

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO

MODORRA
uma História em Quadrinho brasileira

Pedro Henrique Duarte Ferreira Filho

Monografia apresentada à banca examinadora na disciplina Projetos Experimentais II da Faculdade de Comunicação Social da Universidade Federal de Juiz de Fora, sob orientação do Professor Potiguara.

JUIZ DE FORA
JULHO DE 2005

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	1
1. A INDÚSTRIA DE QUADRINHOS.....	3
2. QUADRINHOS DE AVENTURA NO BRASIL.....	8
3. PARA FALAR DO BRASIL.....	12
3.1. Em busca do herói do brasileiro.....	12
3.2. A construção da estética.....	17
3.3. A construção da história.....	19
CONCLUSÃO.....	23
BIBLIOGRAFIA.....	26

INTRODUÇÃO

O Brasil é um país de tradição oral, de cultura transmitida pela fala, pelo canto, por prosa ao redor de fogueira. Mais cinema que literatura.(MORAES, 1994.). As HQs portanto, podem fazer o elo entre essas linguagens distintas.

A literatura sempre ficou em segundo plano numa nação ainda em processo de alfabetização.

O desenvolvimento de uma cultura de leitores de quadrinhos é extremamente positivo, pois educa o jovem leitor nos pré requisitos necessários para uma boa leitura (capacidade de abstração, prazer, e interpretação de textos), pois as ilustrações seqüenciadas facilitam o ato da recepção. A oralidade está ali, no balão que sai da boca do personagem.

Essa linguagem nos exige uma certa habilidade de interpretação, pois o discurso é repleto de diferentes tipos de ícones (a começar pelo diálogo entre texto e figura) e permeado de lacunas. Lacunas nos movimentos, lacunas entre os textos, lacunas entre os quadros.

Mas como desenvolver uma cultura de leitores de quadrinhos no Brasil sem uma produção própria que supra essa demanda?

Este projeto experimental visa elaborar um piloto de uma série mensal de quadrinhos de aventura, em consonância com padrões mais próprios do brasileiro em contraposição à moral puritana implícita na estética das HQs americanas de super-herói. Várias foram as tentativas nesse sentido desde o aparecimento das HQs no Brasil, e nenhuma delas foi veiculada por muito tempo.

Como seria um legítimo herói brasileiro de quadrinhos? A maioria dos nossos autores pecou por exagerar nas fórmulas americanas - cuja importância é indiscutível. No entanto, o resultado da transposição direta da linguagem do quadrinho de massa (padrão americano) para a realidade brasileira sem levar em conta suas particularidades - característica de todos os meios de comunicação de massas - foram aberrações. O nosso leitor compra as revistas de super-heróis americanos alimentados pela típica fascinação do distanciamento.

Óbvio que não se pode ignorar que o relativo fracasso comercial da nossa indústria de HQs está ligado a uma questão estrutural do mercado global. A produção de quadrinhos em geral é muito custosa, de forma que a importação compensa mais

para as editoras brasileiras. A indústria americana se sustenta dentro do seu próprio mercado, exportando seu excedente de produção, em geral mais barato. Uma publicação nacional, com infra-estrutura própria, esquema de marketing e distribuição, não suportaria a competição em escala industrial. Este trabalho irá se voltar para a busca de uma solução estética para o problema. Não nos aprofundaremos em questões de mercado.

1- A INDÚSTRIA DE QUADRINHOS

Na primeira metade do século dezenove, os avanços tecnológicos no campo da impressão tipográfica geraram as condições necessárias para o surgimento dos quadrinhos. Cartuns e caricaturas pipocavam nos jornais da época. As ilustrações foram ganhando cada vez mais espaço dentro dos livros até o momento em que dois quadros postos lado a lado dialogaram, dando início ao que viria a se tornar uma das modalidades de “arte seqüencial” mais populares do século XX. Nasceram as “histórias ilustradas”. A exemplo de *As aventuras de Nhô-Quim*(1869), de Ângelo Agostini. Mesmo sem os balões, algumas histórias já apresentavam uma refinada narrativa gráfico-visual, e continham as bases da narrativa quadrinesca, a seqüência de imagens que se relacionam e impõe ritmo. Na virada do século ,os quadrinhos se inserem na indústria cultural. Surgem as tiras diárias nos jornais e logo depois grandes sucessos de venda como *O Gato Félix* e *Mickey Mouse*. *LittleNemo* (de McCay, 1905) define a estética da linguagem gráfica dos quadrinhos. “McCay está para os quadrinhos assim como Griffith está para o cinema”, diz Moacyr Cirne (2002: 23).

Até então os quadrinhos se resumiam quase que exclusivamente à historinhas humorísticas,ou infantis publicadas em jornais e revistas. Em 1929, com *Tarzan*, de Hal Foster o quadrinho ganha estilo realista e alcança a maioria. Com a chegada de *Flash Gordon* (de Raymond) ao planeta mongu (1934), e do *Super-homem* (de Jerry Siegel e Joe Shuster) ao planeta terra (em 1938), o mundo se viu invadido por legiões de super-heróis e suas sagas ficcionais e mitológicas intermináveis impressas em revistas próprias. Nessa mesma data surge no Brasil o *Suplemento infantil*, nossa primeira revista de quadrinhos, editada pelo visionário Adolfo Aizen da EBAL (Editora Brasil-America Limitada), também, responsável pela primeira publicação própria de

uma história de aventura no Brasil, em 1937: *Flash Gordon no planeta Mongo*, grande sucesso de vendas. E em 1947 publica *Superman*.

Os *comic books*, essas revistas contendo sagas de heróis dão início a indústria de quadrinhos como ela é hoje, fazendo das HQs um forte meio de comunicação.

Em 1940, Will Eisner dá início à publicação de *Spirit*. Grande marco revolucionário das Hqs, a série policial de virtuosa grafia expressionista, explorando ao máximo a linguagem dos quadrinhos, os enquadramentos, os balões, o ritmo, a narrativa, estabeleceu padrões estéticos que marcariam definitivamente os quadrinhos de super-heróis. Obviamente, depois de Eisner os quadrinhos sofreram milhares de outras modificações estéticas e narrativas, a linguagem se desdobrou, acompanhando o amadurecimento seu público e as mudanças da sociedade ao longo dos anos.

A indústria de quadrinhos cresceu durante a segunda guerra, levando seus heróis para combater os nazistas. Com o maniqueísmo reforçado por uma clara distinção entre o bem (os aliados) e o mal (o eixo), os quadrinhos americanos e seus mocinhos ganharam força, trazendo forte traço da ideologia política do seu país nos seus roteiros. Depois, com o fim da guerra, os quadrinhos de aventura entraram em recessão. Os leitores se cansaram da guerra, dos massacres, das lutas. E em meio à guerra fria os quadrinhos sofreram com a “caça às bruxas”, expressa no terreno das hqs com o livro *A sedução do inocente* do psiquiatra alemão Frederic Wertham, que esmiuçou suas idéias sobre o verdadeiro intento subversivo e comunista por trás dos quadrinhos e, apoiando-se em uma onda sem precedentes de conservadorismo que dominava os EUA, criou uma forte antipatia da sociedade em relação aos comics. Vieram as adaptações literárias, numa época em que os editores de quadrinhos sofriam acusações de setores da sociedade que diziam, por exemplo, que as hqs geravam preguiça mental.

Depois desse período de terror que acabou por suavizar as tramas das histórias, vieram os quadrinhos da contra-cultura, criticando a ideologia e o moralismo americano, representados principalmente pela revista Zap com *Fritz, the cat* (1965) de Robert Crumb. O alvo das histórias em quadrinhos já não se restringia apenas ao público infanto-juvenil. Com as manifestações feministas da década de 60, as mulheres ganham força ativa no mercado de quadrinhos e nascem heroínas como *Barbarela*, *Mulher-maravilha* e outras.

Nesse panorama nasce a Marvel Comics, e ascendem roteiristas como Stan Lee, que dão vida a uma nova leva de super-heróis, mais humanizados, sofrendo problemas mundanos como alcoolismo(Homem de ferro) e preconceito (X-man), com tramas inspiradas na corrida espacial(como o quarteto Fantástico) e nos avanços científicos da época. O maniqueísmo ainda mantinha-se forte nas hqs, alimentado-se na Guerra Fria. Os heróis agora combatiam os comunistas.

Na década de 70, em meio às tensões da Guerra Fria, veio o saldo da Guerra do Vietnã. A opinião pública se voltou contra o governo americano e sua política bélica. O clima pessimista que abatia a sociedade americana se refletia nos quadrinhos que se tornaram cada vez mais sombrios e atormentados.

Na década de 80 a indústria de quadrinhos ganha novo fôlego com as *Graphic Novels*, edições de luxo voltadas para o público adulto, bem elaboradas e cheias de experimentalismos como *O Cavaleiro das trevas*, de Frank Miller, uma releitura do Batman. Dá-se a afirmação dos anti-heróis (*Justiceiro*, de Stan Lee), em contra-mão da velha moral dos heróis “politicamente corretos”. Enfim, as Hqs se consagram enquanto obras de arte.

Hoje em dia a indústria de HQs parece agonizar em bancas de jornal, com o modelo gasto de se fazer quadrinhos de aventura, ou empoeiradas em prateleiras de

livrarias buscando reconhecimento intelectual em edições de luxo. A virada do milênio foi marcada pela maior crise da indústria dos quadrinhos. As duas maiores editoras do planeta, a *Marvel (X-men)* e a *DC comics (Liga da justiça)* quase abriram falência. Com as recentes adaptações para o cinema, como “X-Men”(2001) e “Homem-aranha”(2002), a Marvel Comics superou a crise.

Os *Mangás* (quadrinhos japoneses), com suas comédinhas de costumes adolescentes parecem conquistar os novos leitores pelo ocidente. *Marvel* e *DC* vem contratando desenhistas japoneses para fazerem versões em mangá de seus principais personagens, como é o caso do dos *X-men* e do *Batman*. Nada contra os orientais e seus personagens de olhos grandes, mas uma padronização de traço e estilo com certeza não vai ajudar o mercado e o futuro da nona arte.

Outra tentativa das grandes editoras é resgatar quadrinistas do underground, dos quadrinhos alternativos, à margem da grande indústria, como Peter Milligan e Mike Alreed, roteirista e desenhista europeus que vem marcando presença nas edições atuais dos *X-factor*, com linguagem e traço inovadores, dando novo sopro de vida às Hqs, tratando de temas pouco explorados, como a fetichização do determinado grupo de heróis, vaidosos e mercenários que se tornam celebridades e estão mais preocupados com disputas internas de ego e com cortes de cabelo do que com a luta contra o mal, brincando com a própria indústria de quadrinhos (de heróis).

Bons autores como Neil Gaiman (*Sandman*) e Alan Moore (*Watchmen*) estão cada vez mais distantes das bancas de jornal e da grande massa de leitores, buscando espaço, como já foi dito, nas prateleiras de livrarias com histórias fechadas, em edições de luxo, acessíveis a um público alvo mais maduro, mas cada vez mais distante do grande público.

Apesar de tanta crises os comic books, com suas histórias abertas, seus ganchos de fim de edição, e as sagas intermináveis de feitos heróicos e sobre-humanos continuam sendo a vaca leiteira da indústria de HQs. Afinal eles sempre tiveram o maior público alvo: os jovens e os adolescentes . E como pensa o grande público de quadrinhos brasileiro, que até agora se contentou apenas a apreciar o que é feito lá fora (principalmente pelos americanos)?

O Brasil possui grandes nomes do quadrinho alternativo e adulto como Lourenço Mutareli, Flávio Colin e Laerte, Maurício de Souza nos quadrinhos infantis, e já teve até grandes revistas especializadas em quadrinhos, como a *Chiclete com banana*, editada pelo Angeli. Mas o mercado aqui sempre foi dominado pelos estrangeiros. Pelo quadrinho de aventura.

Se na década de oitenta e noventa existiam algumas revistas especializadas em quadrinhos, com periodicidade e alcance nacional, hoje em dia não pude encontrar nenhuma, fora em alguns sites na internet como o Nonaarte.com.Br e o Universohq.com.Br, que publicam histórias e possibilitam algum diálogo entre os artistas.

2- QUADRINHOS DE AVENTURA NO BRASIL

De 1940 ao fim da década de 70, desenvolveu-se o período dos *Classic comics*, ou *Classic Illustrated*, representadas no Brasil principalmente pelas *Edições maravilhosas*, adaptações em quadrinhos de obras literárias brasileiras, editadas por Adolfo Aizen (Ebal). Foram as primeiras revistas próprias de Quadrinhos de aventura brasileiros.

Centenas de revistas foram publicadas nessa época, alcançando um certo sucesso de vendas. Publicações como *O Guarani* (1950), de José de Alencar, quadrinizada por André Le Blanc. Le Blanc, americano naturalizado brasileiro, chegou a trabalhar como assistente de Will Eisner, trazendo para o país a bagagem e a experiência da aprendizagem direta com o “papa dos quadrinhos”. Le Blanc quadrinizou vários romances publicados pela EBAL e foi tido como o melhor ilustrador dos livros infantis de Monteiro Lobato.

Aliás, o marco da decadência desse gênero de Quadrinhos foi o fim da publicação das adaptações do *Sítio do Pica-Pau Amarelo*, de Lobato, quadrinizadas por Benedito Ruy Barbosa e Eli Barbosa, seu irmão. A série de revista durou por vários anos, acompanhando o sucesso das séries de TV.

Então nasceram os primeiros quadrinhos de aventura autorais no país. Publicações como *Zumbi dos Palmares* (1955), de Álvaro de Moya e Clóvis Moura e *Jerônimo, o herói do sertão*, de Edmundo Rodrigues, mas ambas não passaram de obras fechadas, encerradas em uma só edição.

Nos anos 60, com o desembarque dos quadrinhos da Marvel no país, surgem os primeiros super-heróis brasileiros, que sustentaram pequenas editoras paulistas durante algum tempo. Rapidamente os heróis americanos, com patrocínio da Shell e

forte estratégia de marketing, que incluía desenhos animados, camisetas e brinquedos, sufocavam as publicações.

No início dos anos sessenta o Capitão 7, o herói de seriado líder de audiência da Tv Tupi, com apoio do leite Vigor, foi adaptado para os quadrinhos por Jaime Cortez, diretor de arte da Editora Outubro, grande nome dos quadrinhos paulistanos da década de 50 e 60. O personagem, amálgama do Flash Gordon e do Super-Homem, foi publicado até 1965, passando pelas mãos de vários desenhistas, como Juaréz Odilon, Shimamoto, Sérgio Lima e encerrando-se nas mãos do argentino Osvaldo Talo.

Ainda na década de 60, A editora Taika lançou *Mylar*, *Satanik*, *Fantástica*, *Escorpião*, *Vis*, *Bola de Fogo* e *Ciborg*. Apenas *Mylar* e *Escorpião* emplacaram, mas duraram apenas um ano devido a conflitos envolvendo direitos autorais entre seus quadrinistas, Colonnese (*Mylar*) e Zaila (*Escorpião*), e seus editores, que se negavam a devolver os originais dos artistas depois de publicá-los.

O Raio Negro (1966), de Gedeone Malagola, uma mistura de Lanterna verde (da DC Comics) e ciclope dos X-men (da Marvel Comics), abusando de velhos clichês americanos de quadrinhos (não tão velhos na época) teve 13 edições consecutivas, mas logo foi retirado das bancas.

Pabeyma, misto de super-herói com piloto interplanetário da editora Edrel, com argumentos escritos por Nelson Ciabatari e desenhos de Fukue, foi publicado apenas durante o ano de 1968.

A Edrel também manteve por algum tempo as publicações *Flavo*, um mangá de Cláudio Seto inspirado em Astro Boy, de Ossamu Tesuka, e *O Homem-Microscópico*.

Golden Guitar, tentativa brasileira de Rivaldo A. Macedo de criar um super-herói nacional da Jovem guarda, foi publicado em edição própria pela Editora Graúna em

1966 . Era um guitarrista que se transformava em justiceiro. Disparava "mil trecos" de sua guitarra e andava num "carrão".

A editora Ebal entrou no mercado de supers com o personagem *Judoka*, publicado de 1968 a 1973, ganhando até uma versão cinematográfica estrelada pelo *sex symbol* da pornochanchada, Pedrinho Aguinaga.

Fantastic man, mais um herói cósmico, e *Fantasma Negro*, um criminologista justiceiro, ambas criações de Tony Fernandez (argumento) e Beto (desenhos), foram publicados em revistas próprias pela editora ETF em 1985.

Em 2003 o estúdio Big Jack de Belo Horizonte, aproveitando-se da boa vontade das leis de incentivo à cultura da cidade em relação à revistas de quadrinhos, publicou a revista *Fahrenheit XXI*. Apesar da qualidade técnica dos desenhos (que seguem rigorosamente os padrões comerciais), os argumentos são simplistas, ingênuos e carregados de estereótipos. A trama trata de um grupo paramilitar que, curiosamente, é formado por um carioca malandro, um mineiro sossegado, um paulista estressado, que lutam contra o crime nos arredores da Pampulha. Mesmo a louvável iniciativa de ambientar as histórias na cidade de Belo Horizonte não é suficiente para caracterizar *Fahrenheit XXI* como um produto cultural genuinamente brasileiro. Não existe nenhum elemento na estética dos desenhos e na narrativa que nos permita inseri-los em uma tradição gráfica dos quadrinistas brasileiros, como Flávio Collin e Laerte.

E atualmente temos *Dakar*, de Marcos Paz. História bem feita e executada sobre um PM carioca que luta contra o crime em um Rio de Janeiro quimérico, satirizando clichês americanos, mas sem conseguir desvencilhar-se deles, e sem alcançar uma publicação própria, fora das páginas da internet.

Mas quem estaria inserido na tradição gráfica do quadrinho brasileiro? Será que existe uma tradição gráfica nacional no Brasil ou em qualquer outro lugar do planeta?

Quando falamos em tradição do quadrinho americano estamos falando mais no talento dos desenhistas ou de uma questão mercadológica? Não seria o talento uma manifestação individual e o mercado uma manifestação nacional? Tendo nascido num momento crucial da globalização com uma linguagem já bem definida e sendo um produto de massa, uniformizante, não seria de se pensar que mesmo as manifestações locais não conseguem fugir totalmente da linguagem original americana? Quanto à estética do traço, que autores seriam referenciais dessa tradição? E porquê? E que elementos deve apresentar um quadrinho genuinamente brasileiro? E que Gênero narrativo deveria ser privilegiado na confecção do roteiro de histórias de aventura brasileiro? Histórias que remetessem a nossa tradição oral, histórias que remetessem aos clássicos da literatura, a crônicas de cotidiano, aos super-heróis ou uma amálgama disso tudo?

3- PARA FALAR DO BRASIL

A elaboração de uma HQ de aventura que tenha como pretensão estar em consonância com padrões mais próprios do brasileiro em contraposição à moral puritana implícita na estética das HQs americanas de super-herói – como já foi dito no capítulo introdutório – implica na busca de respostas para essas questões, mesmo que não seja possível dar resposta à todas elas.

A princípio seria necessário um reprocessamento da estética do quadrinho americano de super-heróis, acompanhado da construção de uma narrativa adequada ao tipo brasileiro, esforçando-se para não se apegar aos padrões americanos.

O que implica na identificação do que seria o herói nacional dentro da nossa cultura. Ou melhor dizendo, o anti herói, já que a nossa cultura, de caráter hedonístico e orgiástico, legitima muito mais a astúcia do que a retidão moral, o malandro ao bom moço.

3.1- Em busca do herói brasileiro

A idéia de antropofagia pressupõe metabolização dos valores de tudo como o Oswald de Andrade vai citar Rabelais: É preciso chupar a moela do osso, tirar a substância e desprezar o resto. A partir daí, metaboliza-se aquilo de maneira positiva para o que interessa. É uma maneira de não ser xenófobo: não queremos saber de nada que vem do estrangeiro. Não, queremos devorá-lo, ser como os índios canibais, que o devoram, depois o devolvem de maneira transformada. (Maria Angélica Madeira, 2000: Pg 1)

No livro *Geografia dos mitos brasileiros*, Câmara Cascudo fala da presença do mito do gigante monstruoso de monóculo em diversas e distantes culturas do mundo:

“O ciclope antropofágico e bruto deixou pegada enorme nas literaturas orais nascidas do latim. Levadas à África e Ásia pelas legiões romanas, lá encontram o vestígio da mesma história conduzida pelos gregos nas colônias asiáticas, pelas incursões, pelos traficantes, pelos marinheiros. A universalidade do episódio de Ulisses com Polifemo indica a expansão dos temas aventureiros e *fáceis de reter e ainda melhor de lembrar nas horas de ócio.*”(CASCUDO, Câmara, 1943, pg 138)

Carl G. Jung diz ser o mito do herói o mais conhecido na história do homem:

Encontramo-lo na mitologia clássica da Grécia, de Roma, na idade média, no extremo oriente e entre tribos primitivas contemporâneas. Aparece também em nossos sonhos. Tem um poder de sedução dramática flagrante e, apesar de menos aparente, uma importância psicológica profunda. (Carl G Jung, apud: OLIVEIRA, Cornélio Vieira de, 2004, pg 22)

Os quadrinhos de aventura têm os mitos heróicos como base da sua narrativa. Sendo assim, a questão fundamental seria a possibilidade de criação de um herói de gibi nacional. Não necessariamente um super-herói, já que diversas empreitadas nessa tentativa já foram feitas, mas todas aparentemente fracassaram.

Superman foi criado um ano antes da eclosão da segunda grande guerra. Todo o desenvolvimento do gênero de hqs de super heróis, americanos por excelência, se deu durante o desenrolar deste período. Tarzan e Flash Gordon não entraram na primeira guerra, conflito que não afetou diretamente os EUA. Na segunda guerra, Capitão América, Príncipe Namor, todos foram combater os alemães e os Japoneses. O conflito acabou dando início à guerra fria, e os heróis se voltaram contra os soviéticos. A guerra fria acabou, e de acordo a política externa de sua pátria, os heróis seguiram pregando a “liberdade” pelo mundo, onde quer que houvesse problema a ser resolvido pelos poderosos defensores da terra.

O herói americano encarna sempre a força sobre-humana, seja a física (Super-homem, X-man, Homem-aranha) ou a perspicácia, perícia (Batman, Justiceiro), empregada na solução dos males da humanidade. Frutos da cultura bélica americana, eles encarnam o ideal de soldado, do herói de parada militar. Sejam eles altruístas e virtuosos ou vingadores fora da lei, bons moços ou anti-heróis, todos obedecem à uma moral, à uma justiça, a uma vontade de ajeitar o mundo, aprisionar os loucos, combater o mal.

O herói brasileiro não poderia se enquadrar nesse perfil. Mas de onde viria essa impossibilidade? Da nossa maneira peculiar de enxergar o indivíduo e a sociedade em que ele se insere.

Sérgio Buarque, em seu livro *Raízes do Brasil*, buscando a compreensão da sociedade brasileira a partir da existência ou não de um tipo próprio de cultura, analisa

as tensões entre o domínio público e o particular, onde a velha ordem familiar, fundamentada em laços de afeto e de sangue, tende a substituir-se por outra com instituições e relações sociais fundadas em princípios abstratos. A lei geral suplanta a lei particular. No Brasil, onde imperou por muito tempo o tipo mais primitivo de família patriarcal, o desenvolvimento da urbanização acarretou um desequilíbrio social, cujos efeitos permanecem vivos até hoje.

“Ao longo da nossa história acompanhamos o predomínio constante das vontades particulares, e um dos efeitos decisivos da supremacia incontestável, absorvente, do núcleo familiar, a esfera dos chamados “contatos primários”, dos laços de sangue e de coração, está em que as relações que se criam na vida doméstica sempre forneceram o modelo obrigatório de qualquer composição social entre nós.” (HOLANDA, Sergio Buarque de. 1979: pg 106).

Nasce então o conceito de homem cordial, aquele que age movido pelos instintos do coração, que toma suas decisões e seus rompantes segundo a emoção, que quer estreitar distâncias a todo custo, que não suporta formalidades.

O homem cordial, segundo Roberto Pompeu de Toledo em artigo durante a última copa do mundo, é o arquiinimigo, mas nunca frio ou indiferente. Romário é o melhor jogador? Que importa? O homem cordial não olha os fatos, mas os sentimentos. (COSTA, Alysson M. 2004: pg 2)

Herança direta da colonização portuguesa, o *homem cordial* é responsável pela gestação de uma sociedade onde predominam relações sociais personalizadas, afetivas, particularistas e clientelistas, obstáculo para a instauração de um espaço público democrático onde devem dominar relações sociais impessoais, mas ao mesmo tempo evitando os excessos de uma sociedade moderna ultra racionalizada, burocratizada e impessoal, como se dá na sociedade americana. A própria formação da nossa nação se deu muito mais através de sentimentos do que por interesses. Diferente do colonizador inglês, o português se identificou e se adaptou facilmente à

nova terra e aos nativos. A colonização não teve um caráter metódico e racional, um projeto com dedicação permanente. Foi sim uma colonização comercial marcada pelo tipo aventureiro, que buscava riqueza fácil, conquistada pela ousadia, não pelo trabalho.

Em meio às tensões entre o domínio público e o privado, irrompem zonas relaxamento, de encontro e mediação, onde tocamos o reino da liberdade e do essencialmente humano, onde é reforçada a noção de indivíduo, como no carnaval. A busca de uma identidade nacional implica na interpretação dos nossos modelos de ação, paradigmas pelos quais pautamos nosso comportamento e nos marcamos enquanto brasileiros

Seguindo as idéias de Sergio Buarque, Roberto Damatta, no seu livro *Carnavais, malandros e heróis*, busca uma interpretação da realidade brasileira através de uma análise crítica do mundo cotidiano, do estudo das nossas grandes formas de conagraçamento (Carnaval e Dia da independência – rituais nacionais) e de seus personagens principais: seus malandros e seus heróis.

Damatta nos apresenta a clivagem de sistemas hierarquizados em dois mundos: o da casa, onde o indivíduo encontrará harmonia, paz e valerá pelo o que realmente é, e o da rua, âmbito da confusão, da batalha, da orgia e do conflito das classes sociais. O carnaval transpõe para o mundo da "rua" os ideais das relações espontâneas e afetivas que são a contrapartida das paradas. A negação que o carnaval faz das estruturas de poder e autoridade é corporificada no malandro. Ao contrário do herói, o malandro não busca dominar a estrutura do poder e a ela se sobrepor - e, nesse processo, terminar por ser reabsorvido por ela. Ele vive nos interstícios do sistema, de seus absurdos e de suas contradições. (VICENTE, Daniel, 2003, pg 1)

Se o herói americano sai das paradas, o nosso malandro sai dos carnavais.

O malandro, portanto, representa a figura do anti-herói, personagem com presença marcante em nossa cultura, a exemplo de alguns personagens de Cordel, como *Cancão de Fogo*, Pedro Malazartes (figura folclórica), João Grilo (do livro *O alto da compadecida*, de Ariano Suassuna) e Macunaíma, mito dos índios Macuxi de Roraima, transformado em arquétipo de brasilidade por Mario de Andrade em seu livro *Macunaíma, o herói sem nenhum caráter* a partir estudos do antropólogo alemão Theodor Koch-Grünberg. Tal personagem merece destaque em nosso trabalho, pois afinal foi ele o recurso metafórico que Mario de Andrade usou para falar do próprio Brasil. Atentemos para uma observação do próprio autor:

O que me interessou por Macunaíma foi incontestavelmente a preocupação em que vivo de trabalhar e descobrir o mais que possa a entidade nacional dos brasileiros. Ora, depois de pelejar muito verifiquei uma coisa que me parece certa: o brasileiro não tem caráter. O brasileiro não tem caráter porque não possui uma civilização própria nem consciência tradicional. Pois quando matutava nessas coisas topei com Macunaíma do alemão Koch-Grünberg. E Macunaíma é um herói surpreendentemente sem caráter. (*Mario de Andrade*, apud: OLIVEIRA, Cornélio Vieira de, 2004, pg 6)

O mito primitivo encontrado por Grünberg já apresentava os traços de leviandade do personagem de Mario de Andrade. Transformava pessoas e animais em pedra, algumas vezes por castigo, mas na maioria das vezes pelo prazer da maldade.

Talvez a diferença fundamental entre Macunaíma e Pedro Malazartes é que este, sendo um personagem urbano, em geral tem que trabalhar para viver. E os personagens que vingaram — digamos assim —, na literatura popular brasileira, vivem muito mais da esperteza de como burlar algo e conseguir vantagens. O caráter picaresco e trapaceiro desses personagens está na gênese do nosso instinto de sobrevivência, na nossa astúcia, esperteza e versatilidade (OLIVEIRA, Cornélio Vieira de, 2004: 13).

3.2- A construção da estética

De acordo com as pretensões do projeto, seria fundamental escapar da estética dos quadrinhos de super-heróis da Marvel e DC, utilizando de algum experimentalismo.

Assim como os quadrinhos bebem da linguagem cinematográfica e o cinema por sua vez absorve certas particularidades dos quadrinhos, talvez seja possível, na esteira dessa retro-alimentação de gêneros, assimilar algumas características da linguagem singular da teledramaturgia nacional, forjada no interior da nossa cultura. Podemos assim prezar por diálogos em closes, com seqüências de plano e contra-plano, com as frases dispersas em muitos quadros ao invés de personagens estáticos com grandes balões repletos de falas, como observamos nos quadrinhos da Marvel e DC. Mas é melhor que não nos apeguemos a questões ligadas aos fundamentos básicos dos quadrinhos como enquadramentos, balões, *timing*, requadros e letreiramentos, pois tais fundamentos fazem parte da universalidade da linguagem dos quadrinhos de aventura, e já foram completamente explorados pelos americanos, seus criadores. Qualquer tentativa de experimentalismo nessa área, considerando os quadrinhos como uma arte com linguagem ainda em construção, seria de caráter particular. O traço do desenho também não será determinante, pois também se trata de uma criação individual, que nada tem a ver com nacionalismos. O máximo que podemos fazer quanto ao traço é buscar referências entre os autores nacionais que compartilham da mesma empreitada (de identificação da sua produção artística com o tipo brasileiro), e tenham grafia reconhecidamente particular como Laerte e Flávio Collin.

O Brasil será melhor representado dentro da estética dos quadrinhos se nos voltarmos para questões como a elaboração do cenário, da colorização, dos tipos físicos e linguajar dos personagens.

O cenário caracteriza o território onde a história irá se desenrolar. Teríamos que identificar a arquitetura e urbanismo mais próprios dos centros populacionais brasileiros, o que poderia ser demonstrado mesmo pela falta de projeto urbanístico, pela desorganização das nossas cidades, pelo amontoamento de casas nas periferias, por arranha-céus ladeados por sobrados, por ruas sujas e estreitas onde carros e ônibus lutam por espaço e pedestres se acotovelam nas calçadas ou, na ausência de calçadas, também disputam espaço entre os automóveis. Nada da assepsia e organização das avenidas de *Metrópolis*, terra do Super-homem, ou da Nova York do Homem-aranha.

Observemos um trecho do artigo *Da modernidade nas ruas dos cartões postais paulistanos em 1900* da Antropóloga Fraya Frehse:

Forjada a partir da vida de todo dia do fotógrafo e, em outro momento, do remetente do postal no espaço da rua, essa documentação acaba por conjugar sinteticamente representações tanto textuais quanto visuais sobre a vida cotidiana nas ruas passíveis de serem discernidas e analisadas em termos antropológicos. Os postais atestam que os seus autores tiveram em mente, para a sua produção, conhecimento de senso comum sobre a rua, isto é, conhecimento de significados socialmente compartilhados na vida cotidiana. (Fraya Frehse,2004)

Posso afirmar que entre o quadrinista e o leitor deve ocorrer o mesmo processo de significação que ocorre entre o fotógrafo, o remetente e o receptor de um cartão postal, para que o leitor reconheça determinado cenário como parte do seu cotidiano. Para isso é preciso atentar para os modelos dos carros, as roupas dos transeuntes, as casas, os móveis, as lojas, os pontos de ônibus, o modelo clássico de centro urbano com prefeitura, igreja, fórum, praça e rua do comércio. A colorização deve prezar por tonalidades quentes e cores vivas, a exemplo de Brasil, de Sérgio Macedo. A história, apesar de ser ambientada em um Brasil extremamente estereotipado, “pra inglês ver”, é dotada de uma atmosfera visivelmente brasileira proporcionada pelo típico colorido advindo do sol tropical, magistralmente retratado pelo quadrinista juizforano.

Os quadrinhos americanos são abalizados pela uniformidade dos tipos físicos. Devido ao processo formador da nossa nação, marcada por uma miscigenação sem precedentes na história da humanidade (Sergio Buarque,1979), o tipo físico dos personagens - protagonistas, coadjuvantes e figurantes - deve abranger a maior variedade possível, dando maior destaque pro mestiço.

O linguajar dos personagens deve ser coloquial, popularesco, repleto de gírias, de ditos populares, de provérbios (recurso muito utilizado por Oswald de Andrade em *Macunaíma*), quem sabe assim traçando um paralelo com as célebres frases de efeito dos super-heróis americanos?

3.3- A construção da história

“O’i minino, vancê já não ôviu ele cantá de tardinha “saci, sáci”? Pois é ele que anda em procura dos minino que vai caçá passarinho e escangaiá os ninho, pra mórde enfia eles num buraco muito fundo e judiá deles. E quando ele encontra muié, meu fio, fâis um estrago desgramado.” (Monteiro Lobato, 1917, pg 60)

O personagem escolhido para protagonizar a história foi o Saci, mito do folclore do sudeste brasileiro, que se identifica plenamente com mito do malandro: um negro vadio, sacana, cheio de manha, que usa de sua privilegiada astúcia para sobreviver na adversidade, além de possuir traços de personalidade similares ao do herói de Mario de Andrade.

O mito também nos remete ao ciclo *Trickster*, de Jung, que corresponde ao primeiro período da vida, o mais primitivo:

Trickster é um personagem dominado por seus apetites; tem mentalidade de uma criança. Sem outro propósito senão o de satisfazer suas necessidades mais elementares, é cruel, cínico e insensível. (Carl G Jung, apud: OLIVEIRA, Cornélio Vieira de, 2004, pg 23)

O diabinho travesso vive em função de suas molecagens, principalmente de atrapalhar a vida doméstica: Azeda o leite, quebra a ponta das agulhas, esconde as tesourinhas de unha, bota moscas na sopa, vira os pregos de cabeça pra cima pra que esse espeto o pé do primeiro que passa. Tudo de ruim que acontece numa casa é culpa do saci. Como disse o tio Barnabé no livro *O saci*, de Monteiro Lobato: Saci não faz maldade grande, mas não há maldade pequenina que ele não faça

O personagem também encerra na sua constituição, traços das três culturas formadoras da nossa nação: a origem indígena, a cor e o hábito de fumar cachimbo dos negros e o barrete europeu, o *pileus* romano.

O negrinho pernetá já foi tema de diversos estudos, o que oferece uma vasta fonte bibliográfica para a criação do personagem e da trama. “*Geografia dos mitos brasileiros*”, de Câmara Cascudo e “*O Saci-pererê, Resultados de um Inquérito*”, de Monteiro Lobato trazem pesquisa completa sobre a vida e obra desse mito, desde o seu nascimento nas tribos tupi da fronteira com a Argentina até sua configuração atual, sofridas as influências européias e negras.

Presenciamos atualmente crescentes manifestações de apoio do governo a projetos de revalorização do nosso folclore, a exemplo da SOSACI, que luta ,por exemplo, pela transformação do dia do “ralouin”, 31 de outubro, em dia do saci.

Existe ainda a Associação nacional de criadores de sacis, que também divulga tudo o que há a respeito do diabinho pernetá, promovendo encontros pelo país onde contam lendas, causos, e promovem nossa cultura oral.

O saci está em voga.

O *Sítio do pica pau amarelo*, de Monteiro Lobato será o pano de fundo da história. Mais uma vez temos a história televisionada, conquistando público maior do que o *Programa da Xuxa*, indício suficiente da inesgotável força da obra de Monteiro Lobato frente a um público que vem se renovando a mais de três gerações.

Não seria nada de novo a utilização da obra infantil de Monteiro Lobato para a elaboração de um quadrinho nacional, mas seria uma jogada certeira em um grande público alvo, já que seus personagens já foram completamente assimilados pelo imaginário coletivo. Isso tudo além da possibilidade de se fazer uma rapsódia com mitos originais brasileiros, captados do nosso folclore. Apenas seria necessária a supressão do espaço do Sítio. Pois o Brasil predominantemente rural do passado cedeu lugar a um país urbano, onde “o desenvolvimento da urbanização não resulta unicamente do crescimento das cidades, mas também do crescimento dos meios de comunicação, atraindo vastas áreas rurais para a esfera de influência das cidades” (Sergio Buarque, 1979). Será feita então uma livre adaptação dos personagens da obra infantil de Monteiro Lobato, transportado-os para os tempos atuais em uma cidade brasileira de médio porte, interiorana, já que os grandes centros urbanos e as cidades litorâneas costumam se apegar muito mais a estrangeirismos.

Anos se passaram desde as últimas férias de Pedrinho no Sítio da sua avó Benta. As histórias daquele tempo se perderam com a maturidade do personagem. A Mata virgem que rodeava o sítio, que alimentava a imaginação do menino e era o principal palco das suas aventuras deu lugar ao concreto, à cidade com seus bichos, seus monstros, seus novos perigos. O neto de dona Benta, velho e doente, agora vive preso à uma cama, incapaz de se levantar. A esclerose, então, faz renascer seus demônios de infância, que voltam a assombrá-lo com uma nova roupagem, urbana, provinda de suas experiências no decorrer da sua vida e das imagens do seu televisor, sua única ponte com o mundo real. O preto velho e a ama, que infestavam a cabeça do menino com seus causos e lendas cede lugar à televisão. Desmemoriado, ele pensa estar acorrentado na caverna da Cuca, sobre algum feitiço seu. E todo dia, em horas pontuais, a bruxa (enfermeira?) o obriga a tomar uma poção. O saci, com jeito de moleque de rua, passa a fazer-lhe companhia, contando vantagem e perturbando sua rotina. A trama irá se desenrolar através das façanhas heróicas do nosso herói, o saci, narradas por ele mesmo (o que confere incredulidade às histórias) à um decrépito e desconfiado Pedrinho, em clima de causo à beira de fogueira. As histórias vão ser impregnadas pela linguagem televisiva, dos programas que o personagem assiste: os tipos humanos e historinhas do cotidiano de programas de auditório como *Casos de família*, do Sbt; os casos policiais e a violência do *Linha direta* da Globo; a sexualidade explícita e a mentalidade conservadora e reacionária de alguns apresentadores; a ideologia implícita nas novelas. Tudo isso em caráter crítico.

CONCLUSÃO

A possibilidade de criação de uma história em quadrinhos de aventura que agrade e conquiste o respeito do público brasileiro, questão recorrente em todos os núcleos de discussão de apreciadores da nona arte, requer um processo de identificação do leitor (público alvo) com o enredo, personagens e com a própria estética elaborada, além de um milagre para o problema mercadológico. A dificuldade de se estruturar uma indústria brasileira de quadrinhos com editoras fortes que valorizem as histórias nacionais, disputando nicho de mercado com as gigantes americanas, impossibilita o desenvolvimento de uma tradição gráfica nacional de quadrinhos de aventura, o que consideramos ser possível à exemplo dos super-heróis americanos (Marvel e DC) dos faroestes italianos (como Tex –tema americano com estilo reconhecidamente italiano - da editora Bonelli), dos mangás japoneses e das histórias fantásticas com referências históricas das editoras inglesas (como *Sandman*, da editora Vertigo). A própria idéia de tradição gráfica implica em questões mercadológicas, pois geralmente provém do império do estilo particular de certos estúdios de criação e de sua força no mercado. Os mangás são da regra a exceção. No Japão, praticamente todos os núcleos de produção assimilaram o estilo criado por Osamu Tekuda, de *Space-boy*, referência direta aos desenhos da Disney, o que criou um estilo nacional inconfundível. Esse fenômeno pode ser compreendido através de uma análise partindo de dentro da sociedade japonesa, mas não poderia servir de exemplo para o caso brasileiro dadas as grandes diferenças entre as duas culturas. A solução para o problema de mercado das Hqs de aventura no Brasil são as produções caseiras, de baixo orçamento, e os caminhos de distribuição abertos pelos quadrinhos alternativos como a internet e catálogos de revistas com vendas pelo serviço postal. Mesmo assim, dificilmente essas histórias alcançariam o grande público, chegando a disputar espaço nas bancas de revista com as editoras estrangeiras a ponto de gerar um confronto com equidade de forças. Seria necessário um apoio por parte do governo, assim como vem fazendo com o cinema nacional, abrindo portas para o quadrinho através de leis de incentivo para a produção e distribuição das nossas Hqs independentes. E o nosso governo nunca mostrou muito interesse nesse sentido, mesmo sabendo que com o financiamento de apenas uma produção cinematográfica podemos gerar três ou quatro edições de quadrinho. O reconhecimento em solo brasileiro só poderá ser alcançado através da fabricação de Hqs com preocupação estilística em consonância com a nossa identidade nacional.

É evidente a singularidade dos nossos heróis em relação aos heróis de outras culturas, embora a universalidade dos mitos heróicos aponte características em comum. É evidente o nosso jeito particular de contar histórias vindo da nossa tradição oral, e podemos reforçar isso com personagens assimilados pelo nosso imaginário coletivo. E é evidente que podemos transcrever para as páginas de quadrinho o nosso cotidiano com a nossa maneira própria de ver o mundo, sem se apegar a estereótipos.. O quê vemos com os nossos olhos educados pelo choque de culturas, já que somos um povo sem civilização própria, mas uma complexa mistura de raças e nacionalidades. É possível fazer um retrato da nossa realidade buscando os fatores e paradigmas comuns às diferenças, que caminham juntas sobre o mesmo chão, e produzem a

especificidade da nossa identidade enquanto brasileiros. Tal formação histórica nos permite trabalhar com um amálgama de referências buscadas nas peculiaridades da produção artística nacional e porquê não mundial, de artistas que fogem a padrões globalizantes como aqueles impostos pela indústria americana, partindo do olhar peculiar do autor, inserido em nosso sistema de relações, com bagagem e experiências em comum com o leitor, em prol de uma semiose eficaz em um processo de representação e identificação.

A conclusão desse trabalho poderá ser melhor observada na história em quadrinhos elaborada como trabalho prático. Nela poderão ser vislumbradas as respostas e arremates às questões levantadas durante o estudo, coleta de dados, discussão teórica e articulação do pensamento em torno do tema proposto.

BIBLIOGRAFIA

- CASCUDO, Luís da Camara. *Geografia dos mitos brasileiro*. São Paulo: Cia das letras, 1943.
- CASCUDO, Luís da Camara. *Dicionário do folclore brasileiro*. São Paulo: Cia das Letras, 1954.
- HOLANDA, Sergio Buarque de. *Raízes do Brasil*. Rio de Janeiro: Ed J.Olympio, 1979.
- DAMATTA, Roberto. *Carnavais, malandros e heróis*. Rio de Janeiro: Ed Rocco, 1997.
- OLIVEIRA, Cornélio Vieira de. *Macunaíma revisitado*. Juiz de Fora: Ed Tetrakys.cvo, 2004.
- EISNER, Will. *Quadrinhos e arte sequencial*. São Paulo: Ed. Devir, 2000.
- CIRNE, Moacy. *Historia e critica dos quadrinhos brasileiros*. Rio de Janeiro: Ed Europa; FUNARTE, 1990.
- CIRNE, Moacy. *Literatura em quadrinhos no Brasil*. Rio de Janeiro: Ed Nova Fronteira: Fundação Biblioteca Nacional, 2002.
- McCLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo: Makron books, 1995.
- LOBATO, Monteiro. *O Saci*. São Paulo: Ed. Brasiliense, s/d.
- LOBATO, Monteiro. *O Saci-pererê, Resultado de um inquérito*. São Paulo: Arquivo do jornal O Estado de São Paulo, 1917.
- ANDRADE, Mario de. *Macunaíma, o herói sem nenhum caráter*. São Paulo: Ed Martins, 1975.
- VICENTE, Daniel. *O dilema analítico da estrutura social brasileira*. In. <www.rabisco.com.br/21/carnavais.htm>. Acesso em 8 out. 2004.
- CAVALCANTI, Ionaldo A. *Esses incríveis heróis de papel*. São Paulo: Ed Mater, 1995.

ROSA, Franco de. *Raio Negro, um herói carismático*. In: [/http://www.ccqhumor.com.br/artigos01a05/hq-raio_negro.htm](http://www.ccqhumor.com.br/artigos01a05/hq-raio_negro.htm)} Acesso em 10 set 2004.

COSTA, Alysson M. *O Cordial e Desprendido Homem Brasileiro*. In: < <http://brazil-brasil.com> - brazil-brasil.com> Acesso em: 4 Dez de 2004.

MADEIRA, Maria Angélica. *Leituras Brasileiras, Itinerários no Pensamento Social e na Literatura*. In:<www.camara.gov.br/internet/camara500/Seminarios/LB_D3_P3.htm> Acesso em 10 nov 2004.

MORAES, Fernando. *Chato, O Rei do Brasil*. São Paulo: Companhia das letras, 1994.

FREHSE, Fraya. *Da modernidade nas ruas dos cartões postais paulistanos em 1900*. Artigo publicado XXVII Encontro Anual da ANPOCS. Grupo de Trabalho "Os Usos da Imagem nas Ciências Sociais". 2004.