principalmente quando analisa a respeito às crianças, sua educação e seu relacionamento social, é de alta qualidade e muito bem observado. Há verdadeiros achados e outros repetitivos, como o “selvagem bonzinho”. A colocação dos autores é porém tão sectária politicamente que a conclusão do livro é a sua premissa. MOYA (1980, p. 10)

### **9.3. Quadrinhos e Semiótica**

Dentro das teorias da comunicação, a Semiótica é uma das que mais se comunicam com os quadrinhos, ao analisá-los. Isto pois a Semiótica, formulada por Peirce, estabelece que todas as manifestações culturais são formas de comunicação mesmo que não verbal. Neste caso, SANTAELLA (1983, p. 12) explica:

Considerando-se que todo fenômeno de cultura só funciona culturalmente porque é também um fenômeno de comunicação, e considerando-se que esses fenômenos só comunicam porque se estruturam como linguagem, pode-se concluir que todo e qualquer fato cultural, toda e qualquer atividade e prática social constituem-se como práticas significantes, isto é, práticas de produção de linguagem e de sentido.

#### **9.4. *New Journalism* – Uma nova perspectiva**

O estilo *New Journalism* norte-americano, surgido na década de 60, é a teoria que explicaria os quadrinhos dentro do Jornalismo contemporâneo. A objetividade da pirâmide invertida é trocada pela nova visão do jornalista como autor literário, como contador de histórias. A reconstrução dos fatos pede um desenvolvimento de idéias que apenas o lide tradicional não seria capaz de reconhecer. Nessa linha teórica, o jornalismo é aproximado da criação literária.

Ainda que não seja reconhecido como um movimento literário pelos próprios protagonistas, foi assim que o *New Journalism* entrou para a história. Uma vez batizado e reconhecido como fenômeno, o *New Journalism* adquiriu um caráter de legitimidade e, portanto, começou a ser pesquisado e conceituado por diversos autores, como Tom Engolfe, Mark Kramer e Edvaldo Pereira Lima. Antes de definir o que é *New Journalism*, contudo, é importante fazer a observação de que não se trata de um gênero absolutamente inédito e sim parte da evolução da literatura que busca inspiração na literatura de realismo social, na literatura de relato e nas manifestações literárias com caráter factual e informativo - e portanto, jornalístico, que convencionou-se chamar, modernamente, de Jornalismo Literário, caracterizado pelo uso de técnicas da literatura na captação, redação e edição de reportagens e ensaios jornalísticos. CZARNOBAI (2003) <sup>35</sup>

A combinação entre a reportagem e pesquisa, faz do novo jornalismo uma grande “novela baseada em fatos reais”. Dentro da construção do texto, algumas

---

35 CZARNOBAI, André. Gonzo. O filho bastardo do new journalism. Monografia apresentada ao Curso de Comunicação Social da UFRGS, 2003. Disponível em: <<http://paginas.terra.com.br/arte/familiadacoisa/IRD/monogonzo01.html>> Acesso em: 26 jun. 2005.

formas ferem o jornalismo tradicional, que busca a clareza, a objetividade, e imparcialidade. Neste, para formar a realidade, são necessárias a construção espacial, a reprodução de diálogos, a aplicação de expressões de foco narrativo e a descrição cultural, simbolismos, hábitos, costumes etc. Analisado a estrutura e a história do quadrinho, é um caminho percorrido por vários desenhistas. Sacco, em *Palestina* abusou de linguagem coloquial, de sentimentalidade e da reflexão, mesmo representado dados coletados em reportagem. O uso de quadrinhos nesse caso foi tão eficaz, que em uma cena de um personagem em meio ao conflito, a mesma confusão é trazida para as imagens e aos diálogos, transportando o leitor para dentro da narrativa, com uma outra visão. O *New Journalism* permite começar a narrativa em primeira pessoa e permutar para a terceira, sem a rigidez na escolha do ponto de vista e o narrador possui liberdade para criar e inovar. Essa nova forma não é superficial como as publicações diárias, vai além dando o tempo necessário para conhecer o fato a fundo e de investigá-lo, oferecendo ao receptor também essa possibilidade de conhecer. A intenção não é que essa forma de jornalismo substitua a outra e vice-versa, mas que seja considerado como uma opção possível dentro dos quadrinhos. GENRO FILHO (1989, p. 198) faz a seguinte consideração sobre o assunto:

Quanto ao Jornalismo literário, as boas exceções confirmam a regra: Não vale a pena substituir um bom jornalismo por uma má literatura. Sem dúvida, trata-se de um gênero muito difícil, pois exige uma superposição do talento literário e de apuradas técnicas de investigação jornalística, uma vez que o resultado deve articular harmonicamente os efeitos estéticos e jornalísticos, sem que um supere o outro. Logo, não se trata de um caminho que possa ser generalizado como substitutivo da arte ou do jornalismo, pois ele se constitui precisamente na difícil confluência de dois gêneros relativamente autônomos.

### **9.5. *New Journalism* no Brasil**

No Brasil o *New Journalism* em geral não foi muito bem aceito em sua

época. Tiveram representantes como o *Jornal da Tarde* e a revista *Realidade* em meados da década de 60 e 70, veículos que empregavam a reportagem literária. Entretanto, apesar desse espaço, a linha teórica não sobreviveu como um gênero forte, devido ao pouco consumo desse tipo de informação. A situação brasileira era diferente do que ao de seu país de origem: os Estados Unidos. Há vários motivos que poderiam alavancar essa crise: o monopólio dos meios de comunicação, a falta de editores que acreditem efetivamente nesse tipo de leitura, a pragmática da era da informação, a escassez de recursos para manter um jornalista pesquisando por muito tempo um determinado assunto, dentre tantos outros. É essa objetividade e rapidez, que talvez tenha dado um maior espaço para a arte quadrinizada em charges, do que em histórias. Os fatos políticos, tão em evidência na mídia, são explicações rápidas para qualquer charge, ou recurso como reconstituição de fatos, tiras, infográficos e outros. Mas a reportagem em quadrinhos demanda um trabalho especial, que a maioria dos meios não dispõe de recursos ou não acreditam na proposta. Em sua análise sobre liberdade e objetividade na imprensa, LINS DA SILVA (1991) relata que:

No Brasil, o individualismo é um traço moral que recebe mais condenações do que elogios e a sociedade se articula através de redes sociais, não de indivíduos. É culturalmente natural que a liberdade de expressão não encontre o mesmo respaldo enquanto conceito essencial, apesar de ser encarada como um valor positivo. Quando se compara a legislação sobre imprensa nos EUA e em qualquer outro país, é impossível contatar que a lei americana é a mais liberal de todas. LINS DA SILVA (1991, p. 97)

Desta forma, não há como negar que uma linha teórica como essa não obteria tanto espaço aqui, quanto lá.

O estilo do *New Journalism* também sofreu ataques da crítica. A aceitação da mudança dos padrões vigente, assustou a muitos editores de notícias. Dessa

forma, para a sua sobrevivência, teve que adotar uma postura híbrida. Tanto a literatura, quanto a mídia impressa mudaram após essa influência. Algumas revistas utilizaram algumas das observações do *New Journalism* para humanizar seus textos e alguns livros adotaram as técnicas jornalísticas a fim de dar veracidade ao relato. Estava aberta aí uma nova possibilidade para os quadrinhos que até então era considerado literatura, e sem grandes pretensões. Isso, CIRNE (2000, p. 24), relata em seu livro que por mais ligado a literatura que seja, os quadrinhos possui múltiplas utilizações:

E por que seriam um campo fértil? Por seu potencial estético no interior da própria indústria cultural/cultura de massa. Mesmo ao se utilizar, na maioria das vezes, dos veículos mais massivos, as *historietas* carregam – nos melhores autores – a possibilidade do alumbamento artístico. Por outro lado, há sempre, em suas fórmulas contedutísticas, uma porta aberta para o social, para o poético, para o político, para o filosófico, para o religioso, para o demasiadamente humano, enfim. CIRNE (2000, p. 24)

### **9.6. Livro-Reportagem em quadrinhos**

O produto jornalístico que mais assemelha as *Graphic Novels* realistas, é o livro reportagem, também fruto da corrente do *New Journalism*. O controle do tempo e de espaço disponível em caracteres não possui as cobranças do jornalismo diário. A preocupação de furos de reportagem e assuntos de atualidade não assombram o quadrinho-reportagem, já que a pauta pode ser escolhida conforme o interesse do escritor. As diferenças que o livro-reportagem, e a reportagem quadrinizada, possuem sobre o jornalismo diário são ter a liberdade de escolha do estilo, dar voz a outras fontes que não seja as já institucionalizadas e não se preocupar com a linha editorial de qualquer veículo. Apesar de ter a suas imagens desenhadas, em uma história em quadrinhos de reportagem isso é feito de maneira a dar um novo olhar sobre fórmulas já exaustivas na mídia contemporânea.

O mérito em trazer o realismo para os quadrinhos, de modo a se utilizar dos métodos de apuração jornalísticos, fica com o jornalista Joe Sacco.(...) Formado em jornalismo pela Universidade do Oregon em 1981, Sacco 'inventou' o que podemos chamar de um novo gênero no jornalismo: a reportagem em quadrinhos. O 'pai' do novo estilo trabalha com conceitos comuns utilizados pelos repórteres, no seu caso, aproximando-se do estilo new journalism norte-americano (ou por que não dizer um novo estilo dentro do estilo new journalism?). O que ele faz é, ao invés de transformar o material em texto jornalístico, transformá-lo em história em quadrinho. No final de 1991 e início de 1992 Sacco passou dois meses em Israel e nos territórios ocupados, viajando e levantando informações. Voltou em 1992 com a idéia de divulgar o que testemunhou e ouviu de seus entrevistados durante a sua aventura no Oriente Médio, combinando as técnicas da reportagem produzida 'in loco' com a arte do quadrinho. NEGRÍ (2003, p. 3)

É necessária também uma visão de tudo que ocorre a volta do desenhista, com técnica voltada para a reportagem. Não lados bons e nem ruins, afinal todos podem ser fontes e possuir versões sobre os fatos, enquanto muitas vezes pela falta de tempo, a reportagem de jornal cotidiano possui caráter reducionista.

Um grande reportagem exige, para a sua qualidade, a contextualização de fatos. O principal fato a ser considerado após uma imersão no objeto de estudo da reportagem é a possibilidade de oferecer uma descrição objetiva completa, onde a vida subjetiva e emocional dos personagens fosse um elemento a ser considerado. A pesquisa local exige a captação de conversas, gestos, expressões faciais, detalhes do ambiente e outros para transmitir a dramaticidade dos fatos reportados, humanizando o relato. Outra característica marcante nos textos do *New Journalism* dentro da idéia do livro-reportagem é o uso de figuras de pontuação pouco convencionais dentro do jornalismo, personificando também o discurso, como reticências e exclamações, interjeições, onomatopéias e palavras sem sentido, combinado assim com a narração quadrinizada. Nesta contexto, a utilização de imagens só virá a acrescentar, trazendo a impressão e os pontos de vista do repórter e dos personagens, seja a tensão, o medo, a ironia, a claustrofobia, a felicidade etc. CIRNE (2000, p. 19) comenta que "o verdadeiro (e bom) quadrinho

*seduz pelo conhecimento que leva ao despertar, que leva à alegria, ao prazer, à consciência. O despertar que leva a soma de possibilidades formais e conteudísticas, mediadas pelo simbolismo da função poética entre o objeto apenas visto, observado, e o objeto de fato desejado.*” Dessa forma, esse é um meio que abre caminhos dentro do jornalismo renovado.

Um dos autores que possui reconhecimento ao falar sobre teoria de quadrinhos em formato original é Scott McCloud. Os seus dois livros, *Desvendando Quadrinhos* e *Reiventando Quadrinhos* são provas de que há espaço para arte seqüencial, como estudo científico: os dois são compostos de quadrinhos dissertativos do começo ao fim. Ele acredita na sub-utilização dos quadrinhos como meio, afinal são seqüenciais gráficos que estabelecem um discurso, e portanto não devem se limitar apenas as narrativas de super-heróis. McCloud hoje é referência como teórico, pois ao fim de uma decadência, traz a tona a discussão para a reformulação dos quadrinhos como meio. Para ele a crítica está nas inúmeras possibilidades, dentro de idéias tão pobres para seu uso:

“ O meio a que chamamos histórias em quadrinhos se baseia numa idéia simples: A idéia de se posicionar uma imagem após a outras para ilustrar a passagem do tempo. O potencial dessa idéia é ilimitado mas perpetuamente obscurecido por sua aplicação limitada na cultura popular. Para compreender os quadrinhos, devemos separar forma e conteúdo e ver de olhos abertos como outras eras usaram essa mesma idéia com fins esplêndidos e como é limitada a paleta de ferramentas e idéias que nossa era tem usado.”McCLOUD (2000, p. 1)

Em seu último livro, a sua maior discussão é a inserção dos quadrinhos dentro da nova realidade de mercado e das novas tecnologias, como a informática.

No Brasil, os teóricos de quadrinhos são ainda em menor quantidade, mas não há como não citar nomes como Sonia Luyten, Moacy Cirne, Álvaro Moya entre outros que mantêm-se dentro das universidades produzindo pesquisa e promovendo

grupos de estudo. A USP – Universidade de São Paulo, dentro da ECA – Escola de Comunicação e Artes, dispõe de um Núcleo de Pesquisa de Histórias em Quadrinhos. Sua fundação se deu em 1990 com a intenção de unir os interessados no assunto, sejam professores ou alunos. Essa atitude propiciou a discussão acadêmica desse meio em sua evolução, em sua interação com a sociedade e seu relacionamento com os demais meios de comunicação de massa. Inicialmente parece uma iniciativa mínima, mas o estudo em quadrinhos mostra-se crescente no país. A prova disso é a quantidade de trabalhos inscritos em eventos de Comunicação, como a Intercom - Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação que já apresenta um núcleo dedicado exclusivamente às pesquisas em Histórias em Quadrinho.

De meio inocente a estimulador da delinqüência, já foram os temas abordados ao longo da história e da teoria dos quadrinhos. Não há como se negar a sua importância e o seu potencial informativo, entretanto também há de se convir que a delimitação dos diversos gêneros ainda se confundem aos olhos do leitor, devido ao despreparo sobre ler quadrinhos. E isso se deve a diversos fatores: conceituais, estruturais, educacionais, teóricos entre outros. A própria Teoria da Comunicação veio a ser discutida tardiamente, e as novas tecnologias levam certa vantagem por ter todos os seus passos analisados cientificamente.

As teorias da comunicação, por algumas vezes teve o quadrinho como objeto de estudo. Mas para entender o quadrinho como meio, é necessário traçar uma análise dele inserido nas teorias de comunicação em geral, afinal, há uma confusão de conceitos. A multidisciplinariedade oriunda desse momento faz com que quadrinhos seja visto em vários prismas: na educação, na literatura, na

comunicação, nas artes etc e ao mesmo tempo se perca em definição. Para

SANTAELLA (1983):

Há hoje um consenso quase incontestável sobre o caráter híbrido da comunicação, de um lado, enquanto fenômeno comunicacional em si, que se faz presente e interfere em vários setores da vida privada e social e em várias áreas de conhecimento; de outro lado, enquanto área de conhecimento ela mesma que, cada vez mais, parece situar-se na encruzilhada de várias disciplinas e ciências já consensuais ou emergentes.

## 10. QUADRINHOS NO JORNALISMO.

Os quadrinhos nasceram ao mesmo tempo que a mídia impressa se consolidava. No século XVII os jornais já apresentavam charges, tiras e cartuns. Dentro dessa concepção, é viável considerar que teoricamente arte quadrinizada deveria compartilhar da mesma credibilidade que a crônica ou a fotografia têm dentro do jornalismo. Mas há uma mentalidade de literatura e mídia não-intelectual que impedem os quadrinhos de se desenvolver com seriedade, neste campo de conhecimento, como já enfatizado anteriormente. Nos passos tímidos que os quadrinistas avançam no jornalismo diário, pode-se observar o desenho ilustrando situações onde a representação sugere um conceito, ou reconstituição de fatos. Mas falando-se de quadrinhos, é inevitável a associação àquelas tiras que aparecem no caderno de lazer, próximo às cruzadinhas e ao horóscopo.

No início, os quadrinhos dos jornais tinham por objetivo atingir sobretudo o público iletrado. Realmente, esse público estava sendo visado pelos jornais do fim do Séc. XIX, mas não somente ele. A ilustração tem um apelo e uma penetração universais. Diferentemente do texto escrito, que é realmente tão mais acessível quanto mais letrado o indivíduo, a ilustração, a charge e a caricatura têm um forte apelo em todas as classes sociais e intelectuais. O humor e a ironia também permitem uma leitura mais erudita. Mais que simplesmente popular, a ilustração é universal. Algumas vezes, a ironia de uma charge pode ser extremamente sofisticada. Além do mais, pessoas inteligentes também têm senso de humor. Basta lembrar a quantidade de ilustrações e cartuns que inundam semanalmente as páginas da nada popular revista literária New Yorker. DUTRA<sup>36</sup>

A charge já possui um lugar representativo dentro do leiaute de um jornal. Com o caráter político, a aceitação de uma charge como jornalismo é até entendível, pois as narrativas seqüenciais tiveram uma apresentação diferente desde o seu início. O formato que conta uma história em frames, se desenvolveu no campo literário, enquanto a caricatura é a representação inegável de alguém, e logo se

---

36 DUTRA, Antônio Aristides Corrêa. Quadrinhos e jornal uma correspondência biunívoca . Disponível em: <[www.jornalismo.ufsc.br](http://www.jornalismo.ufsc.br)> Acesso em: 28 nov. 2005.

relaciona a realidade.

*The Yellow Kid*, quadrinho norte-americano, lançou-se no jornal e logo se tornou um verdadeiro fenômeno de popularidade, hoje lembrado por alguns como o começo do relacionamento HQs e jornal. Isto não é totalmente verdade, já que eles já vinham se desenvolvendo lado a lado com a mídia impressa, mas durante algumas décadas a partir de *The Yellow Kid*, passaram a se restringir quase que exclusivamente aos jornais, gozando de uma visibilidade jamais vista até então. Uma das conseqüências mais avassaladoras do período em que os quadrinhos eram exclusivamente peças nos jornais foi sua submissão ao modelo do folhetim, com a criação da tirinha publicadas todos os dias e semanas de maneira continuada, sendo presente nas estruturas das revistas até os dias de hoje.

Durante a era de ouro dos quadrinhos, entre as décadas de 20 e 30 as histórias em quadrinhos passam a ter edições próprias, em revistas especializadas. Era conveniente criar novos mercados, abrangendo também a literatura, pois a partir daí há uma indústria de revistas. A linguagem se expandiu assim como os formatos, e mesmo com a nova independência, a relação com o jornal nunca se encerrou. Surgem nesse contexto grandes obras questionadoras, cheias de apelos sociais e políticos, como a *Mafalda*, *Penauts*, *Calvin e Haroldo*, *Radical Chic*, *Avenida Brasil*, entre outros.

A HQ tem de fato influência sobre a vida de seu vasto público? Podemos pensar que em grande parte, assim como outros meios de comunicação de massa, a HQ pode reforçar atitudes e comportamentos que já existam de forma latente ou auxiliar na configuração de outros. Não pode ser descartada a idéia de que o ambiente social que o leitor vive possui papel mais importante nessa influência. A América Latina, dentro de um espírito de crítica da sociedade, tem como porta-voz na imensa galeria de heróis de quadrinhos a personagem Mafalda, do artista argentino Quino. Mafalda vem de um país repleto de contrastes sociais, a Argentina, e que vive uma relação de diálogo/conflito eterno com o mundo adulto. Uma contestadora que recusa o mundo tal como ele é. SILVA (2003, p. 2)

A história em quadrinhos e o jornal andam numa linha tênue, de forma mais próxima do que pode parecer, à primeira lida. Suas estruturas são parecidas já que a composição de um quadrinho possui fases, assim como os recortes da notícias são construídos num processo de edição. O tempo é um fator determinante tanto no quadrinho como no jornal, e o ritmo é dado pelo leitor. Os quadrinhos assim como os textos são recortes de uma realidade, é claro que para que isso seja efetivamente jornalismo, eles devem apresentar um caráter não-ficcional. No texto de DUTRA<sup>37</sup>, ele relata que:

Em ambos os casos, a página constitui uma espécie de diagrama espaço-temporal (o espaço-tempo gráfico de Cirne). Tanto a página dos quadrinhos quanto a do jornal é uma configuração espacial (bidimensional) que se articula com o tempo do objeto dessa representação. No caso dos quadrinhos, se articula com a fluidez temporal da história narrada. No caso do jornal, se articula com o 'agora' do mundo.

O estudioso acredita em duas diferenças básicas no planejamento gráfico de jornais e quadrinhos: A primeira, quanto ao objeto do discurso, já que nos quadrinhos é a história é narrada e no jornal ela é repassada como real ou dia-a-dia, a segunda se relaciona no processo de leitura, já que as matérias podem ser lidas em qualquer ordem ou quantidade, enquanto a HQ predispõe uma ordem, na maioria dos casos. Por essa razão, não há como dizer que são o mesmo meio, entretanto é uma comparação significativa para a conclusão que os dois crescem em parceria e portanto têm a possibilidade de se comunicarem entre si.

Os recursos utilizados nos jornais em forma de quadrinhos são muitos, entretanto crescem cada dia mais. A sofisticação gráfica e a necessidade de estabelecer uma comunicação entendível para vários públicos, fez com que

---

37 DUTRA, Antônio Aristides Corrêa. Quadrinhos e jornal uma correspondência biunívoca . Disponível em: <[www.jornalismo.ufsc.br](http://www.jornalismo.ufsc.br)> Acesso em: 28 nov. 2005.

aparecessem nas páginas dos diários as caricaturas, as charges, os infográficos (este de forma discutível) , as tabelas e outras formas visuais quadrinizadas. Tal é a importância delas, que conversam com o texto, e servem até de atrativo para a leitura e venda dos jornais. A reconstituição de fatos é uma forma de se utilizar quadrinhos, que vêm crescendo, já que não havia um presente para fotografar. Ela é utilizada desde em relatos de acidentes até nas folhas dos jornais policiais, para a reformatação de um crime. Mas não só os quadrinhos mudaram com essas alterações já que muitos dos recursos técnico-visuais que ajudam na composição dos jornais são de origem quadrinística. Antes do surgimento da técnica fotográfica, havia a categoria de ilustração jornalística, outro recurso em quadros para destacar as informações textuais.

As revistas ilustradas, desde o princípio do século XX, incorporaram a fotografia como uma valiosa aliada na revolução gráfica do jornalismo moderno. Para conquistar um público cada vez maior e mais heterogêneo buscou-se o uso da imagem combinada com textos mais condensados. A partir da segunda e terceira décadas do século passado, as revistas ilustradas internacionais vão descobrindo a vocação de complemento da imprensa diária, oferecendo aos leitores o aprofundamento das notícias do dia-a-dia. No Brasil, O Cruzeiro inicia esta transformação em 1943, dando início a um salto de qualidade na imprensa, com a introdução da grande reportagem. LOUZADA (2003, p. 2)

O fotojornalismo encontrou sua força no retrato dos horrores das diversas guerras do século XX, e tomou o seu espaço em definitivo nas páginas do jornal. Apesar disso, alguns jornais ainda utilizam a ilustração jornalística, como por exemplo, a revista *New Yorker*.

Entretanto, não só o quadrinho era uma adaptação da fotografia ainda não existente em técnica, assim como a foto-reportagem empresta a narrativa quadrinizada. A disposição seqüencial cronológica das fotos, geram em alguns estudiosos o pensamento de fotonovela dentro do jornalismo, que não é nada mais

do que a fotografia ao invés do desenho, quadro à quadro. Dessa forma, seu caráter é de reportagem visual com apoio de textos, ao invés da tradicional reportagem textual ilustrada. Ainda relacionando a fotografia, em alguns jornais, freqüentemente o recuso do balão vem sendo utilizado, em detrimento a legenda. Onomatopéias, balões de pensamento, de fala apresentam-se como recurso para trazer o texto de legenda mais próximo a figura representada na fotografia. Esses recursos gráficos dão ênfase as falas de uma personalidade ou de um entrevistado, ao invés do uso do recurso próprio, como o olho ou a legenda.

As caricaturas, como já explicitado no trabalho, são recursos muito antigos dentro do jornalismo impresso. Os caricaturistas brasileiros sempre tiveram uma ligação com essa mídia, e ocupam posição de destaque na história do jornalismo do país. Os nomes são diversos: Angelo Agostini, Millôr, Jaguar, Ziraldo, Henfil, Caruso e outros. A origem direitos autorais e liberdade de imprensa foram motivados pelas produções de quadrinhos e cartuns na mídia impressa. O caso mais antigo de processo movido contra um jornalista no Brasil foi por conta dos quadrinhos, e o réu foi nada mais, nada menos que Angelo Agostini, o jornalista e quadrinista mais importante do Século XIX da história brasileira.

Um dos recursos visuais muito utilizados em jornais e revistas são os mapas cronológicos. Estes são a representação espacial para a representação de algum aspecto geográfico de um lugar, mostrando a evolução através do tempo naquela região. A cartografia vêm desenhada em quadros, como um antes e depois, de determinado impacto ambiental, ou interferência. O mapa cronológico pode vir em um ou vários quadros, a fim de reconstituir o passado, facilitando a compreensão de dados no espaço definido. A maneira que são dispostas na figura, um ou mais

quadros, não muda sua característica temporal, sendo assim quadrinhos. Mesmo no quadro com informações justapostas, pois há na arte quadrinizada a multiplicidade temporal, dentro de um mesmo enquadramento.

Algumas revistas tradicionais já produziram edições especiais constituídas de quadrinhos. Nessas, parte ou toda a estrutura foi repassada em seqüências quadrinizadas, como matérias animadas. A tradicional revista *New Yorker* produz anualmente uma edição onde o tema principal é cartum, com matérias sobre e em quadrinhos e charges. A ousadia foi tanta em 1999 que a diagramação de três colunas da coluna fixa *The talk of the town* foi inteiramente passada para quadrinhos. Mas nem sempre o formato que é construído, é o tema principal. Aproveitando a narrativa de quadrinho, mas utilizando-se de fotos, a revista *Colors* lançou o seu número 13 de fevereiro de 1996 sem nenhum texto, apenas imagens. Elas seguem, da imagem do universo para a do elemento mínimo, o átomo. Os assuntos tratados são a guerra, os costumes, a morte, o nascimento, o sexo, a alimentação, o lixo, as estruturas materiais. As únicas palavras que aparecem são ao fechar a revista, com 10 páginas de texto. É como se a história da humanidade passasse do maior para o menor, enfocando todas as culturas mundiais.

As tiras nos jornais, propriamente ditas, como já relatado antes, muitas vezes se restringem ao espaço dos cadernos de entretenimento. No início de sua aplicação, o seu objetivo era alcançar o público menos instruído e a partir daí assumiu a imagem de mídia dos que tem poucas pretensões intelectuais. Entretanto, a tira tem a estrutura que apela para a percepção universal, isso é, acessível a todos, em termos culturais, que as lê. Engana-se quem pensa que para a compreensão total de seu conteúdo não é necessário mais que observação atenta,

já que como em um texto há escolha de palavras, no quadrinho há seleções também. A universalidade se restringe ao campo da ilustração somente, pois na interpretação é necessário algum conhecimento de um contexto. O humor não é privilégio de uma ou outra classe, mas dependendo da instrução, alcançam níveis diferentes. A sofisticação no conteúdo também existente, tanto que algumas tiras de jornais diários são utilizados a estimular os vestibulandos a discorrerem em sua provas temas como a divisão de gêneros, o consumismo, a desigualdades sociais, entre outros. Hoje, não só em grandes jornais, mas também nos jornais de bairros, de instituições aparecem de maneira independente. Os quadrinhos como meio universalizado, abordam também as mais diversas temáticas desses setores: economia, costumes, política, culturas etc. Seja para informação ou puro entretenimento, eles estão presentes em quase todos os meios escritos.

Por sua estrutura simples, que comporta de dois a quatro quadros onde geralmente se desenvolve uma idéia completa, por sua leitura fácil e instantânea, a tira pode parecer algo descartável, como o jornal do dia anterior, o que é um engano. Poderíamos comparar a tira diária à crônica, em literatura, onde o autor extrai, a partir dos fatos triviais do dia-a-dia, um elemento ficcional e com ele recria a realidade através do humor, da reflexão crítica e da fantasia. Exige empenho do autor no sentido de manter o interesse do leitor desperto para aquele texto ligeiro. FONTANA (2003, p. 5)

Os quadrinhos e o jornal, devem um ao outro grande parte dos seus desenvolvimentos gráficos e produção editorial. Em cada um, há uma marca visível da participação do outro em suas histórias seja em referências, conteúdos, participações e estruturas. E essa parceria engrandeceu ambos os meios. O mercado dos quadrinhos atualmente encontram-se em um período confuso pois ao mesmo tempo que surgem grandes obras e novas configurações, há uma crise devido ao surgimento de novos meios como a internet, a televisão em processo de segmentação, e outras formas. Em meio a esse panorama, não há como negar que

a estrutura dos quadrinhos marcou e permanecerá durante muito tempo nas narrativas dos meios e na cultura mundial. Agora, segue-se a expectativa do seu futuro, mas isso quem definir é a própria humanidade.

## 11. EDUCAÇÃO E ARTE QUADRINIZADA

Os quadrinhos estão sendo utilizados freqüentemente na área de educação. Seja em apostilas ou livros teóricos, eles ilustram, apóiam ou complementam as informações, servindo como suporte na aprendizagem. Eles proporcionam aos estudantes uma forma de experimentação que não pode ser realizada na prática, por falta de recursos, tempo hábil ou mesmo por ser um conceito abstrato. Temas como o lixo, a preservação do meio ambiente, tratamento da água, são freqüente em cartilhas em quadrinhos, porém, seja dentro de uma rotina de sala de aula ou por interesse pessoal, os quadrinhos tem muito a dizer e a ensinar.

Ao contrário do que muitos pedagogos apregoam, os quadrinhos exercitam a criatividade e a imaginação da criança quando bem utilizados. Podem servir de reforço à leitura e constituem uma linguagem altamente dinâmica. É uma forma de arte adequada a nossa era: fluida, embora intensa e transitória, a fim de dar espaço permanente às formas de renovação. BIBE-LUYTEN (1983 p. 8)

A coleção *Os Bichos* lançada pela Editora Abril em 1970, foi um dos exemplos de como os quadrinhos poderiam influenciar na educação de crianças e jovens. Antes mesmo de surgir os canais de televisão específicos com costumes da vida animal, essa edição mostrava com riqueza de detalhes, muitas cores e de forma realista, os animais e suas informações. Cada quatro imagens deveriam ser lidas em seqüência para a compreensão do conteúdo. A composição gráfica é a mesma para todos os bichos, com uma grande apresentação com imagem e texto, e logo seguiam mais um ou duas páginas com seqüências do costume animal e seu ciclo de vida em quadrinhos. Dessa maneira segue-se um pequeno documentário em seqüência quadrinizada.

Seguindo a mesma linha da coleção *Os Bichos*, *O Almanaque Disney* lançou em suas páginas, uma série de HQs-documentários chamados *Maravilhas da*

*Natureza*. A cada edição, três páginas eram dedicadas a apresentar animais e seus habitats naturais, com textos como uma narração em off. A idéia era tornar o mais realista possível no que diz respeito a ciclo de vida, e para isso, cada desenho obtinha um tratamento especial de imagem. Os rostos dos animais tinham uma sutil alteração para lembrar as expressões humana, mas sem tirar sua estrutura física básica. Mais tarde, a *Disney* realizou outras experiências com esse gênero de quadrinhos, e lançou o documentário quadrinizado *Selva Branca*. Composto de 32 páginas e adaptado de uma obra de cinema documental, relata a vida dos animais que vivem no ártico. O desenho não possui liberdades artísticas, se prendendo fielmente ao filme.

*As aventuras da equipe de Cousteau* já foram tema dos quadrinhos também. A aventura, uma temática bastante utilizada na história das revistas em quadrinhos, se contrapõe a temática de heróis, vigorando uma forma humanizada de visão de mundo. Esta em especial era a adaptação da série de documentários de Jacques Yves Cousteau, desenhados no padrão comercial europeu. Entretanto, não só os temas de natureza são abordados pelos quadrinhos educativos. Eles servem de base para a visualização de dados teóricos, em áreas que vão de estudos sociais, história e até a matemática.

Durante alguns períodos históricos, os quadrinhos também foram armas de disseminar idéias de novos comportamentos. Um dos exemplos marcantes de como eles participam nesse campo, são os utilizados por Mao Tse Tung em 1949, incentivando a formação da República Popular da China. Neste ano, foi adotado um programa dedicado à política cultural e educativa a serviço do povo, e os *lianhuanhua*, como eram chamados foram usados para disseminar ideais

revolucionários. Foram mais de 12.000 títulos diferentes editados e em torno de 560 milhões de cópias circulando nas mãos dos cidadãos em todo o país. Suas características marcantes eram o conteúdo diverso e o formato de 12,5 x 10 cm, em papel jornal. Anteriormente foram adaptadas, na forma quadrinizada, algumas obras clássicas da literatura chinesa, como *A História dos Três Reis*, reforçando os aspectos educativos da revolução, e também à tática e à estratégia militar, enfatizando o patriotismo. Após as grandes obras, os temas variavam entre reforma agrária, leis sobre o casamento, luta contra o analfabetismo, higiene, combate à corrupção, e a imagem do próprio Mao, que era chamado de o Grande Timoneiro. Mais tarde, na Revolução Cultural de 1966 a 1976, até a morte de Mao, os *lianhuanhua* foram banidos, mas passam a circular nas ruas e em cartazes, nos murais e nos jornais dos guardas vermelhos.

Não se pode falar da história da China sem mencionar a importância que os quadrinhos tiveram no país. Eles acompanharam a vida política, cultural e religiosa desde o início de sua existência. Basta lembrar que os recentes grandes movimentos de massa, campanhas de mobilização popular para o desenvolvimento econômico, ou até as denúncias contra os dirigentes ou personalidades do mundo artístico e cultural foram realizados tendo as HQs como agentes de mudança. BIBE-LUYTEN<sup>38</sup>

No Brasil, os ufanistas souberam aproveitar também a técnica. Os nacionalistas, logo após o golpe militar de 1964 utilizam os quadrinhos como forma de conquistar um sentimento de patriotismo. Em contrapartida, o movimento underground de contracultura, lança outros títulos de histórias não oficiais sobre a história do Brasil. A exemplo disso, temos Miguel Paiva e a obra *Olha lá o Brasil!* relatando o descobrimento do Brasil por outros olhos.

38 BIBE-LUYTEN, Sonia. Do alto da Grande Muralha da China, 2 mil anos de histórias em quadrinhos vos contemplam... Disponível em: <<http://www.universohq.com/quadrinhos/sonia02.cfm>> Acesso em: 27 nov. 2005.

## 12. A RESPONSABILIDADE SOCIAL

Devido ao seu alcance, já discutido neste trabalho, à arte quadrinizada cabe também a responsabilidade social. A democratização do conhecimento esta ligada a chamada *Era da Informação*, no conceito de que ao tornar algo popular, seguem-se o progresso e o desenvolvimento. Na área dos quadrinhos, inicialmente se pensava que por se tratar de imagens, a leitura seria igual para todas as pessoas, mesmo aquelas que ainda não aprenderam a decodificar a escrita, como os analfabetos. As HQs são amplamente divulgadas como meio facilitado apesar de que na realidade isso não se configura em sociedades de culturas diferentes. Responsabilidade social, neste tópico se refere a igualdade de informações para os diversos segmentos sociais de um mesmo grupo, isto é a democratização da informação. Informar, o comportamento da mídia frente os direitos dos cidadãos e a vigilância de sua atuação cotidiana também fazem parte desse conceito.

Pode-se dizer que em praticamente todos os países do mundo é possível encontrar exemplos de utilização da linguagem dos quadrinhos nos mais diferentes setores ou atividades humanas, seja com finalidades de educação, treinamento, divulgação ou publicidade de produtos comerciais, evidenciando o potencial das histórias em quadrinhos para atingir todas as camadas da população. Cada vez mais, agências governamentais e organizações da sociedade civil (ONGs) elegem a linguagem das histórias em quadrinhos como elemento estratégico para atingir seus objetivos educacionais, ainda que tal ocorra de forma totalmente desregrada, sem qualquer controle, e, por isso mesmo, de difícil avaliação quanto a sua efetividade. Trata-se de uma produção relativamente desconhecida, poucas vezes sequer lembrada por aqueles que se dedicam ao estudo das histórias em quadrinhos. VERGUEIRO (2005)<sup>39</sup>

As cartilhas em quadrinhos são um exemplo de como os quadrinhos podem influir na educação e promover a informação na coletividade. Na década de 70, as cartilhas foram eficientes meios para divulgação de informações sobre educação

39 VERGUEIRO, Waldomiro. Você Sabia? Turma da Mônica: uma revista de quadrinhos com finalidades educativas. Disponível em: <[http://www.omelete.com.br/quadrinhos/artigos/base\\_para\\_artigos.asp?artigo=2762](http://www.omelete.com.br/quadrinhos/artigos/base_para_artigos.asp?artigo=2762)> Acesso em: 19 out. 2005.

sexual. Um dos trabalhos recentemente realizado nacionalmente foi em 2003 com a cartilha educativa em quadrinhos do programa Fome Zero. Para esse trabalho, é a *Turma do Sítio do Pica-Pau Amarelo* que protagonizam conceitos de voluntariado, cidadania e responsabilidade social. O projeto voltado para o Fome Zero visa atingir 18 milhões de crianças ao ano e ação foi patrocinada por diversas empresas e com colaboração de cerca de 38 mil jornaleros. Com o sucesso da primeira edição, a idéia foi a continuação já na segunda edição tendo como tema a Educação Alimentar, abordando assuntos como a obesidade, a escolha dos alimentos corretos e a importância dos horários das refeições. Esse tipo de obra orientada ainda carrega aquele peso do quadrinho para classes menos favorecidas, e para analfabetos funcionais, entretanto não há como descartar a sua eficiência.

Os quadrinhos como forma visual de informação, aparentemente, torna-se inviável no caso de pessoas cegas. Entretanto algumas iniciativas trazem a essas a possibilidade de ler quadrinhos. Um exemplo são as revistinhas em edições especiais apresentadas durante a XII Bienal do Livro do Rio de Janeiro, que ocorreu em 12 de maio de 2005. Intituladas *Oi, eu sou a Mônica* e *Oi, eu sou o Cebolinha* as edições são apresentados em versão braile. As historinhas foram editadas inicialmente em 2001, e são os dois primeiros de uma série de vinte edições. A realização desse trabalho se deu em parceria com a Fundação Dorina Nowill para Cegos, que possui referência na educação de deficientes visuais.

A iniciativa apresenta conteúdo simples, de histórias cômicas e literárias. Os personagens Mônica e Cebolinha participam de travessuras, brincadeiras e contam o que mais gostam de fazer. Mas para que isso seja apreendido há uma página de texto seguida de outra com desenhos em braile, isto é, contornos tracejados ou

pontilhados em alto relevo. Para identificar as edições especiais, Maurício de Souza criou a personagem Dorinha, que é deficiente visual, e na capa das revistas virá um selo com a sua imagem. A edição, além do braile, apresenta outros recursos especiais de leitura, como letras grandes e cores fortes para que as crianças com visão ainda que baixa.

As imagens do menino que troca os “erres” pelos “eles” de cinco fios na cabeça e da menina dentuça que não larga do coelhinho Sansão, consagrados nos traços do desenhista brasileiro Maurício de Sousa, agora poderão ser formadas não apenas pelos olhos, mas também através dos dedos: os gibis Eu sou a Mônica e Eu sou o Cebolinha passaram a ter, desde abril, uma edição para deficientes visuais, em uma parceria do Instituto Dorina Nowill, Maurício de Sousa e a Editora Globo. Diferentemente do que se possa pensar, os desenhos em alto relevo não são de fácil compreensão. “A criança precisa ter apoio para aprender a explorar e ler as imagens”, afirma Regina Caldeira Oliveira, especializada na qualidade de publicações em Braille do instituto e de outras instituições. BARATA<sup>40</sup>

Dentro do campo de facilitar o acesso visual de informações tem-se os manuais de instrução, meios bastante difundidos. Ao montar determinado objeto, é necessário seguir uma seqüência lógica e nada como quadros explicativos para universalizar a comunicação entre fábrica e consumidor. Não deixa de configurar uma forma de educar através de quadrinhos, os desenhos são calculados para atrair a atenção do leitor, a fim que apreenda a técnica. Baseado nos manuais, foram criados também os quadrinhos de condicionamento de atitudes, que são livros informativos de como agir diante de uma entrevista de empregos, por exemplo. A arte gráfica, como admite o exagero, convence o leitor de determinada conduta, mostrando-lhe as oportunidades e os comportamentos. É claro, que pensando em termos criativos, a atitude reguladora é prejudicial, mas a técnica também existe para auxiliar. Quando há o domínio dela, o espaço para a criação e para o

---

40 BARATA, Germana. Personagens da Turma da Mônica na ponta dos dedos. Disponível em: <<http://cienciaecultura.bvs.br/pdf/cic/v57n4/a06v57n4.pdf>> Acesso em: 30 nov. 2005.

conhecimento experimental torna-se infinito.

Com o fim da multiplicidade gráfico-narrativa tão comum na Idade Média, a técnica quadrinística acabou relegada às chamadas 'artes aplicadas', como nos manuais pictóricos de instrução. Em 1610, o veneziano Odoardo Fialetti produz um manual chamado O verdadeiro método de como desenhar todas as partes e membros do corpo humano, onde os desenhos são mostrados em suas diversas etapas, como nos traços para se desenhar um olho. Em quatro etapas justapostas, vemos desde os primeiros traços simples até o desenho pronto, com detalhes e expressão. Muitos manuais de desenhos ainda são feitos nesses mesmos moldes. Também encontramos esse tipo de instruções pictóricas nos manuais de montagem de eletrodomésticos, móveis e brinquedos (como os de aeromodelismo), nos guias do tipo faça-você-mesmo e até mesmo nas cartelas de orientação para procedimentos em caso de acidentes dos aviões. DUTRA (2003, p. 6)

Apesar das tentativas e das inovações, os quadrinhos ainda mostra-se restrito em relação ao seu aprendizado, na busca da democratização da informação. A criação tem seu espaço tomado pela repetição de velhas fórmulas, reafirmando o conceito de que os quadrinhos são para pessoas de poucas ambições intelectuais. Enquanto não se afirmarem como meio de comunicação, haverá o vínculo com a sua história de pouca utilização das suas propriedades informativas.

### 13. QUADRINHOS NA INTERNET

A partir da década de 80, o computador passou a fazer parte da história das histórias em quadrinhos. Os artistas têm esse primeiro contato, inicialmente como uma ferramenta para colorir, dar forma e letras, para depois passar para o papel. A arte quadrinizada tinha o computador como fase de seu processo, como técnica. A mudança está quando ele passa a se configurar como meio, e não mais as revistas ou jornais encontrados na banca. Essa mudança não ocorreu de uma hora para outra, já que quadrinhos e informática compõem um meio híbrido.

Os primeiros quadrinhos utilizando a informática como meio eram exemplares digitalizados, produzidos à mão e repassados ao meio virtual através do scanner. Com os programas de edição que surgem ao longo dos anos, a própria produção passa a ser realizada por computação. Neste momento, a popularização dos quadrinhos no meio ainda não configurava uma real alteração do que já havia sido realizado ao longo dos anos. FRANCO (2004, p. 6), mostra nesse trecho de que forma a arte quadrinizada se inseriu no meio virtual, e rompeu com a forma tradicional:

O verdadeiro marco dessa ruptura se dá com a popularização da rede Internet, propiciando aos quadrinistas a possibilidade de veicular seus trabalhos online, desta vez aliando os recursos de multimídia com as vantagens da ligação em tempo real. Centenas de artistas de HQs criam seus sites e alguns softwares inovadores de fácil manuseio permitem-lhes experimentar com os recursos de hipermídia.

Dessa forma, o computador passa a estar presente em todos os momentos da criação e em alguns momentos a própria criação é feita especialmente para esse meio.

Os quadrinhos dentro da informática tem razões para se expandir. A quantidade de programas específicos para o desenho e a edição crescem a cada

dia, e também a tecnologia, que permite a criação de mouses, canetas digitais, telas com grande definição facilitando cada vez o acesso de novos desenhistas para compor os sites, e informativos virtuais. Outra facilidade, devido a rapidez na transmissão de dados, é o intercâmbio de informações entre quadrinhistas de todo o mundo. Os portfólios online permitem que a visualização de determinado artista alcance proporções inimagináveis à um custo irrisório se comparado ao método tradicional. FRANCO (2004, p. 8) complementa essa informação relatando em seu texto que:

Essas facilidades estão permitindo a muitos novos autores das mais diversas partes do globo a chance de verem seus quadrinhos publicados em outros países, diminuindo consideravelmente a barreira geográfica que muitas vezes impedia os quadrinhistas de terem seu trabalho apreciado por leitores de outras partes do mundo.

Os e-mails, e sites de busca são facilidades que surgiram com o advento da Internet e que facilitam a popularização da informação nesse sentido.

Hoje, não há como se afirmar que os quadrinhos estão totalmente consolidados no meio, pela informática pois ainda há um problema estrutural na baixa de arquivos, devido a impossibilidade na rede da maioria dos computadores. Mas não há também como negar o crescimento da publicações e das facilidades via web. *“Atualmente o número de sites de quadrinhos na rede Internet é muito grande e cresce a cada dia, revelando que estamos vivendo um momento de experimentação dos novos recursos, aliada à reflexão sobre seu uso e sobre as aplicações da mudança de suporte, motivo de debate em diversos fóruns de HQ na web.”* diz FRANCO (2004) em seu texto. Apesar das argumentações, há algumas desvantagens quanto ao uso desse meio. Uma delas seria o fato de que o quadrinho fica condicionado a um computador para que seja lido, enquanto o impresso pode ser levado a qualquer lugar.

Percebe-se inicialmente uma superação de características que a mídia impressa, neste contexto abordada como mais tradicional e unidirecional, limita-se a oferecer. O usuário/leitor e HQ vive uma experiência diferente de ler o quadrinho no impresso: imediatez e simultaneidade no contato com uma interface que permite a vivência de novas experiências além da leitura de HQ. A afirmação acima não quer dizer que não se verificam formas de interação no meio impresso da HQ: o leitor vive também experiências ao ter contato com o quadrinho impresso no formato revista, livro ou jornal, mas estas experiências não possuem a diversidade que a base digital permite com o desenvolvimento de uma variada gama de possibilidades, como movimento nos quadrinhos, som, espaços mais dinâmicos de socialização (como salas de chat e troca de e-mail entre os leitores) e consumo de produtos, dentre outros. SILVA (2003, p. 5)

Ainda é cedo para uma real conclusão do rumo para os quadrinhos digitais. Isto pois ainda há pouco estudo nesta área e porque o meio agrega outros valores ao quadrinho como a animação, os efeitos sonoros, a interatividade, a tridimensionalidade entre outros e novos surgem a cada dia. O lado positivo é que a cada dia surgem novos sites para discutir essa mídia. De alguma forma, é um novo rumo para a reestruturação das formulas saturadas do meio impresso.

## 14. A IMAGEM

Os quadrinhos contam com duas formas de linguagens básicas em sua constituição: A imagem e a escrita. Apesar de serem freqüentemente dissociadas, os dois recursos visuais têm a mesma origem na história da humanidade. A mistura delas nos quadrinhos, de forma criteriosa é que fazem a sua complexidade, realçando seu potencial como meio. Para JOLY (2003), a imagem seria uma representação de algo já existente, mas condicionada por uma aura de significações.

A imagem quadrinizada tem como característica a linguagem não verbal. Assim como na fotografia, ela é um recorte, mas com a diferença básica de que a fotografia é um recorte da realidade, enquanto o quadrinho é uma tentativa de cópia. Nos textos jornalísticos, tanto na fotografia quanto nas charges e quadrinhos, o leitor busca um apoio adicional, despertando o interesse. Para JOLY (2003, p. 13):

O mais impressionante é que apesar da diversidade de significações da palavra, consigamos compreendê-la. Compreendemos que indica algo que, embora nem sempre remeta ao visível, toma alguns traços emprestados do visual e, de qualquer modo, depende da produção de um sujeito imaginária ou concreta, a imagem passa por alguém que a produz e reconhece.

Mas é preciso salientar que nesse caso, a comparação é válida somente para quadrinhos não-ficcionais. Para países sem forte tradição de leitura, a imagem torna-se um aliado indispensável.

Para compreender a comunicação proposta de uma imagem exige alguns requisitos. Para LIMA (1988), em seu livro *A Fotografia é a sua Linguagem* relata que para a comunicação são necessários três conceitos básicos “*que o destinatário saiba ler; que ele conheça os caracteres na qual a mensagem é redigida, que ele compreenda a linguagem na qual a mensagem é redigida.*”. A leitura, para ele, é um

processo que desencadeia na mente daquele que lê. Sem conhecimento dos elementos que compõe uma imagem, e sem que a imagem seja da mesa realidade sócio-cultural, haverá dificuldade de reconhecer todos os fatores comunicativos. Se não houver percepção, identificação e interpretação a leitura se dará falha.

Mesmo que a fotografia hoje seja inquestionável quanto representante do jornalismo, sua forma de percepção se dá da mesma forma do que qualquer imagem. Ivan Lima diz que leitor faz uma análise mental de dos seus conceitos abstratos, das emoções e julgamentos, para definir o elemento visual. O texto do quadrinho, é o mesmo suporte que poderá ser utilizado via legenda. O caráter narrativo também é presente na fotografia, e algumas vezes tão intencional quanto o desenho quadrinizado.

A escrita fonética, sem dúvida, teve um importante papel no desenvolvimento da cultura ocidental. A partir dela, ao invés de signos que representavam idéias abstratas, a fala pode ser representada graficamente, sem a interferência da imaginação e livre interpretação de qualquer leitor. As palavras passam a ter um sentido e um significado, do que uma simples expressão de idéia por um pictograma. Em algumas culturas, como a japonesa e chinesa, ainda há alfabetos próprios sendo as letras elaboradas a partir de imagens de formas, objetos, posturas, e outros formatos reconhecíveis visualmente. As pinceladas sugerem harmonia e beleza, e ao mesmo tempo configuram uma mensagem.

Dentro dos quadrinhos, a imagem é soberana sobre as letras na maneira que ela define a forma que a leitura deve ser feita. São leituras geométricas e perceptuais, há uma mistura entre o ler o quadro espacialmente e a página seqüencialmente. Cada frase têm a sua inflexão ou nível sonoro, contornadas pela

cena que aparece quadro à quadro. Isso se comprova, pois há quadrinhos sem a escrita, mas a escrita sem as imagens, fora da configuração de frames, é apenas um texto. A imagem é essencial para expressar os acontecimentos da narrativa e exige do leitor um certo refinamento. Isto pois vai exigir da sua experiência pessoal e observação anterior para evocar os sentimentos da cena. Por mais limitações que os quadrinhos apresentem, devido ao recorte temporal, desde que bem construído, o leitor poderá completar a passagem de uma cena para outra, sem danos à narrativa.

O desencadeamento de imagens (“congeladas” no tempo e no espaço) será sempre relacional, cuja tessitura significativa apontará para a eficácia das relações críticas entre os diversos planos/enquadramentos de cada série ou estória. Caso contrário, não teremos um quadrinho de conseqüências estéticas, inclusive narracionais e gráficas, realmente produtivas. CIRNE (2000, p. 29)

Diz CIRNE, ao relacionar a imagem com a semiótica envolvida para a sua decodificação.

A escrita dentro da arte sequencial, é diferente da encontrada nos demais meios de comunicação. Em muitos casos é o próprio quadrinhista que realiza o trabalho de escrever o roteiro a ser seguido com imagens. As imagens são enunciados, são predefinições de sobre o que o escritor fala. A escrita é dividida em narrações e diálogos, demonstrados nos balões. A disposição da escrita na trama também é um procedimento de edição de quadrinhos, mudando o seu enfoque. Algumas vezes, as palavras necessárias para a compreensão da trama aparecem destacadas em negrito.

A valorização do aspecto visual dos quadrinhos é realidade pois esta é uma mídia essencialmente de observação. O capricho na arte-final valoriza a trama, mas se o texto não estiver bem construído ou representado, prejudica tanto imagem quanto a escrita. Dessa forma, os quadrinhos são realizados, ao contrário do

cinema, apenas por uma pessoa, já que escritor e desenhista necessitam de extrema harmonia para transmitir efetivamente o roteiro inicial.

## 15. METODOLOGIA

Para a realização do trabalho foi necessário um método de abordagem. Isto porque a partir da investigação planejada, colhem-se dados para um trabalho, que deve ser de cunho acadêmico. GODOY (1995, p. 58) reflete que: *“A pesquisa se caracteriza como um esforço cuidadoso para a descoberta de novas informações ou relações.”* Por esse motivo é necessária a escolha de uma abordagem, o que auxilia na organização da pesquisa.

A abordagem utilizada no desenvolvimento desse trabalho foram duas: a pesquisa qualitativa do tipo documental e pesquisa qualitativa do tipo estudo de caso. No desenvolvimento houve escolha de documentos, tratamento e análise dos resultados. Para uma visão geral do fenômeno, foram necessárias a codificação, classificação e categorização das fontes, na busca de tendências e relações implícitas. Utilizou-se também um enfoque exploratório e descritivo, baseado numa reconstituição de uma base histórica política/social, se afirmando pelo tema já explorado durante a monografia.

A análise qualitativa do tipo documental fora utilizada para a composição do texto explicativo sobre quadrinhos, com base na pouca bibliografia e sites disponíveis para consulta. GODOY (1995, p. 21) diz que a pesquisa documental representa uma forma que pode se revestir em caráter inovador, trazendo contribuições importantes no estudo de alguns temas. Dentro dessa concepção foram levantados alguns questionamentos sobre o relacionamento de quadrinhos e jornalismo, com o intuito de aproximá-los, quebrando assim de certa forma o preconceito do quadrinho como “gibi”. A partir daí, procurou-se fontes de temas diversos, como livros, reportagens, sites especializados, e estudos, principalmente

os universitários e do INTERCOM 2003 e 2004. Após construir um esboço dos assuntos que deveriam ser discutidos, as fontes foram selecionadas, por pertinência e reconhecimento do autor na área do estudo. Dessa forma, a construção da monografia em si se apóia no texto explicativo sobre essa relação.

A pesquisa qualitativa do tipo estudo de caso está presente no último capítulo, relacionado à análise de charges. GODOY (1995, p. 25) define essa categoria como *“A estratégia preferida quando os pesquisadores procuram responder às questões “como” e “por quê” certos fenômenos ocorrem.”* e complementa logo depois que *“No estudo de caso, o pesquisador geralmente utiliza uma variedade de dados coletados em diferentes momentos, por meio de variadas fontes de informação.”*. Neste trabalho, a consulta de diversos materiais foi fundamental. Primeiramente para conhecer como é feita uma análise das charges em livros, e em seguida para se ambientar com o assunto. Após a leitura completa, percebe-se como que uma simples pessoa teve acesso as mais diversas informações midiáticas naquele contexto histórico. A seleção de revistas e jornais foi pertinente pois são formas da qual a charge faz parte. A intenção foi comparar o motivo das severas críticas realizadas por meio de charges e como elas se contextualizam.

As análises foram realizadas com base em revistas e jornais lançadas em 2002, na ocasião da eleição de Luís Inácio Lula da Silva. A intenção foi estabelecer uma relação entre o quadrinizar da informação e o contexto sócio-político, durante o período de ascensão dele à presidência, às vistas de um simples leitor. As analogias têm como principio as experiências vividas e compartilhadas por meio dos meios de comunicação e pela população em geral, do movimento sindical à liderança do país.

Como critério de análise foram vistos as características da linguagem, dos desenhos e personagens, e as questões políticas que a envolvem. A escolha das figuras teve como critério de abordar temas mais próximos ao cotidiano do leitor, como eleições, movimentos sociais e imagem política, e não relações complexas de sócio-política brasileira. O olhar dado à pesquisa do leitor, que ao abrir as páginas do jornal, faz a conexão do passado de lutas de Luis Inácio Lula da Silva e o presente.

O motivo da escolha de estudo de charges em detrimento à outros estilos quadrinizados, é explicado pela citação:

Por isso, motivado pela convicção da fertilidade crítica e analítica da charge, muito bem caracterizada por alguns teóricos da comunicação como um “editorial gráfico”, e também por reconhecer que “a utilização de imagens pelo historiador, ao lado de seu fascínio e riqueza, também significa novos desafios para quem pretende efetiva-la”, ousamos tomar para este trabalho a charge como fonte histórica de primeira grandeza, atitude rara entre os pesquisadores da área, com o objetivo de, através de seu uso pelo movimento sindical, analisar o atual processo de desenvolvimento industrial no Brasil, particularmente no setor metalúrgico, como consequência de um novo contexto sócio-histórico-político marcado pelo processo de globalização econômica e suas consequências para o cotidiano dos trabalhadores. MIANI (2003, p. 3)

Outro motivo é o desenvolvimento da cultura nacional na área de quadrinhos. Foi visto em capítulos anteriores que as histórias em quadrinhos propriamente ditas estiveram na marginalidade, mantendo-se apenas a charge de maneira informativa dentro dos jornais. Isto porque durante o processo, as revistas do gênero estiveram presentes na formação do mercado editorial, mas sem a preocupação efetiva de um conteúdo crítico e informativo, a não ser em alguns períodos de revolta política. Dessa forma, o estudo da charge em si supera essa falha, mas ainda sim mantém o vínculo da quadrinização da imagem e da informação, com contexto realístico e disseminador da crítica.

## 16. A ANÁLISE

A comunicação é uma das principais ferramentas, utilizada largamente, para a divulgação de informações de caráter político. Na visão de CIRNE (2000, p. 43) *“Hoje, enquanto prática conseqüente, o quadrinho é uma arte de resistência”*. A visibilidade através da mídia é fundamental para que os cidadãos possam formar uma consciência crítica em meios as opções, seja em qualquer veículo de comunicação. Entretanto essa visibilidade pode ter dois vieses: para a promoção ou para a degradação da imagem pública. Para LUNA e MAIA (2004, p. 36) , *“É por meio da mídia que os sujeitos recebem os elementos para a formação de sua opinião e para composição das imagens dos políticos. A mídia é, portanto, o espaço onde o candidato obtém o reconhecimento público de sua existência.”*

Na segmentação dos quadrinhos, a visibilidade política através da mídia vem em forma de charges, como já discutida anteriormente. As charges por sua proposta caricata usam a ironia para a constituição de uma crítica, as imagens são utilizadas com o intuito de transmitir um pensamento. Na maioria das vezes, ela é uma arma para a degradação da imagem pública, já que seu principal recurso é o exagero, promovendo o riso e o sarcasmo. Para isso seja concretizado, é necessário que se tenha um personagem e um cenário político que gerem a ironia. E se este for uma personalidade importante, quanto maior a sua hierarquia e maior a ironia, e maior é a produção de charges diariamente nos jornais.

A proposta de um quadrinho político, de abertura socialista, sensibiliza e/ou sensibilizará o nosso quadrinheiro na medida em que ele participa, de uma forma ou de outra, das aspirações mais legítimas das classes trabalhadoras. Sensibilizará, de tal modo, os leitores. Esta proposta atende à luta por um quadrinho novo, politicamente combativo, que não se isola da luta geral por uma arte que também seja nova. E comprometida. CIRNE (2000, p. 44)

Um dos personagens nacionais mais caricatos da história é o presidente da república Luis Inácio Lula da Silva. Sua história de vida e ascensão é o panorama necessário para o desenvolvimento de infinitas charges. Para LUNA e MAIA (2004), o presidente é *“singular em todos os aspectos: nordestino, pobre e sem curso superior, liderança nascida do movimento sindical, que chegou a Presidência da República em sua quarta candidatura”*. Já nesta descrição, percebe-se uma possível aproximação do povo em relação as suas conquistas, pois é considerado um cidadão comum que venceu na vida. Por conhecer a realidade de milhões de pessoas do seu país, criou-se uma expectativa a sua volta, gerando ainda mais o fator ironia quando foram lançadas as denúncias relativas ao suposto mensalão que seu partido estava envolvido. Para a compreensão disso, é necessário conhecer sobre a vida desse político tão popular, e criticado mesmo tempo. CIRNE (2000, p. 44) alerta para a concepção de representa o quadrinho dentre da política: *“Um quadrinho (brasileiro) politicamente combativo: a renovação gráfica e narrativa capaz de problematizar, atualizando-os, os temas que se encontram na raiz de nossa(s) cultura(s) e de nossa tragédia política e social.”*

Luis Inácio da Silva seguiu os passos do seu irmão ao entrar para a vida sindical, aos 15 anos de idade. José Ferreira da Silva, apelidado de Frei Chico, trabalhava nas Indústrias Villares em meados de 1966. Inicialmente, Lula, foi aprendiz de torneiro mecânico, profissão que aos 18 anos lhe rendeu a perda seu dedo mínimo esquerdo, uma de suas marcas. Passados seis anos após o incidente, em 1975 foi eleito presidente do Sindicato dos Metalúrgicos de São Bernardo dos Campos, título que veio novamente em 1978, e liderou diversas greves, sendo a do ABC paulista a mais conhecida. LOPES (2002), em reportagens especiais sobre a

vitória de Lula nas eleições presidenciais de 2002, conta que há 10 anos o Brasil não via tão grande paralisação *“O movimento iniciado em 12 de maio de 1978 se espalhou rapidamente por outras empresas. Cerca de 150 mil metalúrgicos cruzaram os braços, causando a irritação do presidente da Volkswagen na época, Wolfgang Sauer. “*

Vendo a força que possuíam os trabalhadores em suas manifestações de 1978 e 1979 no eventos do ABC, é assinada em 10 de fevereiro de 1980, por 128 pessoas a ata da fundação do Partido dos Trabalhadores. Com 27 assinaturas a mais que o mínimo necessário, a ata tinha nomes ilustres como o dos intelectuais Sérgio Buarque de Hollanda, Mario Pedrosa e Apolônio de Carvalho. A partir desse momento a participação de Lula na política alcança outros patamares, pois sua visibilidade é nacional. O PT nasce em São Paulo, mas desencadeia para a região metropolitana e outras cidades, e junto a ele caminhou alguma parte dos intelectuais da época e de empresários modernos com vocação social. A proposição inicial era a mudança em quesitos de ordem econômica e política, trazendo-os para o seu lado mais humano.

No dia 1º de abril de 1980, Lula liderou novamente os trabalhadores para outra paralisação. Foram cerca de cento e quarenta mil metalúrgicos que cruzaram seus braços, e protestaram. O ato foi considerado ilegal e após esse evento, Lula foi preso durante 31 dias e julgado pelo Tribunal de Justiça Militar. Nesse período, ele e outros sindicalistas fizeram greve de fome, e isso causou certo espanto por parte dos militares que trabalhavam no DOPS - Departamento de Ordem Política e Social, órgão de repressão do governo. Sua sentença havia sido pré-escrita, isto é, antes mesmo do julgamento acontecer, o relator já estava com o documento em mãos,

designando 3 anos e meio de prisão. Em 2 de setembro de 1981, o Superior Tribunal Militar solicitou um novo julgamento, anulando a sentença inicial, e no ano seguinte, não houve uma real definição, e o processo foi anulado.

No ano de 1982, Lula e seus colegas de partido decidiram que era o momento ideal para que o partido fizesse uma representação nas eleições desse mesmo ano. Segundo a reportagem de LOPES (2002) o partido precisava aparecer, pois já havia passado mais de dois anos de sua fundação.

Como o Estado de São Paulo tinha uma grande importância nacional, o diretório do PT decidiu lançar o presidente do partido para concorrer ao cargo de governador. Nessa ocasião, Luiz Inácio incorporou o apelido Lula à certidão de nascimento. Ele ficou em quarto lugar com 1,1 milhões de votos. André Franco Montoro, do PMDB, ganhou a eleição.

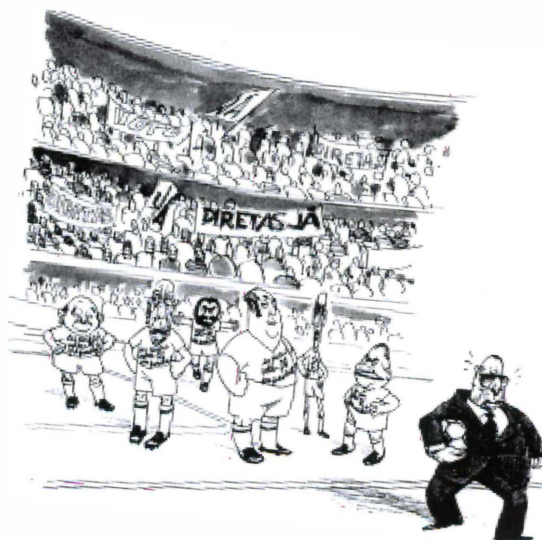
Era a primeira eleição para governador após um longo período de intervenção da Ditadura Militar. Dois anos após o evento, Lula lutou, solicitando eleições diretas para presidente, ao lado de outros líderes políticos como Franco Montoro, Leonel Brizola, Tancredo Neves, Ulysses Guimarães, Orestes Quércia e Fernando Henrique Cardoso. MATOS (2004) relata que nunca houve na história do Brasil uma mobilização popular nas mesmas proporções.

Durante seis meses, milhões de brasileiros foram às ruas e reafirmando o direito de votar para presidente. A campanha teve início em novembro de 1983, com um comício em São Paulo que reuniu 10 mil pessoas. Prosseguiu em janeiro de 1984 com um comício em Curitiba e a concentração de 300 mil pessoas na praça da Sé, em São Paulo. No dia 16 de abril, 1,7 milhão de pessoas se mobilizaram pela causa novamente na capital paulista.

Para apoiar essa idéia, juntaram-se nos palanques, governistas, oposições, artistas, esportistas, com o apoio de alguns meios de comunicação.

Na charge a seguir, sobre as diretas, os elementos são importantes para a sua compreensão já que não há texto expressivamente. A arquibancada representa o apoio popular dado ao movimento, e de maneira intensa, apesar de observadores,

relatando a passividade do povo na decisão apesar da vontade de alavancar a eleição. Em baixo, o time das Diretas, composto pelos políticos que lideraram o movimento. Lula, aparece de longe, nesse momento ainda não era um representante expressivo do governo. Em primeiro plano, o Presidente Figueiredo não passa a bola, no caso o governo, mesmo com toda pressão mostrada na figura.



Quanto às Diretas, em 1985, há novidades. Uma eleição indireta, sim, mas após 20 anos, surge o primeiro presidente civil. MATTOS (2004) relembra que *“No dia 15 de janeiro Tancredo derrotou Maluf com 480 votos a favor, 180 votos contra, 17 abstenções e nove ausências.”* Entretanto, devido a uma cirurgia emergencial às vésperas da posse, no dia 14 de março, Tancredo Neves deixa a presidência para seu vice José Sarney. Tancredo veio a falecer em 21 de abril de 1984. Apenas em 1989, que efetivamente houve eleição direta, num confronto entre Luis Inácio, Fernando Collor de Melo e outros candidatos. A este momento de sua trajetória política, Lula já gozava do título de o deputado federal mais votado no Brasil, 650 mil votos, em 1986. Com sua participação na Assembléia Nacional Constituinte, trouxe

à bancada discussões diversas, e principalmente sobre os direitos sociais dos trabalhadores.

As eleições de 1989 marcam o início da corrida de Lula a presidência da república. O sentimento da população em relação a essa eleição foi intenso, o que demonstra não só sua importância histórica para o personagem, mas para todo o país, como relata LUNA e MAIA (2004):

O Brasil vivia em 1989, em processo de reformulação econômica, política e institucional, e as expectativas eram grandes em toda a sociedade, especialmente com relação a uma mudança significativa na distribuição de renda e ao fim da corrupção no país. Neste clima de ruptura com o antigo, as eleições presidenciais se apresentavam como um marco inicial na vida política brasileira, rumo ao processo de redemocratização.

Fernando Collor, representante do PRN, era o governador de Alagoas e sua campanha foi milionária. Relacionou sua imagem a promessas de acabar com marajás, que estava a favor dos descamisados entre outros, e logo virou o favorito. Lula e Leonel Brizola, candidato do PDT, se posicionaram para conquistar ao menos o lugar no segundo turno. Lula teve resultados medianos em todas as regiões e garantiu sua participação, ao contrário de Brizola que concentrou a sua campanha no Rio de Janeiro e no Rio Grande do Sul. No segundo turno a disputa foi acirrada pois o horário gratuito na televisão foi extremamente utilizado, deixando os comícios nas ruas ficarem de lado. E foram os programas televisivos os grandes responsáveis pela ascensão de Lula nas pesquisas pois reuniu um número expressivo de artistas para cantar o seu famoso jingle de "Lula-Lá". Entretanto Collor aproximou sua campanha do povo ao convidar pedreiros, padeiros, operários e outros trabalhadores comuns para cantar no seu espaço. A imagem do candidato favorito era jovem, intelectual, esportista, bonito causando uma impressão leve, se comparada a de Lula. E o resultado nas urnas foram 42,75% dos votos válidos para

Fernando Collor de Melo, contra 37,86% de Luis Inácio Lula da Silva. Nota-se nesse momento a importância da imagem política para a definição da eleição.

Após as eleições de 1989, Lula, derrotado por Collor, segue viagem para conhecer a fundo a realidade brasileira. LOPES (2002) conta que foram mais de 40 mil quilômetros pelo País, entre 1993 e 1996, em uma série de viagens conhecidas como Caravanas da Cidadania. Primeiramente, foi a cidade em que nasceu no interior de Pernambuco, e permaneceu durante vinte e quatro dias, até chegar à Vicente de Carvalho em São Paulo. Em sua infância percorreu o mesmo caminho, acompanhado da mãe e dos irmãos, em um caminhão. A partir dessa primeira viagem, seguem-se mais cinco caravanas, visitando ao todo 360 cidades concentradas em vinte e seis Estados do Brasil. Conheceu, de certa forma diversas realidades brasileiras.



Em 1994 há novas eleições para a presidência, e Lula participa como candidato. Porém o seu adversário tinha antecedentes que o favoreceram, pois

Fernando Henrique Cardoso, já comandava a frente do Ministério da Fazenda no governo anterior. FHC, como ficou conhecido era sociólogo, reconhecido internacionalmente e idealizador do plano Real. Este foi o grande propulsor do seu mandato, e da sua recandidatura em 1998, a qual ganhou novamente. Esta charge reflete o retorno de Lula ao cenário político em busca da presidência em 1998. A expressão popular “pedra no sapato” utilizada para designar um incômodo, um empecilho aparece com as pequenas cabeças localizadas aos pés de FHC. Primeiramente, ele não aparece como um risco, pois há ferramentas no chão para tratar desse mal, mas já estão como uma extensão do próprio corpo do então presidente, em busca a reeleição. Nota-se que a imagem de Lula ainda é grosseira, pois aparece com um charuto na boca e grande barba, imagem típica de líderes esquerdistas, a grande exemplo Fidel Castro. Angeli se utiliza da ironia para fundamentar a situação política neste momento, como se Lula não representasse uma real ameaça, mas sua importância não foi desprezada.

A população ainda que se sentia intimidada diante da imagem de Luis Inácio como ex-sindicalista, muitas vezes radical e com a idéia de esquerda no governo. Mas nesse ponto, essa visão começa a esfacelar com a necessidade de um governo voltado para questões sociais, já que o Real começou a desvalorizar, e a cada dia crescia ainda mais as diferenças entre ricos e miseráveis no Brasil. Aí estava a grande brecha, daquele que era vindo do povo e tinha visibilidade para usar isso ao seu favor. FHC apoiou o candidato José Serra, mas a imagem de Lula estava reformulada. Em um artigo escrito para o site do PT, Lula reforça o que chamei de nova imagem:

A questão das alianças políticas é fundamental para mudar o Brasil. O PT ou

qualquer outro partido, da oposição ou da situação, praticamente não tem chances de vencer sozinho as eleições presidenciais. O PT tem diretrizes de programa e tem história suficiente para derrotar as políticas neoliberais do governo FHC e mudar o rumo do Brasil. Essa é uma oportunidade histórica que está aberta às oposições. E terá consequências positivas não somente para o nosso país, mas também para toda a América Latina. Surpreende-me que lideranças políticas progressistas tenham dúvidas sobre isso. LULA DA SILVA (2002)<sup>41</sup>

Ao contrário de sua primeira eleição, que recusou o apoio de Ulysses Guimarães na batalha de Collor, a política de alianças esteve forte em sua candidatura de 2002. LOPES (2002) relata que o partido passou a ser chamado de PT Light. *“E Lula, o metalúrgico de cara amarrada que causava arrepios na elite, virou o “Lulinha paz e amor”, sedutor de empresários, a ponto de instalar um deles, o senador José Alencar, do PL, como seu companheiro de chapa.”* A mudança de atitude foi importante, mas a própria política atual já se encontrava desgastada. LUNA e MAIA (2004) comentam que as instabilidades econômicas, social e política pelas quais passavam os países da América do Sul, particularmente, a Argentina, contribuíam para evidenciar a incapacidade do projeto neoliberal de resolver os problemas sociais nos países onde foi implantado com maior antecedência. Devido a sua posição, Lula demonstrou não radicalizar.



41 LULA DA SILVA, Luis Inácio. Alianças, sim. Disponível em: <[www.pt.org.br](http://www.pt.org.br)> Acesso em: 20 ago. 2005.

A charge de Novaes, feita em 2003, é um dos retratos dessa mudança. A contraposição da mesma pessoa em dois momentos diferentes: Lula sindicalista e Lula presidente. Enquanto o sindicalista se posiciona de frente e carrancudo a política externa e econômica, a versão presidente se porta muito confiante e compreensivo. Elementos que mostram a diferença são: Os cabelos e barbas de um assustador e de outro bem arrumado, as roupas que se opõem, terno à camiseta com a estrela, a posição dos pés e das mãos, como um comportamento diante aos fatos, e a mais marcante característica: a expressão facial. O diálogo entre Lula e Palocci é o complemento que faz o resgate do tempo. “Um dia eles mudam” é a ligação que se faz entre o primeiro Lula, e o segundo, que supostamente seria a sua evolução.

Grandes transformações de 1975 para 2002, mas sem retirar a ideologia do partido, que após a decadência do governo FHC, era a política plural e justiça social que os eleitores procuravam.

O Brasil precisa mudar e tudo indica que chegou a hora e a vez das oposições. Mas, para vencer e mudar, é preciso maturidade política e clareza de propósitos. Nossas negociações com outras forças políticas, inclusive com o PL, têm como base esse objetivo de mudança, de recolocar o Brasil no rumo do crescimento econômico, com distribuição de renda e com justiça social. E muita democracia e participação popular. O PT vai fazer alianças contra a pobreza, o desemprego, a insegurança pública, o analfabetismo. Alianças a favor do Brasil e do povo brasileiro. Quem acha que isso é pouco, olhe para trás e reflita sobre a história do nosso país. Esse é o caráter político das alianças que queremos. LULA DA SILVA (2002)<sup>42</sup>

Discursa, em mesmo artigo sobre as alianças. Sobre a política de alianças, a charge abaixo demonstra a situação na eleição de 2002. Lula possui três alianças na cabeça, simbolizando uma auréola, com uma imagem de felicidade e paz. Já Serra, está apenas na sua aliança, que é maior, supondo sua ligação com o Governo

42 LULA DA SILVA, Luis Inácio. Alianças, sim. Disponível em: <[www.pt.org.br](http://www.pt.org.br)> Acesso em: 20 ago. 2005.

É preciso levar em consideração que o Marketing político não se restringe à sua função estratégica, imediatamente voltada para a consecução dos objetivos eleitorais propostos, na busca pelo voto. Há nele um potencial para estabelecer vínculos entre as promessas apresentadas e a atuação dos políticos, mais a longo prazo. Assim, o Marketing atua, por um lado, na responsabilização pública das pessoas públicas, e, por outro lado, na configuração do conjunto de expectativas que os cidadãos produzem acerca de seus

dizem que:

construção da imagem política de Lula na eleição de 2002, LUNA e MAIA (2004) é necessária para atingir um resultado desse magnitude. Em seu trabalho sobre a Estados Unidos alcançou tal popularidade. Entretanto não só a propaganda política visto em uma eleição presidencial. Antes dele, no mundo, apenas Ronald Regan dos após o segundo turno é eleito com quase 62% dos votos válidos, número jamais buscando a queda dos índices de rejeição. O resultado das eleições foi inesperado: cenas de crianças brincando com a estrela vermelha, e pessoas leves, suaves lado emotivo, inserindo imagens coloridas e lúdicas, aumentando a incidência de Duda Mendonça, o publicitário que cuidou da campanha, trabalhou com o



parece estar apoiado até por um plano divino. Enquanto Serra sofre para manter sua imagem, Lula com as pequenas alianças, (ele teria que "rebolar", usando a expressão popular, para manter a aliança). anterior, mas se vê em dificuldades para mantê-la no alto, pois virou um bambolé

representantes e, desse modo, do desempenho destes no sistema democrático.

Para a campanha de 2002, Lula apresentou-se nas charges mais sereno e afetuoso. A própria aparência pessoal, que não deixou de ser notada como mostra as charges, mostra-se mais bem cuidada, a vestimenta selecionada e higiene pessoal impecável. A popularidade alcançada também é refletida através das charges. Nesta, feita por MELADO (2002), logo após a eleição em 2002, a imagem transmite uma idéia de “todos são Lula”. São dois sentidos que pode-se encontrar: o primeiro do apoio eleitoral, já que a eleição alcançou uma aprovação recorde, e o segundo ligando o seu passado, de cidadão comum, vindo do povo. Esta interpretação não teria fundamento sem verificar a campanha no ano da vitória, que utilizou a temática popular e pluralista. A serenidade dos personagens também se referem a mudança de conduta do candidato, e às expectativas quanto a área social. Nota-se na charge a presença constante da cor vermelha de forma renovada.



As charges, dentro de toda a trajetória política de Lula antes à presidência, estão em menos incidência do que após sua candidatura. Elas possuem, como a

característica de toda charge, sua importância informativa no momento de sua publicação, entretanto, no caso de Lula formam, ao longo do tempo, uma reconstituição da história política desse personagem, como se fosse uma história em quadrinhos escrita diariamente nos meios. Os elementos presentes nas charges envolvem toda a sua trajetória pessoal e o evento que ocorre na atualidade. A quantidade de charges sobre Lula, aumenta significativamente no fim da candidatura de FHC, como um pesadelo para a Direita política e o surgimento de uma “nova era”.

Quanto a imagem de Lula, antes e pós-candidatura de 2002, há algumas charges que relatam esses acontecimentos. A temática bastante explorada pelos desenhistas é o antes e depois, como uma forma de salientar a mudança do nordestino sem perspectivas à presidente do Brasil. Na charge divulgada amplamente pela internet, Lula aparece em uma escala de evolução, como a feita por Darwin para explicar a evolução do *Homo Sapiens*. O elemento gráfico que traz essa conclusão é a curvatura das costas do personagem em questão, as vestimentas, sua expressão facial e cabelos. Em *Lula Primatus* é retratado o personagem ainda em sua fase de trabalhador, como torneiro mecânico, a fase mais primitiva. Em seguida, *Homo grevistus* reflete a imagem do fundador do PT, liderando as greves no ABC, um pouco acima do inicial. Em *Candidatus eterni*, a busca por um lugar na política, como sua candidatura a presidência em 1989 e 1994. *Lulinha sapiens* é a evolução do próximo, quando Lula passa a interagir socialmente, buscar alianças e a escrever críticas e artigos sobre a política social. Finalmente, em *Presidentum est* o auge da evolução, a qual reflete o ponto máximo alcançado com a Presidência.

## A Evolução do "Homi"



Uma observação importante neste ponto é que poucas charges são feitas para realmente criticar o presidente, já que seus atos não influíam ainda essencialmente no rumo da política e do país. A partir de sua candidatura de 2002, as suas promessas de campanha são cobradas através das charges. A vigilância é diária, e elas ilustram as matérias nos jornais, revistas e sites de internet. Mudar era preciso para reverter a rejeição e assim conquistar a presidência. Mas se o objetivo era promover desenvolvimento com justiça social, as charges comprovam que as expectativas foram quebradas já no início do mandato. Uma das primeiras ações de Lula ao assumir o Governo foi levar seu time para conhecer a pobreza de perto. Nesta charge, a representação é do momento em que Lula leva os seus ministros para conhecer a fome, no sertão brasileiro. A família fala com naturalidade a saída do presidente, como se fosse um tema corriqueiro na televisão, mas esquece sua condição de miserável. O afastamento das pessoas da casa humilde para com o avião, e a cor amarelada denota a falta de sensibilidade dos governistas já que a

pobreza não é um privilégio de algumas áreas, e sim de todo o território nacional. Em linhas gerais, é como uma ironia de por que ir tão longe, se o problema está mais perto e mais generalizado do que se imagina.



A questão do programa Fome Zero também foi relatada em charges. Em inúmeras, a principal questão abordada foi a urgência do projeto em contraposição a rapidez que praticamente se extinguiu. Nesta, Aroeira representou a Santa Ceia, sendo Lula no papel de Jesus, e os ministros como os apóstolos. A refeição santa designa que o projeto tem uma causa nobre, pois visa suprir uma das mais primordiais necessidades humanas: a alimentação. Porém a ironia segue-se a partir da fala “A Fome é Zero... Mas a conta não. Quem paga?”. Isso se refere aos gastos feitos em propaganda e investimentos no projeto que não vingou por muito tempo. Enquanto isso, os ministros apontam uns para os outros, buscando achar um culpado e contrariando a lógica bíblica, e configurando todos como Judas, o apóstolo que haveria traído Jesus.



A ligação com o passado de Luis Inácio é primordial para que o objetivo das charges seja alcançado. Ela estabelece a relação de contradição necessária para que a crítica seja efetiva. Mas é necessário lembrar que a charge fora do seu contexto, perde o seu caráter de contestação da realidade, já que ela é urgente e volátil como a notícia. Na charge de IQUE (2003), a temática principal é a queda da popularidade de Lula dentro do segmento dos trabalhadores. A CUT – Central Única dos Trabalhadores, vaia a atitude de Lula quanto os apoios dado a classe, pintando as letras C e T dos bonés vermelhos. A data em que a charge foi divulgada, foi próxima a mesma que se anunciou o salário mínimo de R\$240,00. Apesar do governante estender seus braços em direção do povo, é como se ele fizesse declarações para o nada, pois os espectadores não estão na posição de ouvintes . A representação toma ar de crítica diante da vergonha dos manifestantes, de cabeça baixa, diante do Presidente que já esteve na mesma situação. Os trabalhadores são representados como brasileiros comuns, alguns ostentando a camisa de futebol da seleção Brasileira. Uma outra observação, é a unidade a qual configura os trabalhadores. Todos apresentam a mesma opinião em relação ao tema.



São diversas as temáticas que receberam atenção por parte dos chargistas. Entre elas a política econômica, tão polemizada pelo partido do PT, antes de chegar ao governo, abordando a taxa de juros, os acordos com FMI – Fundo Monetário Internacional, o aumento na tarifa telefônica, a reforma da Previdência Social entre outros. A saída de colegas de partido, a desaprovação do povo e da oposição, principalmente na questão da reforma agrária, também aparecem em forma de ilustrações, ao lado das notícias de política. Mas a grande maioria das charges perderia seu efeito, se não acompanhassem o processo de construção da imagem política de Lula desde seu tempo de sindicalista, até os dias de hoje.

O elemento do histórico do político será utilizado a partir daí também para legitimar as charges que surgirão relativos aos escândalos em 2005. A indignação por parte dos desenhistas vem da ironia que ocorreu nessa mudança, esta é citada no trecho de SOARES (1994):

Numa narrativa com inequívoco sentido mítico, mostrando as origens do candidato, que se parecem com as de muitos brasileiros, Lula aparece como autêntico líder

popular que sempre lutou pelos interesses populares, sem nunca traí-los. Ele é reconhecido mundialmente, sua legitimidade vem também do exterior. Um torneiro mecânico com sabedoria do próprio povo, que ele encarna: a legitimidade de sua candidatura vem das origens de Lula. Há um forte sentido de autenticidade, pela consistência entre o personagem e o ator político real.

Esse exemplo nacional e de lutas, torna-se esquivo e passivo as necessidades do país, como demonstra as charges. O governo Lula tem como característica a continuidade de políticas fiscal e monetária conservadoras, como as geradas pelo governo Fernando Henrique Cardoso. Isto impediu, de certa forma, a realização de uma política de gastos sociais importantes, e a sua base de apoio nas classes populares se rompeu já no começo do mandato. A crítica potencializa a medida que surgem novas formas de insatisfação: atualmente várias CPIs investigam as denúncias que derrubaram vários políticos e membros do governo e de partidos aliados.

A sensibilização do povo para com a causa de Lula e do PT, vêm agora de forma contrária. Como o povo de forma heterogênea não tem uma voz legítima, os chargistas interpretam e lançam o desafio do governo agora enxergar a sua atitude para com a população. Assim como a história também funciona em quadros, ou fases, esses quadros também se unem para a construção da história, e assim prever um futuro para a política. CIRNE (2000, p. 53) reflete que *“Através do pensamento, fazemos arte e política. Através da arte e da política, podemos sonhar. Através do sonho (e da prática teórica), apontamos para o saber. Que será militante. Ou não.”* Os chargistas se aproximam com o humor, a fim botar em cheque as promessas de campanha. E, enfim, para que a política cumpra sua finalidade.

## CONCLUSÃO

Com a pesquisa conclue-se que apesar da larga utilização dos quadrinhos como auxiliar na literatura, são poucos os meios que arriscam a sua utilização no campo jornalístico. A aplicação desse meio no Brasil durante toda a sua trajetória e queda do mercado editorial de arte quadrinizada, a partir do final da década de 80, em detrimento as demais mídias, fizeram com que seu espaço se restringisse as páginas do jornal diário, por meio de charges, ou utilizações pedagógicas.

Fazer quadrinho não é uma tarefa tão simples como se imagina. A multidisciplinariedade e a quantidade de recursos que podem ser utilizados, demonstram que ele pode ter um direcionamento preciso em relação a emoção ou a história que deseja seguir. A junção de imagem e texto abre margem para diversas utilizações, desde temas fantásticos até a tentativa da representação da realidade. Não há como negar a sua importância na formação do mercado editorial em determinado contexto histórico, e nem há como esconder que foi e é uma ferramenta de divulgação de informações democrática, a medida que atinge diversas camadas etárias e sociais. Mas também deve-se reconhecer que o preconceito de submídia, surgido ao longo dos anos, ainda assombra a produção de quadrinho, prejudicando sua visibilidade de obras louváveis como “Palestina” dentro do Jornalismo entre outras. A falta de estudos sérios relacionados a quadrinhos dentro das Teorias da Comunicação prejudica de alguma forma o seu lugar como meio e o reconhecimento de sua importância.

Para o Brasil o que sobra atualmente é o espaço dado para cartilhas educativas ou obras infantis, não se excluindo a importância das charges nos jornais diários. Mais próximo das notícias, a tradição de se estabelecer a crítica pela

imagem caricaturizada feita no passado, hoje é uma importante arma para a crítica que devido à política editorial, torna-se quase inexistente em matérias escritas. As charges, ao longo prazo, constituem um grande livro reportagem sobre a política brasileira, pois restabelecem a linha histórica de ações e personagens.

Com o advento dos meios segmentados, principalmente da internet, e da popularização da informação, há uma tendência à alta da arte quadrinizada, pois são rapidamente disseminados. Devido ao imediatismo, quanto maior a concentração de informação, mais rápido é o consumo de determinada idéia. Em casos em que o conceito não é comprovado através da realidade, sem representação fotográfica ou mensurável através de palavras, esse é um caminho que freqüentemente têm sido buscado.

Com o estudo de charges, observou-se que assim como nas agendas dos meios, essas estruturas podem representar um arma impiedosa para a crítica. A constituição da imagem política de Lula através dos meios de comunicação, são retomados a todo tempo para a recontextualização das charges, que estabelecem a crítica entre o passado e o presente. Às vistas do leitor comum, pode-se observar que a contradição e a ironia são os principais agentes impulsionadores da arte quadrinizada da mídia impressa, para criticar e cobrar as aspirações da sociedade por uma política humanizadora, e cuidadosa com o lado social.

É necessário explorar os caminhos que os quadrinhos oferecem além do que já foi utilizado historicamente E para isso, o estudo de suas formas e da sua importância dentro da Comunicação Social é essencial, primeiramente para dar o crédito, tão evitado até hoje, a esse meio.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ANDRADE, Felipe. *Bone*. Disponível em:  
<<http://paginas.terra.com.br/lazer/cubocosmico/estante/bone.htm>> Acesso em: 28 nov. 2005.
- BIBE-LUYTEN, Sonia M. *Histórias em quadrinho – Leitura Crítica*. São Paulo, Paulinas, 2ª ed., 1985.
- BIBE-LUYTEN, Sônia. *Mangá Produzido no Brasil: Pioneirismo, Experimentação e Produção*. Texto apresentado no INTERCOM 2003. Disponível em: <[www.intercom.org.br](http://www.intercom.org.br)> Acesso em: 5 out. 2005.
- BILAC, Olavo. *Juca e Chico - Prólogo*. Disponível em  
<<http://www.unicamp.br/iel/memoria/Ensaios/LiteraturaInfantil/jucaechico/jcprologo.htm>>  
Acesso em 26 nov. 2005.
- BORGO, Érico. *HQ: Bórgia - Sangue para o Papa*. Disponível em  
<[http://www.omelete.com.br/quadrinhos/artigos/base\\_para\\_artigos.asp?artigo=2741](http://www.omelete.com.br/quadrinhos/artigos/base_para_artigos.asp?artigo=2741)> Acesso em 6 set. 2005.
- BRASIL, Gabriel. *Jornalismo quadro-a-quadro*. Disponível em:  
<<http://reator.org/livros/06palestina.htm>> Acesso em: 28 nov. 2005.
- CAPUTO, Maria Alice Romano . *HQ: Palestina, na faixa de gaza*. Disponível em  
<[http://www.omelete.com.br/quadrinhos/artigos/base\\_para\\_artigos.asp?artigo=1693](http://www.omelete.com.br/quadrinhos/artigos/base_para_artigos.asp?artigo=1693)> Acesso em 7 ago. 2005.
- CARNEIRO, Sueli. *Pestana*. Disponível em  
<<http://www.mauriciopestana.com.br/Links/Comentarios.htm>> Acesso em 30 nov. 2005
- CIBERCOMIX. Disponível em <<http://www.zaz.com.br/cybercomix/4/entrevistas/mes3>>. Acesso em 10 de nov. 2005.
- CIBERCOMIX. *Censura nas HQs*. Disponível em  
<[http://hq.cosmo.com.br/textos/educacaoteses/teses\\_e\\_hqipoteses6.shtm](http://hq.cosmo.com.br/textos/educacaoteses/teses_e_hqipoteses6.shtm)>. Acesso em 10 de nov. 2005.
- CIRNE, Moacy. *Quadrinhos, Sedução e Paixão*. Petrópolis, Vozes, 1ª ed., 2000.
- COSMO HQ. Disponível em <[http://hq.cosmo.com.br/textos/quadrinistas/quadrini\\_zira.shtm](http://hq.cosmo.com.br/textos/quadrinistas/quadrini_zira.shtm)>. Acesso em 23 set. 2005
- COSMO HQ. *Eisner relembra o Vietnã*. Disponível em  
<[http://hq.cosmo.com.br/textos/hqcoisa/h0058\\_eisnervietnan.shtm](http://hq.cosmo.com.br/textos/hqcoisa/h0058_eisnervietnan.shtm)> Acesso em 15 ago. 2005.
- CRUZ, Maria Alice. *As Faces do Riso*. Matéria publicada no Jornal da Universidade Estadual de Campinas. 17 de junho de 2002.
- CZARNOBAI, André. *Gonzo – O filho bastardo do new journalism*. Monografia apresentada ao Curso de Comunicação Social da UFRGS, 2003. Disponível em  
<<http://paginas.terra.com.br/arte/familiadacoisa/IRD/monogonzo01.html>> Acesso em 22 jun. 2005.
- DOFFMAN e MATTELART, Ariel e Armand. *Para ler o Pato Donald: Comunicação de Massa e Colonialismo*. Paz e Terra: Rio de Janeiro, 1980
- DUTRA, Antônio Aristides Corrêa. *Quadrinhos de Não-Ficção*. Texto apresentado no INTERCOM

2003. Disponível em: <[www.intercom.org.br](http://www.intercom.org.br)> Acesso em: 5 out. 2005.

DUTRA, Antônio Aristides Corrêa. *Quadrinhos e jornal uma correspondência biunívoca*. Disponível em: <[www.jornalismo.ufsc.br](http://www.jornalismo.ufsc.br)> Acesso em: 28 nov. 2005.

EISNER, Will. *Quadrinhos e Arte Sequencial*. São Paulo, Martins Fontes, 3ª ed., 1999.

FONSECA, Joaquim. *Caricatura: A Imagem Gráfica do Humor*. Porto Alegre: Artes e Ofícios, 1999.

FONTANA, Mônica. *Sacada e Estocadas o Cotidiano Urbano nos Quadrinhos de Angeli*. Texto apresentado no INTERCOM 2003. Disponível em: <[www.intercom.org.br](http://www.intercom.org.br)> Acesso em: 5 out. 2005.

FORLANI, Marcelo. *HQ: Maus - A história de um sobrevivente*. Disponível em <[http://www.omelete.com.br/quadrinhos/artigos/base\\_para\\_artigos.asp?artigo=2701](http://www.omelete.com.br/quadrinhos/artigos/base_para_artigos.asp?artigo=2701)> Acesso em 15 out. 2005.

FRANCO, Edgar Silveira. *História em quadrinhos e Hiperídia: Uma experiência de criação utilizando a hibridização de linguagens*. Texto apresentado no INTERCOM 2003. Disponível em: <[www.intercom.org.br](http://www.intercom.org.br)> Acesso em: 5 out. 2005.

GENRO FILHO, Adelmo. *O Segredo da Pirâmide: Para uma teoria marxista do jornalismo*. Porto Alegre, Tchê, 1987.

GIRARDI, Juliana. *A História Quadro a Quadro*. Gazeta do Povo 16 de agosto de 2005. Caderno G página 1.

GONÇALO JR. *A Guerra dos Gibis*. Companhia das Letras, 2004.

GONÇALVES, Elizabeth Moraes. *A Palavra no Mundo da Imagem: Uma Reflexão Sobre o Ensino de Língua Portuguesa nos Cursos de Publicidade e Propaganda*. Disponível em <<http://revista.faeuac.edu.br/materia.asp?idmateria=74>> Acesso em: 05 set. 2005.

GUSMAN, Sidney. *A saga de um sobrevivente, um vencedor*. Disponível em <<http://www.universohq.com/quadrinhos/gen.cfm>> Acesso em 19 jul. 2005.

GUSMAN, Sidney. *Valentina e seus fãs estão órfãos: Guido Crepax morreu*. Disponível em <[http://www.universohq.com/quadrinhos/2003/n31072003\\_07.cfm](http://www.universohq.com/quadrinhos/2003/n31072003_07.cfm)> Acesso em 15 out. 2005.

JOLY, Martine. *Introdução à análise da imagem*. Campinas, Papirus, 1996.

LIMA, Ivan. *A Fotografia é a sua Linguagem*. Rio de Janeiro: Editora Espaço e Tempo, 1ª ed. 1988.

LIMA, Rafael. *Aprendendo História com o Chalaça*. Disponível em <<http://www.sobrecarga.com.br/node/view/8104>> Acesso em 29 nov. 2005.

LINS DA SILVA, Carlos Eduardo. *O Adiantado da Hora – A Influência Americana sobre o Jornalismo brasileiro*. São Paulo: Summus, 1991.

LOPES, Juliana. *De Metalúrgico à Presidente*. Revista ISTOÉ Gente, Ed. 170. 04 de novembro de 2002.

LOUZADA, Silvana. *A Inauguração de Brasília Pelas Lentes dos Fotógrafos de O Cruzeiro e Manchete*. Texto apresentado no INTERCOM 2003. Disponível em: <[www.intercom.org.br](http://www.intercom.org.br)> Acesso em: 5 out. 2005.

LULA DA SILVA, Luis Inácio. *Alianças, sim*. Disponível em: <[www.pt.org.br](http://www.pt.org.br)> Acesso em: 20 ago.

2005.

LUNA e MAIA. Luisa de Marilac e Rousiley C. M. *A construção da Imagem Pública e a Disputa de Sentidos na Mídia: Lula em dois momentos*. Monografia apresentada para o curso de pós-graduação da Universidade de Brasília. Disponível em: <[http://www.unb.br/fac/posgraduacao/r\\_ano7.html](http://www.unb.br/fac/posgraduacao/r_ano7.html)> Acesso em: 15 ago. 2005.

MARTINS, Jotapê. *Fala Jota - De volta!*. Disponível em: <[http://www.omelete.com.br/quadrinhos/artigos/base\\_para\\_news.asp?artigo=1961](http://www.omelete.com.br/quadrinhos/artigos/base_para_news.asp?artigo=1961)> Acesso em 28 ago. 2005.

MATOS, Carlos Eduardo. Diretas Já: 20 anos depois. Revista Nova Escola edição nº 171 abril de 2004.

MCLUHAN, Marshall. *Os Meios de Comunicação Como Extensões do Homem*. São Paulo, Cultrix, 10ª ed., 1995.

MIANI, Rozinaldo Antônio. *O Impacto da Globalização no Setor Industrial Visto Através da Charge*. Texto apresentado no INTERCOM 2003. Disponível em: <[www.intercom.org.br](http://www.intercom.org.br)> Acesso em: 5 out. 2005.

NARANJO, Marcelo. *Jorge Zahar lança Bordel das Musas*. Disponível em <[http://www.universohq.com/quadrinhos/2005/n13052005\\_04.cfm](http://www.universohq.com/quadrinhos/2005/n13052005_04.cfm)> Acesso em 21 jun. 2005.

NARANJO, Marcelo. *Livro sobre Antônio Cedraz e a Turma do Xaxado*. Disponível em <[http://www.universohq.com/quadrinhos/2005/n16112005\\_07.cfm](http://www.universohq.com/quadrinhos/2005/n16112005_07.cfm)>. Acesso em 29 jun. 2005.

NARANJO, Marcelo. *Maus, o holocausto em quadrinhos*. Disponível em <<http://www.universohq.com/Quadrinhos/maus.cfm>> Acesso em 20 out.2005.

NEGRI, Ana Camilla. *Um Novo Gênero Jornalístico: A Reportagem em Quadrinhos de Joe Sacco*. Texto apresentado no INTERCOM 2003. Disponível em: <[www.intercom.org.br](http://www.intercom.org.br)> Acesso em: 5 out. 2005.

NOGUEIRA, Andréia de Araújo. *A Charge: Função e Paradigma Cultural*. Texto apresentado no INTERCOM 2003. Disponível em: <[www.intercom.org.br](http://www.intercom.org.br)> Acesso em: 5 out. 2005.

SACCO, Joe. *Palestina: Na Faixa de Gaza*. São Paulo: Conrad, 2002.

SANTAELLA, Lúcia. *Comunicação e Pesquisa*. São Paulo: Hacker, 2001.

SANTAELLA, Lúcia. *O que é Semiótica*. São Paulo: Brasiliense, 1983.

SARTORI, Renata Coelho. *Quadrinhos e Questões Ambientais: Um Espaço para as Ações Educativas*. Texto apresentado no INTERCOM 2003. Disponível em: <[www.intercom.org.br](http://www.intercom.org.br)> Acesso em: 5 out. 2005.

SCARELI, Giovana. *Mídia e Educação: Uma Abordagem pelas Histórias em Quadrinho*. Texto apresentado no INTERCOM 2003. Disponível em: <[www.intercom.org.br](http://www.intercom.org.br)> Acesso em: 5 out. 2005.

MCCLOUD, Scott. *Reinventando Quadrinhos*. São Paulo: M. Books, 2005.

SILVA, Ivana Almeida. *Mafalda entre Átomos e Bits*. Texto apresentado no INTERCOM 2003. Disponível em: <[www.intercom.org.br](http://www.intercom.org.br)> Acesso em: 5 out. 2005.

SOUZA, Worney Almeida. *Carlos Zéfiro, O Papa de Nosso Underground*. Disponível em

<[http://www.ccqhumor.com.br/artigos-eroticos/hq-zefiro\\_underground.htm](http://www.ccqhumor.com.br/artigos-eroticos/hq-zefiro_underground.htm)> Acesso em: 28 ago. 2005.

TURMA DO XAXADO. Disponível em <<http://www.xaxado.com.br>>. Acesso em 29 jun. 2005.

VERGUEIRO, Waldomiro. *ÂNGELO AGOSTINI, pioneiro dos quadrinhos*. Disponível em: <[http://www.omelete.com.br/quadrinhos/artigos/base\\_para\\_artigos.asp?artigo=647](http://www.omelete.com.br/quadrinhos/artigos/base_para_artigos.asp?artigo=647)> Acesso em 3 nov. 2005.

VERGUEIRO, Waldomiro. *Arte Sequencial - ...E O Brasil Descobriu Os Quadrinhos!*. Disponível em: <[http://www.eca.usp.br/nucleos/nphqeca/arteseq/arte\\_sequencial4.htm](http://www.eca.usp.br/nucleos/nphqeca/arteseq/arte_sequencial4.htm)> Acesso em 2 out. 2005.

VERGUEIRO, Waldomiro. *Arte Sequencial - Quem Veio Primeiro...*. Disponível em <[http://www.eca.usp.br/nucleos/nphqeca/arteseq/arte\\_sequencial3.htm](http://www.eca.usp.br/nucleos/nphqeca/arteseq/arte_sequencial3.htm)> Acesso em: 28 ago. 2005.

VERGUEIRO, Waldomiro. *As Histórias em Quadrinhos e seus gêneros - Parte 1*. Disponível em: <[http://www.omelete.com.br/quadrinhos/artigos/base\\_para\\_artigos.asp?artigo=345](http://www.omelete.com.br/quadrinhos/artigos/base_para_artigos.asp?artigo=345)> Acesso em 18 ago. 2005.

VERGUEIRO, Waldomiro. *A odisséia dos quadrinhos infantis brasileiros: Parte 2: O predomínio de Maurício de Sousa e a Turma da Mônica*. Disponível em: <[http://www.eca.usp.br/agaque/agaque/ano2/numero2/artigosn2\\_1v2.htm](http://www.eca.usp.br/agaque/agaque/ano2/numero2/artigosn2_1v2.htm)> Acesso em 28 ago. 2005.

VERGUEIRO, Waldomiro. *O legado de Will Eisner*. Disponível em: <[http://www.omelete.com.br/quadrinhos/artigos/base\\_para\\_artigos.asp?artigo=2438](http://www.omelete.com.br/quadrinhos/artigos/base_para_artigos.asp?artigo=2438)> Acesso em 18 ago. 2005.

VERGUEIRO, Waldomiro. *Você Sabia? Turma da Mônica: uma revista de quadrinhos com finalidades educativas*. Disponível em <[http://www.omelete.com.br/quadrinhos/artigos/base\\_para\\_artigos.asp?artigo=2762](http://www.omelete.com.br/quadrinhos/artigos/base_para_artigos.asp?artigo=2762)> Acesso em 19 out. 2005.

VERGUEIRO, Waldomiro. *Winsor McCay e Little Nemo in Slumberland*. Disponível em: <[http://www.omelete.com.br/quadrinhos/artigos/base\\_para\\_artigos.asp?artigo=2515](http://www.omelete.com.br/quadrinhos/artigos/base_para_artigos.asp?artigo=2515)> Acesso em 18 ago. 2005.

VIANA, Nildo. *A Era da Aventura no Mundo dos Quadrinhos*. Disponível em: <<http://www.espacoacademico.com.br/035/35cviana.htm>> Acesso em 2 out. 2005.

WIZARD. *Código de Guerra*. pág 48 Revista Wizard nº8 de março de 1997.

## ANEXOS

### 1. Desenhos de William Hogarth



*Ilustração 1: History of Alcoholism-Temperance  
in Europe*

### 2. Tapeçaria de Bayeux



### 3. Coluna de Trajano



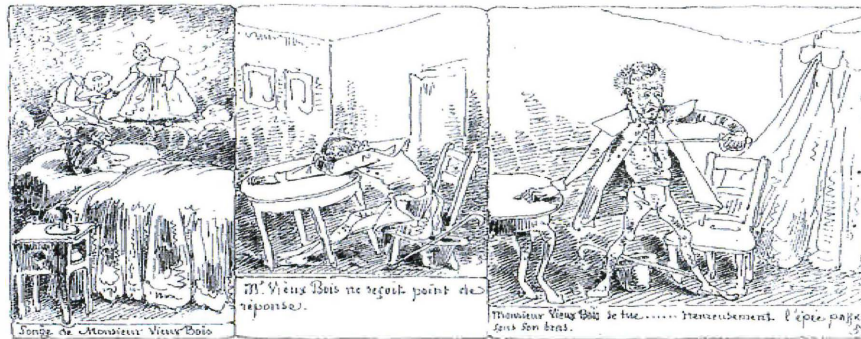
*Ilustração 2: Detalhes da Coluna*

#### 4. Imagens de Epinal

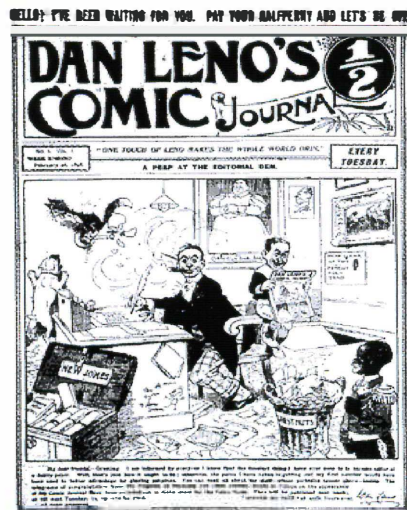


Thérèse n'aime pas à rester à rien faire. La voilà qui dévide un gros écheveau de laine pour trottoter des bus. La petite Triino tient l'écheveau, qui se dévide très-bien jusqu'au bout sans "ambrouille".

#### 5. Monsieur Vieux-Bois de Rudolph Töpfer



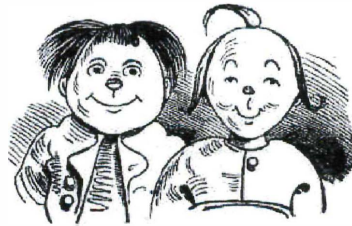
#### 6. Comic Cuts de Alfred Harmsworth



7. *Dr. Syntax* de Thomas Rowlandson.



8. *Max und Moritz* de Wilhelm Busch



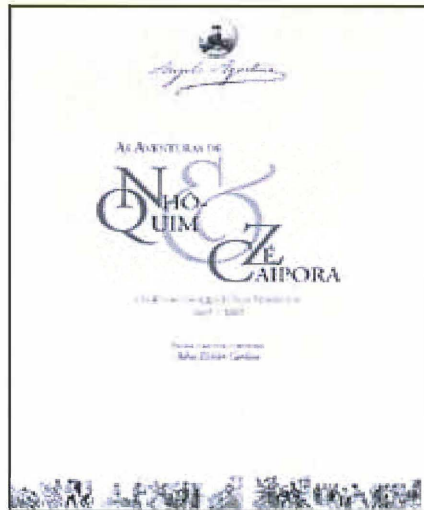
9. *La Famille Fenouillard* de Christophe



10. *La Semaine de Suzette*



11. *As Aventuras de Nhô Quim* de Ângelo Agostini



12. *Revista Diabo Coxo*



13. *Yankee Doodle*



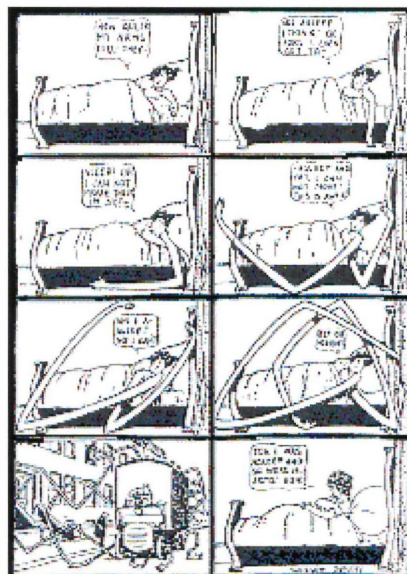
14. *The Yellow Kid* de Richard F. Outcault



15. *Os Sobrinhos do Capitão* de Rudolph Dirks



16. *Little Nemo in Slumberland* de Winsor McCay



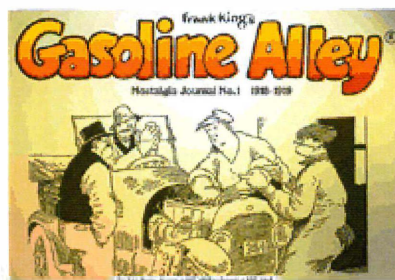
17. *Krazy Kat* de George Herriman



18. *Pafúncio e Marocas* de George McManus



19. *Gasoline Alley* de Frank King



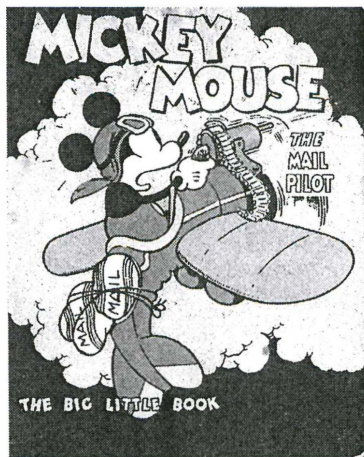
20. *Gato Felix* de Pat Sullivan



21. Popeye



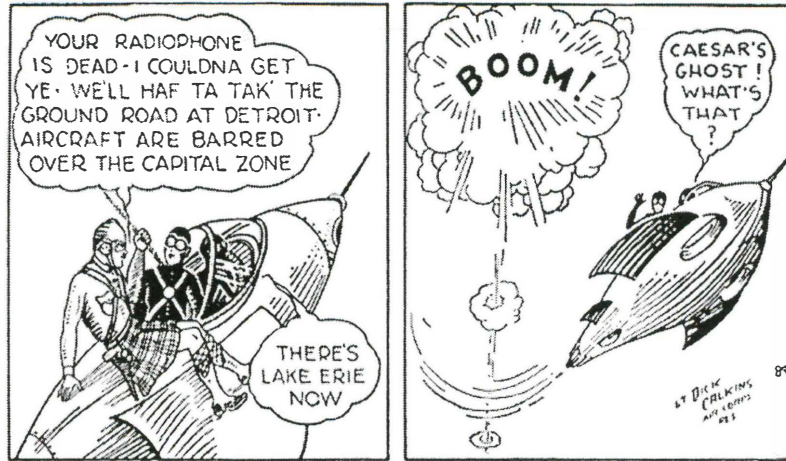
22. Mickey



23. Dick Tracy



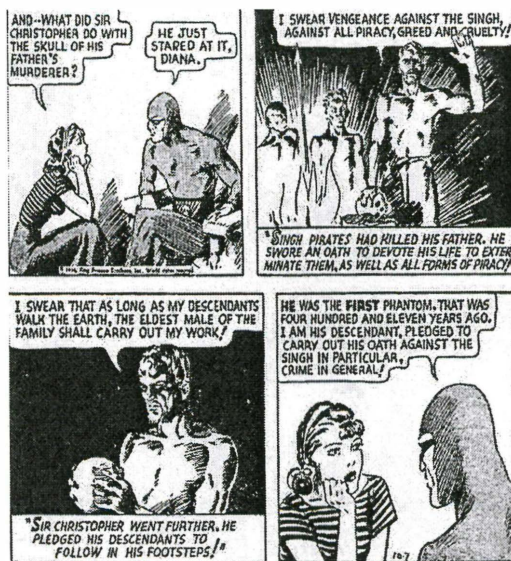
24. Buck Rogers



25. Mandrake



26. Fantasma



Le Fantôme relate à une Diana Palmer incluse l'épisode du serment du crâne (strip du 7 octobre 1936)

27. Tintim



28. Batman

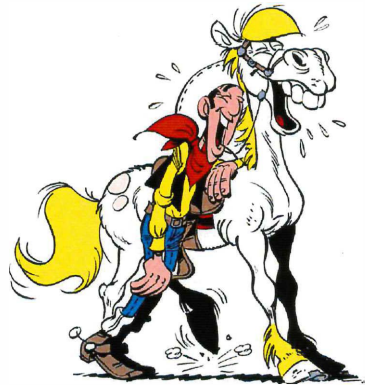


29. Super-Homem

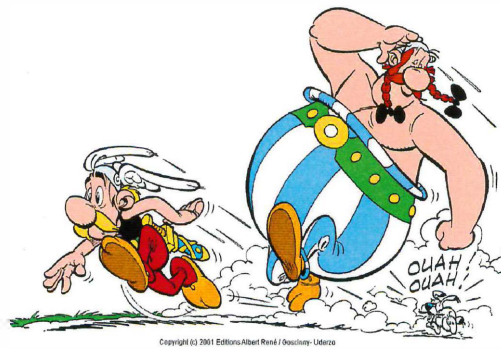




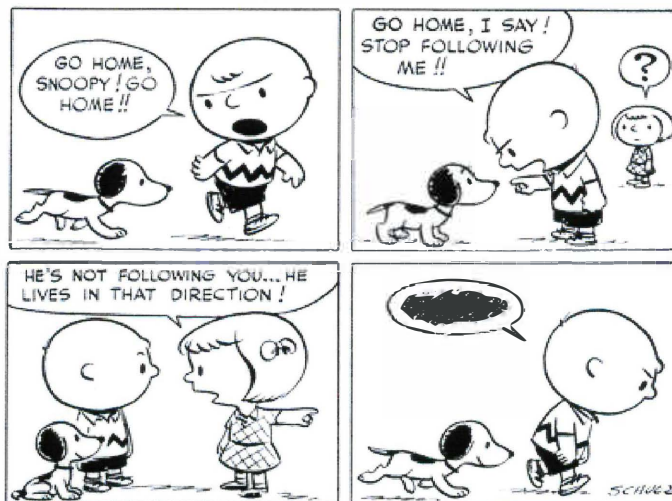
33. Lucky Luke



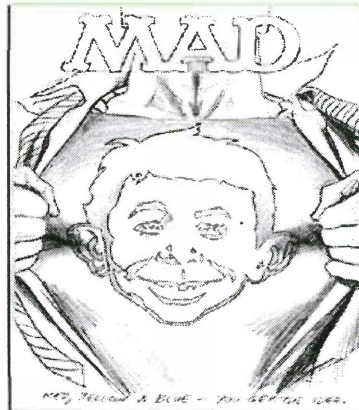
33. Asterix



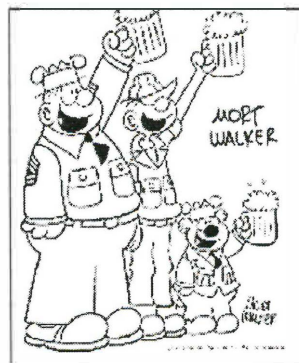
34. Peanuts



35. Revista *Mad*



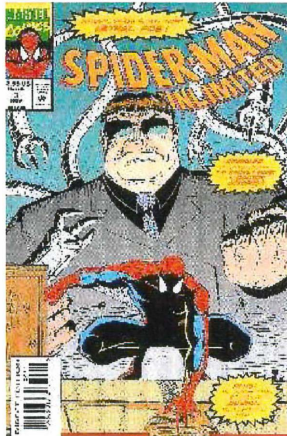
36. *Recruta Zero*



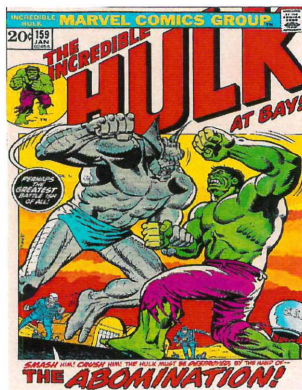
37. *Surfista Prateado*



38. Homem Aranha



39. Hulk



40. X-Men



41. *Barbarella*



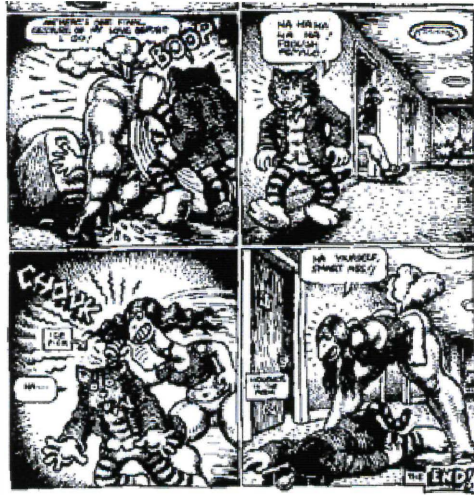
42. *Mafalda*



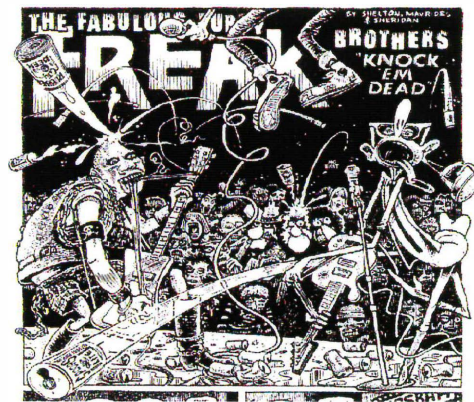
43. *Valentina*



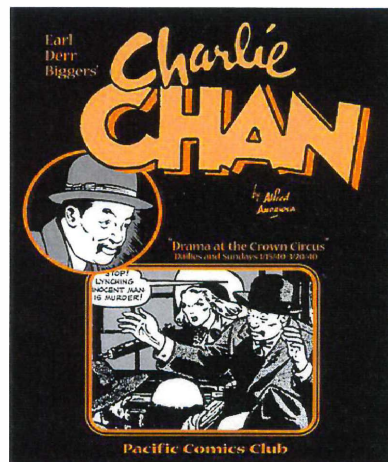
44. Fritz The Cat



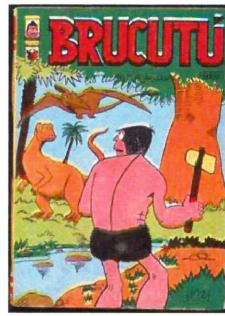
45. The Freak Brothers



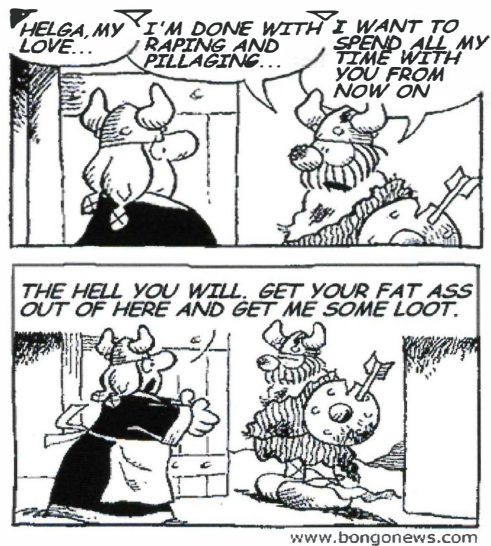
46. Charlie Chan



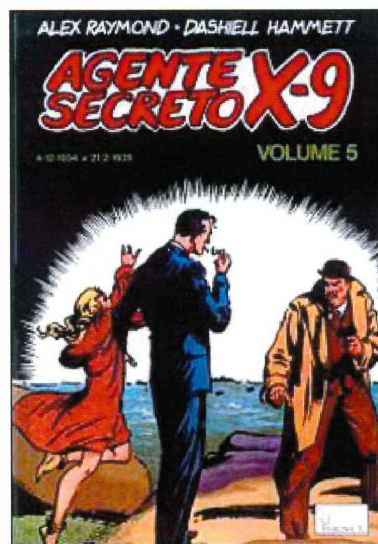
47. *Brucutu*



48. *Hagar*



49. *Agente Secreto X-9*



50. O Príncipe Valente



51. O Amigo da Onça

O AMIGO DA ONÇA



52. Obra de Carlos Zéfiro



53. *Rê Bordosa*



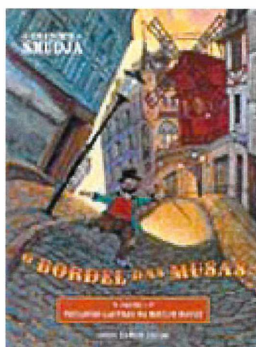
54. *Los 3 amigos*



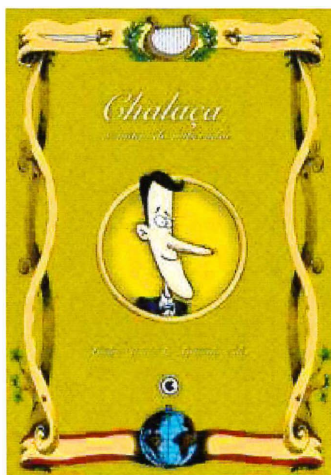
55. *Bórgia*



56. *O Bordel das Musas*



57. *Chalaça, o Amigo do Imperador*



58. *Maus*

