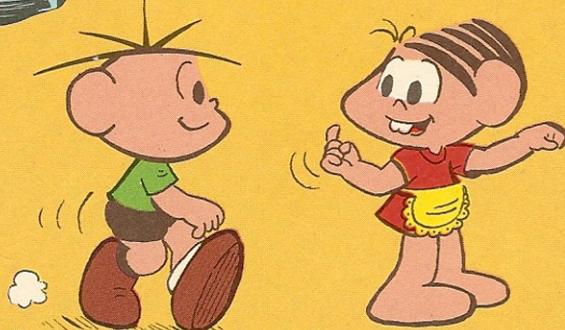


UM SERVIÇO DO SEPAC
a estudantes e educadores

EP-1



HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

leitura crítica

SONIA M. BIBE LUYTEN - (ORGANIZADORA)

SONIA M. BIBE LUYTEN
(Organizadora)

HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

(Leitura crítica)

EDIÇÕES PAULINAS

APRESENTAÇÃO

Comemorando os 50 anos da introdução da HISTÓRIA EM QUADRINHOS no Brasil, o Serviço à Pastoral da Comunicação das Edições Paulinas — SEPAC - EP lança este livro, fruto do trabalho de uma equipe de estudiosos, todos preocupados com as possíveis relações entre o universo cultural representado pela temática das HQ e o espaço educacional efetivamente ocupado pelos gibis junto à infância e à adolescência brasileiras.

A preocupação do SEPAC-EP, dentro de seu programa de assessoria aos educadores, é a de oferecer-lhes um subsídio para que possam conhecer os mecanismos que regem a produção das HQ, bem como os projetos que orientam a indústria cultural neste setor.

O presente trabalho faz parte de uma coleção mais ampla, que inclui, inicialmente, os livros TRAMAS DA COMUNICAÇÃO, com texto de Regina Festa, PARA UMA LEITURA CRÍTICA DA TELEVISÃO, de João Luis van Tilburg, PARA UMA LEITURA CRÍTICA DOS JORNais, da equipe do SEPAC-EP, sob a Coordenação de Ismar de Oliveira Soares.

Esperamos que HISTÓRIA EM QUADRINHOS: LEITURA CRÍTICA consiga motivar os educadores brasileiros a levar em consideração, em seus trabalhos pedagógicos, a necessidade de se pensar a Comunicação Social não mais como simples lazer, mas principalmente como instrumento educativo capaz de formar consciências.

Ivani Pulga
Diretora do SEPAC - EP

POR QUE UMA LEITURA CRÍTICA DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS?

SÔNIA M. BIBE LUYTEN

Jornalista, Mestre em Comunicações pela ECA/USP, Professora de HQ na ECA/USP e SEPAC

O grande público dificilmente chega a descobrir o que se passa, exatamente, por detrás dos bastidores. Por que certos filmes ficam mais tempo em cartaz, por que determinados programas na TV são retirados e por que lemos essas notícias e não outras? Há razões para tudo isso e, às vezes, verdadeiras guerras são travadas por trás dos acontecimentos e condicionam o que o leitor e o receptor recebem dos meios de comunicação.

Entre as áreas de maior conflito está a de histórias em quadrinhos. Sim, as simples e inocentes HQ que todos nós lemos desde a infância. A começar por um ponto: quem não se lembra do Pateta, Fantasma, Tarzan? Ótimo. Mas quem tem logo em mente uma personagem legitimamente brasileira?

É justamente aí que começa um dos nossos problemas. Fora algumas personagens e alguns poucos desenhistas, são difíceis as histórias em quadrinhos brasileiras que têm alguma repercussão desde que foi publicada a primeira revista no Brasil, em 1905.

Em outros países é diferente: seja em consequência de fortes associações que divulgam o material para o exterior — sistemas eficazes de distribuição —, seja por proibições de entrada de quadrinhos de outros países, as HQ tiveram caminhos bem diferentes das do Brasil.

No caso brasileiro, está mais do que na hora de valorizar nossas personagens e nossos desenhistas. Não se trata, porém, de proibir a importação de HQ estrangeiras, mas de utilizar alguns mecanismos eficazes para incentivar a produção com raízes em nossa cultura e fazer valer algumas leis que protejam sua edição nos veículos de comunicação.

Uma outra questão é colocar os quadrinhos no seu devido

lugar e não mais considerá-los como subarte ou subliteratura. As HQ marcaram a história do século XX e, para chegar à forma que conhecemos, acompanharam toda espécie de evolução, sofreram muitas influências, mas forneceram, nas últimas décadas, subsídios para todos os meios de comunicação e também para as artes.

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 à nossa era: fluida, embora intensa e transitória, a fim de dar espaço permanente às formas de renovação.

O que se pode discutir, e que é o propósito destas análises, é o conteúdo das HQ, muitas vezes inadequado à nossa realidade. A influência (positiva ou negativa) deste poderoso meio de comunicação, que atinge principalmente o público infanto-juvenil, é um assunto muito sério, tendo em vista os altos índices de consumo.

Quando nos conscientizarmos disto, com uma prática de condução de leitura junto ao leitor — adulto ou criança —, fazendo-o avaliar o universo contido na fantasia viva, chegaremos, sem dúvida, a conclusões imprevisíveis.

A partir do momento em que desenvolvemos na criança (através dos pais e professores) esta percepção crítica, ela própria buscará novas alternativas e será o elemento do futuro que requisitará e conquistará novos espaços dentro da cultura brasileira.

Um outro tópico de abordagem é o crescente uso da técnica de quadrinhos para auxiliar a recepção das mensagens dos outros meios de comunicação. Isto quer dizer o quanto as HQ estão sendo utilizadas na difusão de idéias: na propaganda comercial, ideológica e institucional, nos livros didáticos e, principalmente, na valorização da consciência crítica popular.

Sob este aspecto, a forma quadrinizada foi e está sendo amplamente usada como forma de trazer à memória popular a valorização do ser humano. O temário dessas histórias, saídas das comunidades, envolve temas do dia-a-dia do povo comum, do porquê dos acontecimentos sociais, políticos e econômicos e ensina a agir em determinadas situações.

Além disso, no final desta obra, apresento, de forma prática e sucinta, um guia de sugestões para a utilização dos quadrinhos em salas de aula e de como proceder para uma boa análise das revistas de HQ.

Portanto, ao assumir a coordenação deste livro, reuni textos de professores e pesquisadores, produtos de reflexões sobre este tema, que poderão servir de discussões em salas de aula e em comunidades. Por lecionar a disciplina “História em Quadrinhos” em nível superior, acredito que o assunto deva ser amplamente analisado e posto em prática por professores de 1.º e 2.º graus e, nas comunidades, pelos agentes pastorais.

A combinação das leituras deste livro mais a análise para um diagnóstico dos quadrinhos podem levar, às novas gerações, a sua contribuição por meio de uma postura crítica e saudável.

HQ: UMA MANIFESTAÇÃO DE ARTE

MARIA DE FÁTIMA HANAQUE CAMPOS

Bacharel em Artes Plásticas pela Universidade Federal da Bahia, Mestranda em Artes, pela Escola de Comunicações e Artes da USP

RUTH LOMBOGLIA

Professora da Faculdade Marcelo Tupinambá, Mestranda em Comunicações pela Escola de Comunicações e Artes da USP

Entre as formas visuais criadas pela humanidade, nenhum gênero, do passado ou do presente, ultrapassou em quantidade a produção das histórias em quadrinhos. Diante disto, deparamo-nos com uma escassez de avaliação histórica, estética ou filosófica sobre as HQ, tanto como arte quanto como fenômeno cultural.

I

As origens das histórias em quadrinhos estão na civilização européia, onde o aparecimento das técnicas de reprodução gráfica proporcionaram a união do texto com a imagem. A ilustração atinge tão depressa a imprensa como o livro. A imagem toma certas características que influenciarão a HQ: o desenho de humor (a caricatura) e os animais humanizados dos contos de fadas, foram, sem dúvida, importantes para a formação das atuais histórias em quadrinhos.

Mas foi através das grandes empresas jornalísticas dos EUA, no fim do século XIX, que os quadrinhos adquiriram autonomia, criando uma expressão própria. Os “comics”, como eram chamados, tornaram-se fator capital da venda dos jornais. Para o suplemento dominical, produz-se a primeira página colorida e o “Yellow Kid” (“O garoto amarelo”) torna-se a principal atração do jornal New York World. Esta concorrência de talento pelas grandes em-

presas jornalísticas deu ao quadrinho um grande desenvolvimento no nível de criação das histórias. Mas não era considerado uma nova manifestação artística.

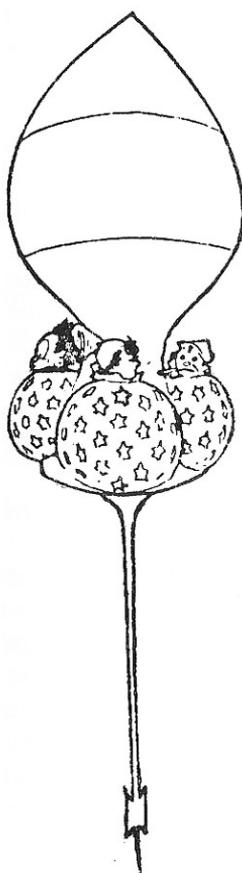
A seguir, damos um panorama geral dos grandes movimentos de arte da época e suas influências nos quadrinhos. As HQ brasileiras serão discutidas num capítulo posterior.

1900

Primeiros anos da HQ, predominando o quadrinho estilizado. As histórias eram essencialmente humorísticas e logo se esta-

beleceu uma grande variedade de temas: fantasias, histórias mitológicas e até ficção científica. Algumas efêmeras, outras abriram caminhos para a renovação e o enriquecimento do gênero. Winsor McCay, grande desenhista, traz para os EUA o estilo “art nouveau”, que teve sua expressão máxima nas aventuras de “Pequeno Nemo no país dos sonhos”.

A influência desse movimento nos quadrinhos aparece em forma de uma nova preocupação decorativa, uma estilização do desenho. Os cenários são bastante elaborados e existe uma preocupação ao retratar a natureza e os animais. É uma época muito rica para os quadrinhos.



1920

Década do pós-guerra. Duas correntes fazem-se notar: os humoristas e os intelectuais, que exploram todas as possibilidades dos quadrinhos. A história mais marcante dessa época é “Pafúncio e Marocas”, de George McManus. Foi a primeira a conhecer fama inter-

nacional.

O quadrinho é influenciado pelo estilo “art déco”, que vai refletir um clima de grande efervescência e de grandes adventos tecnológicos. Os cenários das histórias passam a ter uma grande elaboração na parte dos mobiliários, das vestimentas, das personagens. Símbolos dos novos ricos e do esnobismo.

1930

É considerada a “idade de ouro” dos quadrinhos e o estabelecimento das histórias de ficção científica, policial, de guerra de cavalaria, de faroeste etc.

É o advento do quadrinho realista. As formas são inspiradas no neoclassicismo. Aparecem os cenários exóticos e bem acabados. O grande destaque dessa época é para o desenho em preto e branco. O suspense e a ação são os fatores do sucesso. Surgem “Tarzan”, de Harold Foster, “Flash Gordon”, de Alex Raymond, entre outros.

No fim desta década, surge o Super-Homem e, em seguida, a gama de super-heróis.

1940

A Segunda Guerra Mundial provocou uma profunda e duradoura agitação não somente nos “comics” como também na vida dos seus criadores. Muitos heróis de quadrinhos se encontram logo em luta contra os japoneses ou alemães nos locais mais variados.

As histórias em quadrinhos enfrentam a crise do papel.

Nessa ocasião, é lançado um livro criticando as HQ, *Sedução dos inocentes*, do Dr. Frederic Wertham, onde se destaca a sua influência sobre a delinqüência juvenil. Este livro traz uma áurea de desconfiança e um preconceito quanto à leitura dos quadrinhos, que só irá desfazer-se mais tarde, quando intelectuais do mundo todo recolocam as HQ no seu devido lugar.

1950

Os quadrinhos reencontram a sua inspiração e, sobretudo, questionam a sociedade sobre aspectos filosóficos e sócio-psicológicos. É o chamado quadrinho pensante. Charles Schultz cria os “Peanuts” ou “A turma do Charlie Brown”, orientando-se pela filosofia existencialista. Nessa fase, surge o movimento artístico “pop-art”, que se inspira nas histórias em quadrinhos e na publicidade. As relações entre a HQ e a pintura consolidam-se neste momento.

1960

Nesta década, os quadrinhos se liberam com o movimento “underground”. Inúmeros artistas rebelam-se contra as normas impostas pelos “Syndicates”, responsáveis pela produção e distribuição dos quadrinhos no mercado, e fundam seu próprio movimento. Aparecem as heroínas, certamente como reflexo dos movimentos feministas.

1970

Publicação dos “undergrounds”, já estabelecidos e, de certa forma, engajados com os “Syndicates”. Lançamento de grandes álbuns, na Europa, de artistas das histórias em quadrinhos.

Em 1978, o Museu de New York faz uma retrospectiva sobre a obra do desenhista Winsor McCay. Outros artistas das HQ aparecem em museus, como Burne Hogarth.

É o reconhecimento do grande valor das histórias em quadrinhos. Começam a ser julgadas sob o ponto de vista estético. E é, certamente, a grande manifestação artística do nosso século.

II

Afinal, o que vem a ser a história em quadrinhos?

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).

A história é feita em seqüência, no sentido esquerda-direita

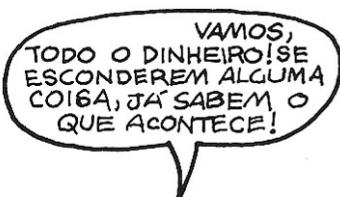
(como a leitura habitual dos ocidentais) e de cima para baixo.

Já o quadrinho japonês, o “Manga”, é feito ao contrário. Desta maneira, compõem-se as páginas do “gibi” ou, no caso do jornal, tiras de três ou quatro quadradinhos. A imagem é fixa; o leitor é que dará continuidade, ou melhor, dinamismo à história.

Mas isto não é tão simples assim. Vamos isolar um quadrinho para entender melhor. Dentro desse espaço (um quadrado ou um retângulo), existem elementos que formam a cena. E aqui estão alguns dos principais elementos que compõem a história em quadrinhos:

O BALÃO: foi a grande criação das HQ. Como o próprio nome sugere, a sua forma assemelha-se a um círculo com um apêndice ou delta. Dentro do círculo estão expressas as idéias da personagem: o que ela fala e pensa. O conteúdo do balão é, em geral, de caráter verbal (o texto). Porém, aparecem também imagens como estas: carneiros pulando uma cerca = contar carneirinhos; uma lâmpada acesa = idéia brilhante; corações = amor; cobras, lagartos = palavrão, censura; estrelas = tombo, atordoamento etc.

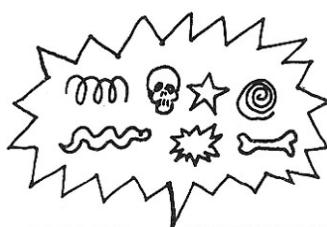
Vejamos alguns exemplos:



BALÃO — FALA



BALÃO — PENSAMENTO



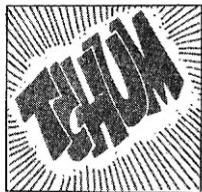
BALÃO — CENSURADO



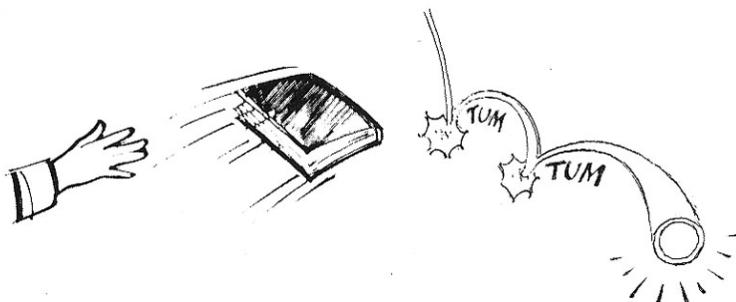
BALÃO — SONO

A ONOMATOPÉIA: é a representação dos sons no quadrinho. Não se sabe ao certo quando surgiu a onomatopéia, mas um exem-

po bem antigo se encontra em Knerr, um dos desenhistas dos “Sobrinhos do Capitão” (Rudolf Dirks, 1897). Exemplos de onomatopeias:



A REPRESENTAÇÃO DO MOVIMENTO: como dissemos, a imagem é fixa. Existem recursos para sugerir a velocidade (linhas retas), a trajetória dos objetos (linhas retas, curvas), tremor (imagem duplicada). Exemplos:



A GESTUALIDADE: Além das palavras, nós nos comunicamos pela expressão facial e corporal. No quadrinho, as expressões faciais e o modo de se comportar (modo de vestir, de andar, de falar etc.) definem o caráter da personagem.



Ao ver uma figura de cabelos arrepiados, sombrancelhas al-teadas, olhos muito abertos e queixo caído, o leitor não terá dúvida de que se trata de uma reação de medo, de assombro da personagem.

Enfim, são estes elementos que dão dinamismo às histórias em quadrinhos. Na seleção e aplicação desses elementos está a liberdade do desenhista.

Neste trabalho, há várias formas de atuação: 1) apenas o desenhista; 2) o desenhista e o roteirista, que passa a criar a história; 3) o trabalho realizado por uma equipe maior.

Agora que vimos a composição dos quadrinhos, surge outra questão de igual importância: qual a mensagem transmitida pelas HQ?

Dentro de um imenso leque de cenários, a história, basicamente, gira em torno de uma premissa: a personagem boa (o herói) vê-se envolvido com personagens más (os vilões), que burlam a ordem e a justiça. Surge o herói. Campeão do bem, a beleza e a força são seus atributos. É a personificação do homem americano: alto, louro, queixo anguloso, musculatura invejável e, sobretudo, inteligente. Os inimigos também têm o tipo característico: geralmente de raças asiáticas ou ainda negros, possuem queixo espetado, nariz de águia, cor pálida ou olhos pequenos. Quanto às mulheres, em sua maioria, aparecem sempre submissas.

Assim, a relação das histórias em quadrinhos com a realidade é bem complexa. Na verdade, não deixa de ser uma representação da sociedade e de sua época, mas os graus de transposição são muito desiguais.

III

As histórias em quadrinhos ocupam, cada vez mais, um espaço significativo nos meios de comunicação de massa. Por causa de sua grande penetração, principalmente no mundo infantil, sociólogos e educadores preocuparam-se com suas possibilidades educativas.

Muitos as consideram “subliteratura”, pois não contêm as

informações eruditas de um livro ou porque são encontradas em bancas de jornais. Serão tais critérios válidos para distinguir a qualidade de um material impresso? Todos os livros são bons? Todas as revistas de histórias em quadrinho são ruins?

As histórias em quadrinhos oferecem entretenimento, jogo, fantasia, uma forma ativa de passar o tempo (e, para isso, não há limite de idades). Mas, além desta função distrativa, podem e devem informar, formar, enfim educar.

Esperamos que os pais e mestres atentem para estas questões.

Leituras recomendadas

CAGNIN, Antônio Luís, *Os quadrinhos*, São Paulo, Ed. Ática, 1975.

CIRNE, Moacy, *A explosão dos quadrinhos*, Ed. Vozes, Petrópolis, 1970.

COUPERIE, Pierre e outros, *História em quadrinhos e comunicação de massa*, MASP, São Paulo, 1970.

MOYA, Álvaro, *Shazan*, Ed. Perspectiva, São Paulo, 1970.

HQ E INDÚSTRIA GRÁFICA

MÁRCIA MARIA SIGNORINI

Arquiteta, formada pela FAUUSP, Mestranda na área de Artes Gráficas do Departamento de Tecnologia da FAUUSP

A HQ que chega às mãos do consumidor, seja na forma de tira, de folheto ou de revista, é sempre resultado de um processo de reprodução gráfica. Esse processo consiste na obtenção de múltiplas cópias ou exemplares a partir de um único original, ou, em outras palavras, na transmissão de uma mesma informação a dezenas, milhares ou milhões de receptores. Dessa forma, a análise das HQ do ponto de vista da produção remete a duas questões principais:

1. A compreensão do processo que resulta nas HQ.
2. A indústria gráfica, como parte da indústria cultural, a serviço da cultura de massas.

Em relação ao primeiro ponto, procura-se ressaltar aqui a complexidade do processo, que abrange desde fenômenos artísticos subjetivos de criação até os princípios técnicos e científicos da fotografia, fotomecânica e impressão. Procura-se demonstrar, também, a influência desse processo sobre o resultado qualitativo do produto.

Quanto ao problema da indústria cultural, são discutidas algumas idéias sobre a arte gráfica como arte de reprodução, enfocando a compatibilização da criação artística com a linha de produção da indústria.

Os aspectos levantados visam orientar o leitor para uma reflexão sobre a produção gráfica em geral, especialmente as HQ, dando referências para uma avaliação da qualidade do produto consumido atualmente no país.

TÉCNICAS EMPREGADAS NA PRODUÇÃO DAS HQ

O processo de produção de uma HQ pode ser sintetizado e representado pelo seguinte esquema:

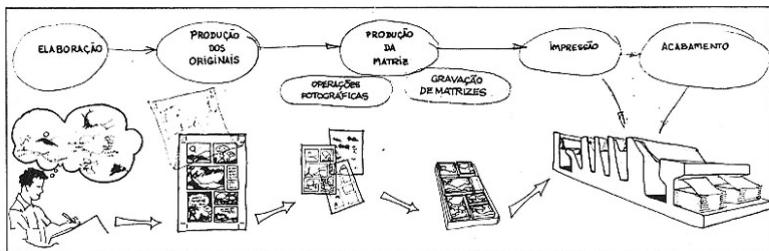


fig. 1 Esquema do processo de criação e produção de uma HQ

1. *Elaboração*: aqui se incluem a criação do roteiro, a redação do texto, a divisão em quadros e a elaboração das imagens de cada quadro.

2. *Produção de originais*: nesta fase obtêm-se as artes-finais, que são constituídas pelo desenho detalhado das imagens e do texto final, assim como pelas indicações necessárias para a produção: redução de tamanho (geralmente, as artes são feitas em tamanho maior para facilitar o desenho), cores, linhas de corte etc.

3. *Produção da matriz*: a partir das artes-finais são obtidos os filmes fotográficos, que funcionam como máscaras de luz para a obtenção de matrizes. Uma matriz de impressão é, fundamentalmente, uma superfície descontínua onde se identificam áreas que permitem o depósito de tinta e áreas que o impedem. A tinta depositada na matriz é transferida, por meio de pressão, ao suporte definitivo, obtendo-se, assim, as diversas cópias impressas.

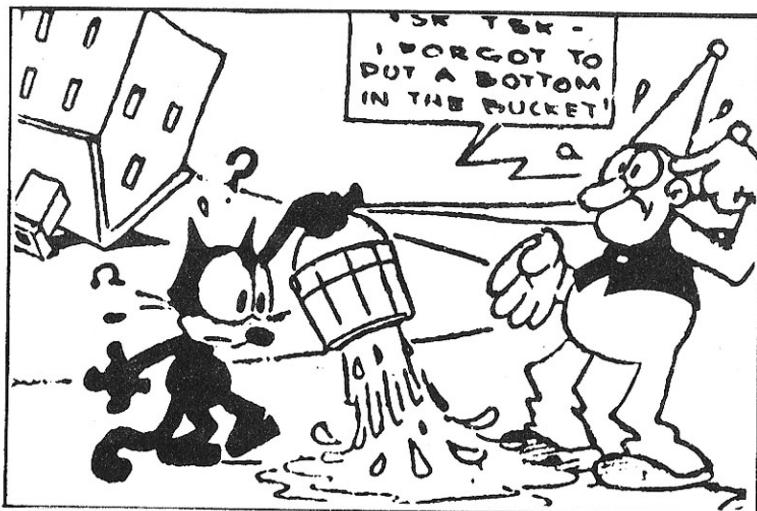
4. *Impressão e acabamento*: a partir das matrizes são feitas as tiragens; a dobra e a encadernação concluem o processo, constituindo os exemplares finais.

O fator determinante da linguagem gráfica é a matriz de impressão; a descontinuidade de sua superfície condiciona a preparação dos originais a serem reproduzidos.

As luzes, sombras e cores que formam as imagens nas HQ já são criadas a partir de uma série de recursos gráficos, descritos a seguir:

1. *Traço simples*: formas representadas por esquemas gráfi-

cos simples, predominantemente a linha; os contornos lineares definem formas sem tratamento de volumes.



2. *Claro e escuro*: caso particular de traço simples, onde o artista acrescenta grandes massas de luzes e sombras, criando a sensação de formas e volumes.

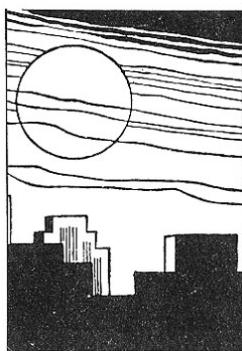


fig. 3 Dick Tracy, Chester Gould

3. *Grafismos*: aplicação de tracejados, pontilhados e hachurados diversos na representação de formas e volumes.



fig. 4 Príncipe Valente, Harold Foster

4. *Bendays*: filmes de variadas texturas que reproduzem várias tonalidades de cinza, aplicados nas áreas indicadas pelo desenhista quando os originais a traço são fotografados.



fig. 5 Carol Day, David Wright

5. *Filmes de transferência*: filmes adesivos de variadas texturas que se aplicam por decalque diretamente nas artes-finais.



fig. 6 Savage World, Ali Williamson

REPRODUÇÃO DA COR

Em todos os processos gráficos, a reprodução das cores se faz a partir da utilização das cores de seleção: amarelo, magenta e ciã. Esses três tons, mesclados em diferentes intensidades, reproduzem grande parte das cores existentes na natureza. Assim, os originais coloridos são traduzidos a um sistema gráfico de composição dessas três cores básicas, que pode ser realizado a partir de:

1. *Indicação de cor*: a cor é indicada no original desenhado a traço em termos de porcentagem de ponto de cada tom básico (chama-se porcentagem de ponto a relação entre a área entintada e a área branca do papel; assim, por exemplo, 50% de ponto significa que os pontos impressos cobrem 50% da área do papel, produzindo um tom com aproximadamente metade da intensidade da cor saturada). Esse processo leva a que se tenham, predominantemente, áreas chapadas de cor, sem tratamento de “grades”.

2. *Seleção de cor*: o trabalho já é feito em cores, utilizando os recursos do trabalho manual direto; o original é fotografado com os três filtros de seleção: verde, vermelho e violeta, produzindo respectivamente os filmes do magenta, ciã e amarelo; tais filmes são reticulados e, juntamente com o filme a traço do preto, obtêm-se as quatro matrizes de impressão. Em algumas indústrias, esse processo de seleção de cor é feito eletronicamente, através da utilização de “scanners”.

A INDÚSTRIA DAS HQ NO BRASIL

Com a difusão do consumo das HQ, a produção industrial em larga escala fez-se necessária. Muitos dos recursos citados anteriormente foram simplificados e a linguagem padronizada; a criação foi cedendo lugar à cópia e a produção tornou-se bastante pobre na temática e na qualidade gráfica.

Entre heróis, patos, mágicos e crianças, encontram-se à disposição do público leitor brasileiro cerca de 40 títulos por semana, que somam milhões de exemplares lidos mensalmente por consumidores das mais diversas faixas etárias e dos mais diversos níveis

sócio-econômicos e culturais.

Porém, a variedade de títulos oferecidos por cada uma das empresas, longe de significar uma profusão de técnicas e de estilos, cumpre apenas a função de atender a várias faixas do mercado. São, em geral, desdobramentos de um mesmo tipo de personagem ou pequenas variações sobre uma mesma estrutura formal.

A cor, aplicada indistintamente a qualquer estilo de desenho, substitui o traço elaborado dos desenhos em preto e branco que caracterizava as antigas HQ; assim também os formatos, reduzidos todos ao 14x19cm, padronizam a forma de apresentação das histórias, sejam temas infantis ou aventura, os quais parecem estar sempre apertados dentro dos limites da página impressa.

Podem ser verificadas algumas influências da produção industrial em larga escala sobre a linguagem gráfica dos quadrinhos, particularmente no caso da produção brasileira. Assim, temos:

1. O desenho desvinculado da criação: a produção de tão variada gama de publicações leva a que a demanda exceda a capacidade de um só artista ou desenhista, criador da personagem original. Estabelecem-se equipes de desenhistas que reproduzem personagens já criadas, adaptando-as às histórias cujos roteiros já lhes são fornecidos por terceiros. O desenho independe do estilo e da capacidade criativa do desenhista, devendo ajustar-se perfeitamente aos moldes estabelecidos pelos criadores da personagem em questão.

2. A fragmentação das operações: o processo seguido desde o original até cada exemplar da tiragem é parcelado em diversas operações, executadas por equipes diferentes e mesmo em estabelecimentos distintos. A fragmentação das atividades leva à especialização no cumprimento das tarefas e a uma desvinculação de cada operação ao todo a que se relaciona. Repetem-se as mesmas soluções gráficas sem um aprimoramento da linguagem ou uma maior exploração dos recursos de que dispõe o processo de produção.

3. A simplificação e a padronização: a linha de produção é possível a partir da simplificação e da padronização dos elementos gráficos, de forma a permitir a “automatização” dos procedimentos de trabalho. Uma mesma gama de cores, por exemplo, é utilizada

para todas as revistas de uma determinada empresa; é através desse padrão que vinculam-se a criação e a produção.

4. O contraste entre a sofisticação dos equipamentos e a pobreza do material gráfico produzido: o baixo nível qualitativo e o alto custo das publicações caracterizam a produção nacional de quadrinhos. Uma das origens desta situação é o descompasso entre a introdução de tecnologias mais aprimoradas e a evolução das formas de expressão gráfica; o desconhecimento dos recursos impede sua utilização e os quadrinhos continuam seguindo moldes tradicionais de elaboração. A sofisticação dos equipamentos não implica, portanto, maior qualidade editorial.

CONCLUSÃO

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.

De outro lado temos o consumidor, privado de optar pela qualidade em virtude da ausência de referenciais comparativos.

A produção industrial, estruturada em função do consumo de massa, tende a solidificar a situação, interpondo-se às tentativas de inovação temática, formal e técnica.

Uma das alternativas que viabilizaria essa inovação é a HQ marginal; produzida e distribuída independentemente dos meios convencionais, não sofre a influência da linha de produção industrial, podendo extrapolar os limites da simplificação e padronização. Porém, a HQ marginal não constitui uma possibilidade de opção para o consumidor, já que os canais alternativos de distribuição não têm suficiente força para mantê-la no mercado.

Surge, portanto, a questão: como ampliar o alcance da produção alternativa sem que a mesma perca as características positivas que a diferenciam da produção convencional?

Muitas outras dúvidas como esta deverão brotar da leitura; de sua discussão poderão surgir novos caminhos para a produção brasileira de HQ.

Leituras recomendadas

BLANCHARD, Gérard, *La Bande Dessinée — Historie des Histories en Images de la Préhistoire à nos Jours*, Editions Gérard et C°, Bélgica, 1969.

CARUSO, Paulo, TEGEY — *Uma descontraída história da linguagem dos quadrinhos*, FAUUSP, São Paulo, 1977.

FERNANDES, Anchieta, “Do rolo entintador à caixa que fala” in *Revista de Cultura Vozes*, Ed. Vozes, Petrópolis, ano 7, n.º 7, 1973.

(Obs.: todas estas obras podem ser encontradas na Biblioteca da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da USP, São Paulo.)

PRODUÇÃO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Marcia Maria Signorini

RELAÇÃO DAS ILUSTRAÇÕES:

Livro: COUPERIE, Pierre; DESTEFANIS, Proto; HORN, Maurice; MOLITERNI, Claude, GASSIOT-TALABOT, Gerald. *Bande Dessinée et Figuration Narrative*. Musée des Arts Decoratifs, Palais du Louvre, Abril 1967.

Ilustrações retiradas:

nº 2: Pat Sullivan “Felix the Cat” Copyright KFS, Opera Mundi

nº 3: Chester Gould “Dick Tracy” Copyright Chigaco Tribune New York News Syndicate

nº 4: Harold Foster “Príncipe Valente” Copyright KFS Opera Mundi

nº 5: David Wright “Carol Day” Copyright Daily Mail

nº 6: All Williamson “Savage World” Copyright Witzend Wallace Wood

HQ E OS “SYNDICATES” NORTE-AMERICANOS

CLEIDE FURLAN

Formada em Letras (Português/Italiano) pela FFLCH/USP, Especialista em Comunicação do Departamento de Treinamento de Vendas de Merck Shar & Dohme

Falar hoje de histórias em quadrinhos, diante de uma banca de jornais, implica, obrigatoriamente, falar das HQ norte-americanas.

O trabalho de ilustração de textos com desenhos ocorria não só nos EUA, mas, com maior intensidade, em alguns países da Europa (França, Inglaterra, Itália). Contudo, o primeiro passo para seu desenvolvimento surge em virtude da concorrência entre dois grandes jornais e seus proprietários: O *New York World* e o *Morning Journal*, de Joseph Pulitzer e William Randolph Hearst, respectivamente.

Pulitzer edita, em 1893, um suplemento dominical no *New York World*, com a história “Down Hogan’s Alley”, desenhada por Richard Outcault. Em 1896, realizam-se os primeiros testes de cor na camisa da personagem principal, que passou então a ser conhecida como “Yellow Kid” (“O garoto amarelo”). “Down Hogan’s Alley” pode ser considerada uma predecessora do gênero de HQ, pois utiliza-se do balão, além de, por sua natureza debochada e sensacionalista, ter dado origem à expressão “imprensa amarela” nos EUA (no Brasil, passou a chamar-se “imprensa marrom”).

Posteriormente, Richard Outcault e seu “Yellow Kid” passaram ao *Morning Journal*, de Hearst. Em contrapartida, Pulitzer vem introduzir, em 1897, “Os Sobrinhos do Capitão”, criada por Rudolph Dirks e que, pelo novo tipo de linguagem e de expressão, será chamada de HQ.

Em seu início, as HQ eram humorísticas — daí levarem o nome, nos EUA, de “comics”.

Em 1912, Hearst cria o primeiro “Syndicate”, o International

News Service que, em 1914, deu origem ao King Features Syndicate. Alguns anos depois, surgiram o Chicago Tribune Daily News Syndicate, o United Press International, além de outros de menor porte.

A palavra “Syndicate”, nos moldes norte-americanos, não encontra similar em nosso contexto. Não se trata de um sindicato e ultrapassa as atribuições de uma associação. Podemos tratá-lo como agência especializada em fornecer matérias variadas, particularmente de entretenimento.

Os “Syndicates”, além de possuir direitos sobre os trabalhos dos desenhistas (direitos sobre a venda e a distribuição), funcionam como agência de veiculação das histórias, preparando e emitindo milhares de matrizes a serem vendidas não só nos EUA como também em outros países. São responsáveis por alguns cuidados, ou seja, devem seguir um código de ética: as histórias não devem ofender nenhum leitor; não devem conter palavrões explícitos, que poderão ser substituídos por sinais convencionais; não devem conter sugestões de imoralidade; devem evitar controvérsias quanto à religião, raça ou política; devem evitar cenas de violência com mulheres, crianças e animais; não devem incentivar o crime, que será sempre punido.

Em 1907, Bud Fisher cria a primeira “daily strip” (tira diária), “Mr Mutt”, a qual, em 1908, irá incorporar outra personagem: Jeff. Passarão a ser conhecidos (até hoje) por “Mutt and Jeff”.

Efetivamente, é a partir da tira diária que as HQ norte-americanas ampliam o seu campo de influência, iniciando um caminho de fenômeno social.

Verifica-se a proliferação de estilos, entre histórias humorísticas (como divertimento) e outras que trazem algumas tentativas intelectualizantes: “Krazy Cat”, 1911, por Pat Sullivan; “Thimble Theatre” (Teatro do Dedal), 1919, por Elzie Segar, onde uma personagem secundária ressurgirá como principal em 1929, pelo mesmo Segar, com o nome de “Popeye”; “Bringing Up Father” (Pafúncio), 1913, por George McNamur.

A década de 1920 marca a introdução da ideologia política (neste caso, a de direita, capitalista) na HQ, com as personagens fi-

nanceiramente ricas e protetoras, ou aquelas humildes que seguem os caminhos da justiça. É a época em que também surgem os quadrinhos de aventuras.

As novas histórias virão a público de acordo com os “*Syndicates*”. Por exemplo, “*Tarzan*” surgiu na literatura em 1914, criado por Edgar Rice Burroughs. Em 1918, foi realizada a primeira versão cinematográfica (“*Tarzan of the Apes*”); somente em 1929 o United Features Syndicate lançou “*Tarzan*” em quadrinhos, desenhado por Harold Foster e, posteriormente, por Burn Hogarth. Também em 1929 surgiu “*Buck Rogers*”, por Dick Calkins. Em 1931, “*Dick Tracy*”, por Chester Gould.

Para combater essas fortes personagens, o King Features Syndicate introduz em 1934: “*Secret Agent X-9*” (Bill X-9), o agente secreto concorrente do policial “*Dick Tracy*”; “*Jungle Jim*” (Jim das Selvas), o explorador-caçador que viverá emoções exóticas paralelamente a “*Tarzan*”; e “*Flash Gordon*”, outra ficção-científica fazendo frente a “*Buck Rogers*”.

Esses três novos títulos concorrentes foram desenhados por Alex Raymond, considerado o mais completo criador de HQ.

A década de 1930 é marcada pelas histórias de cavalaria (Príncipe Valente, 1937, por Harold Foster) e pela era dos super-heróis (“*Super Man*”, Super-Homen, 1938, por Jerome Siegel e Joe Shuster).

É interessante observar que a atuação dos “*Syndicates*” é muito ligada à política interna/externa dos EUA. Durante a I Guerra Mundial, quando o país não teve participação direta, as HQ não desenvolveram temas de guerra. Por outro lado, durante a crise de 1930, as HQ também não se manifestaram, pois, certamente, nenhum cidadão norte-americano gostaria de ver a sua má situação em HQ. Porém, os “*Syndicates*” acionaram os desenhistas para a criação de novos títulos, ou adaptações aos já existentes, com relação à II Grande Guerra. Assim, “*Tarzan*” pode ser encontrado a desbaratar algum comando nazista na África: as HQ atuam como instrumentos de propaganda do governo.

Após a guerra, alguns fatos contribuíram para um certo declínio dos quadrinhos norte-americanos.

Um primeiro motivo foi o saldo deixado pela guerra, quando os leitores estavam saturados (na realidade) com temas como aventuras, conquistas e massacres.

Segundo motivo: o lançamento do livro *Sedução dos Inocentes*, pelo Dr. Frederic Wertham, onde condena as HQ de serem, no mínimo, perniciosas às crianças, à família e à sociedade. Consideramos relevante repensar as críticas que se fazem às artes e aos meios de comunicação de massa. Em todas as áreas existem trabalhos classificáveis de excelentes a péssimos, assim como existem críticos/críticas parciais e imparciais. Podemos concluir que o Dr. Wertham foi extremamente parcial, gerando muita polêmica pseudobaseada em observações gratuitas.

Voltando aos motivos, o terceiro foi o da fase “bruxas”, ou a lista negra criada pelo senador McCarthy, quando foram perseguidas várias personalidades da sociedade norte-americana, inclusive do meio artístico.

Gerou-se uma onda moralista que, em relação às HQ, colocou em questão o caráter, a transmissão de cultura, a política e até a sexualidade das suas personagens.

Criou-se um novo código de ética para os quadrinhos, exercido pelos “Syndicates”, que impuseram censura rígida em todos os sentidos, o que levou alguns autores a abandonar os seus trabalhos.

Neste período, quando as HQ norte-americanas já completavam quase 50 anos de existência, os próprios autores levantaram a questão da continuidade das histórias: o seguidor nem sempre mantinha o padrão de qualidade ou de criatividade de seu criador (raros são os que melhoram). Assim é criada, em 1946, a National Cartoonists Society, constituída inicialmente por desenhistas de HQ. Atualmente, envolve também desenhistas de humor, de publicidade, de animação e ilustradores de revistas, visando à defesa de seus interesses artísticos.

Contornando habitualmente a onda de censura, a década de 1950 passa por transformações: antes, as HQ possuíam, predominantemente, o foco narrativo no exterior; agora, são introspectivas. É o tempo do quadrinho intelectual, iniciado por “Pogo” (Pogo), 1949, de Walt Kelly, e seguido pelos “Peanuts” (Minduim), 1950,

de Charles Schultz. Em Pogo, animais na floresta, e em Minduim, as crianças: ambas refletindo o mundo adulto.

Nesta linha surgirão “Beetle Bailey” (Recruta Zero, 1950, Mort Walker); “Feiffer” (Feiffer, 1956, Jules Feiffer); “B.C. — Before Christ” (A.C., 1958 Johnny Hart); e “Wizard of Id” (O Feiticeiro, 1964, Brant Parker).

Os anos 60 são marcados socialmente por dois fatos significativos: a Guerra do Vietname e o movimento “hippie”, que trarão mais abertamente alguns temas considerados, até então, como tabus: drogas, grupos minoritários, liberdade sexual, consumismo, movimento feminista, homossexualismo etc. No campo das HQ, esses fatos refletirão a fase do “underground” (no Brasil, conhecida por marginal ou “udigrudi”).

Vale notar que o “underground” não é criação recente: alguns críticos consideram “Yellow Kid” como predecessor. Já existiam HQ marginais nas décadas de 20 e 30, quando o enfoque era sobre o ato sexual. Nos anos 40, a temática era sobre comportamentos sádicos e masoquistas. Atualmente, a temática é variada, girando em torno dos assuntos tabus.

O nome mais significativo das HQ marginais é o de seu iniciador, Robert Crumb, criador do porno-gato “Fritz” (1965) e do extravagante “Mr. Natural” (1968), cujas personagens atuarão, como a tantas outras do movimento, contra o “way of life” norte-americano.

O movimento “underground” apareceu como protesto diante das políticas “overground” dos “Syndicates” estabelecidos. No entanto, ironicamente, em 1966 foi criado o Underground Press Syndicate, que, a seu modo, também começou a ditar regras para a distribuição das HQ marginais.

Com este apanhado histórico, podemos deduzir que as HQ norte-americanas existem e fazem sucesso devido, principalmente, à organização dos “Syndicates”.

Esta organização envolve não somente a distribuição, como também toda a publicidade em torno de um lançamento. Aparentemente, os “Syndicates” não realizam pesquisas diretas com o público: ocorre uma sondagem sobre alguns temas marcantes, de

interesse coletivo, como viagens espaciais, movimento ecológico, moda, de onde poderá surgir uma nova história. Observa-se, então, a reação do público (obviamente, pelo retorno em lucros). Não havendo uma boa recepção, a história certamente morrerá.

Os direitos sobre a veiculação de uma personagem de sucesso em outros meios de comunicação (cinema, televisão) poderão ser adquiridos pelos “Syndicates”, que a transformará em HQ. O inverso (HQ para o cinema ou televisão) também ocorre, inclusive com a transformação desses elementos em outros produtos: bonecos, álbuns de figurinhas, vestuário etc.

Os “Syndicates” norte-americanos, sem dúvida, monopolizam todo o mercado internacional no Ocidente, em virtude de sua dinâmica de comercialização. Eles emitem milhares de matrizes de uma mesma tira diária, o que baixa o custo, em contraposição ao artista que vende seu trabalho diretamente ao jornal ou à revista.

Neste ponto, é possível entender a razão pela qual há tantas HQ norte-americanas no Brasil: elas chegam prontas e acabadas para impressão e a um preço baixíssimo, o que, por outros motivos, não ocorre com os artistas nacionais.

Isso já era sentido na Europa na década de 30, quando países como Itália e França chegaram a proibir a entrada das HQ norte-americanas em seus mercados, pois, segundo os críticos mais rígidos na época, elas inibiam o crescimento dos artistas locais.

Na realidade, esta atitude colaborou para um certo atraso dos quadrinhos franceses e italianos, que, sem os parâmetros mais avançados dos norte-americanos, continuaram a apresentar trabalhos voltados para a ilustração de literatura e histórias infantis, mesmo depois de acabadas as proibições.

Mais recentemente (década de 70), as HQ européias começaram a se destacar, através de publicação de álbuns voltados para o público adulto. Talvez possamos pensar que este ressurgimento europeu deva-se a um relativo resfriamento criativo de que vem sofrendo a HQ norte-americana.

Ficamos, então, em um impasse: os norte-americanos contribuíram muito no sentido de desenvolvimento das HQ como manifestação artística e provocaram, como já foi dito, uma revolução so-

cial, na medida em que pessoas de todas as idades e classes sociais têm interesse por elas. Ao mesmo tempo, pela eficiente ação dos “Syndicates”, monopolizam o mercado e os estúdios de criação dos países estrangeiros, impedindo o seu desenvolvimento, quando não levam aos EUA os seus bons desenhistas (há excelentes artistas argentinos trabalhando diretamente para os “Syndicates”).

Tratando-se de Brasil, não nos podemos esquecer de que os “Syndicates”* estão aqui há mais de 50 anos tomando conta das bancas de jornais.

Quantas vezes fizemos alguma coisa para conquistar pelo menos a metade do nosso próprio mercado (efetivamente)?

Leituras recomendadas

ANSELMO, Zilda Augusta, *Histórias em Quadrinhos*, Ed. Vozes, Petrópolis, 1975.

COELHO, Nelly Novaes, *A literatura infantil: História, teoria, análise: das origens orientais ao Brasil de hoje*, Ed. Quíron, São Paulo, INL, Brasília, 1981.

COUPERIE, Pierre et al., *Histórias em Quadrinhos e Comunicação de Massa*, Museu de Arte de São Paulo “Assis Chateaubriand”, São Paulo, 1970.

DORFMAN, Ariel e Jofré, Manuel, *Super-homem e seus amigos do peito*, Ed. Paz e Terra, Rio de Janeiro, 1978.

HQ NA AMÉRICA ESPANHOLA: ARGENTINA E MÉXICO

ADAAUTO RIBEIRO FILHO

Médico, Mestrando em comunicações ECA/ USP

A história em quadrinhos na América Latina tem uma produção mais significativa em dois países de fala espanhola, Argentina e México, além da produção brasileira.

HQ ARGENTINA

A origem da história em quadrinhos na Argentina encontra-se no semanário *Caras Caretas*, criado em 1828 por Bartolomeu Mitre e José Alvarez. E é em *Caras Caretas* que, em 1912, aparece a primeira personagem da HQ argentina: Sarrasqueta, que será publicada até 1928.

Nos anos 20 começaram as publicações de HQ de aventuras. As histórias de Firpo — um bouxeur e seu manager, Jimmy Forest, em “Jimmy y su pupilo” —, publicadas em *Páginas de Columba*, são consideradas como a primeira HQ argentina onde a história continua de um número a outro e introduz o suspense.

No entanto, o grande sucesso da HQ argentina começa em 1931, com a personagem que representava um índio da Patagônia: o “Patorozú”, que passa a ser o nome da revista onde ele aparecia.

Em 1929, surge a primeira revista consagrada unicamente à HQ publicada no país, *El Tony*, quando há uma reformulação da linguagem utilizada. Até esse período, os diálogos e os textos eram usados de maneira diferente: a HQ humorística utilizava os diálogos sem texto e a HQ de aventuras usava longos textos narrativos, no estilo criado pelos ingleses.

Nos anos 30, o jornal *La Prensa* introduz a HQ no seu suplemento dominical. É, também, o período do jornal *Crítica*, que encomenda trabalhos à King Features e que, já em 1931, publica o primeiro suplemento de HQ. Assim, o público argentino tem a

oportunidade de ler as mais importantes HQ publicadas simultaneamente nos EUA. Crítica vai conseguir a maior tiragem do mundo em língua espanhola.

O primeiro exemplo de revenda de HQ vai ser a publicação de “Patorozú”, em 11 de dezembro de 1935, no *El Mundo*. Tínhamos assim, na prática, o primeiro “Syndicate” argentino.

A idade de ouro da HQ argentina é o período que vai de 1940 a 1960. Em grande parte desse período, é Perón quem está no poder.

Até 1945, a quantidade impera sobre a qualidade. Mas, a partir desta época, tem início um período muito importante. Aparecem as grandes publicações: *Rico Tipo* (1944), *Patorozito* (1945), *Intervalo* (1945) e *Aventuras* (1946). Nesse período, grandes obras literárias são quadrinizadas (por exemplo, *Hamlet* e *Don Quijote de la Mancha*).

A publicação humorística *Rico Tipo* é lançada em 1944 por Divito. É a partir de Divito que nasce uma nova HQ, onde toda a história e a “gag” estão concentradas na personagem principal.

No começo dos anos 50, as revistas de HQ representavam 165 milhões de exemplares por ano, ou seja, a metade daquilo que se lia na Argentina.

Os leitores adultos são conquistados por essa forma de literatura. A importação estrangeira de HQ será substituída por material especialmente produzido para a Argentina (seja na Europa, seja em Buenos Aires). Para responder às necessidades do mercado, o “Syndicate” realiza um esforço enorme e, pela primeira vez, desenhistas e roteiristas europeus vêm trabalhar na Argentina.

A equipe Surameris (do Sindicato Surameris) já tem, a essa altura, uma longa série de sucessos publicados pela Editorial Abril.

A partir de 1950, surgem novas HQ: *Hormiga Negra*, *Fosforito* (1951), *Osiquito Peter* (1954) e *Safari Argentino*. Temos duas revistas mensais de HQ: Frontera e Hora Cero.

Em 1950, surge *Sherlock Time*, onde aparecem efeitos em preto e branco, jogando com sombra e luz, tornando-se a primeira HQ para adultos.

A partir de 1960 até 1975, há uma nova geração: a “Escuela

Panamericana de Arte”, com professores e alunos de alto nível. Mas o mercado argentino passa por uma crise, com invasão de HQ em espanhol publicadas em outros países, pela saturação dos temas e pela competição da televisão. Assim, muitos artistas emigram.

Em 1962, dois eventos importantes: o aparecimento de “Mort Cinder” e de “Mafalda”, de Quino. Quino criou esta personagem por acaso, para uma agência de publicidade que queria um símbolo para uma campanha de eletrodomésticos. A partir de 1964, “Mafalda” se torna uma tira diária e consegue enorme sucesso com suas indagações sobre o mundo, seus julgamentos sobre os homens e a política e suas mensagens às grandes potências. Ela se tornaria, em pouco tempo, a HQ mais difundida no mundo. Mafalda, a contestadora irredutível, extremamente preocupada com a situação mundial, tem sido comparada com o “Peanuts” (“Charlie Brown”), de C. Schultz, mas no “Charlie Brown” os adultos não aparecem e o universo retratado é exclusivamente infantil. Em “Mafalda”, os adultos não só aparecem, como seu universo é continuamente comparado e contestado pelas personagens infantis.

“Mafalda” apresenta duas características marcantes: o aspecto político e a existencialidade. Como lembra Moacy Cirne, citando Oscar Steinberg, em “Charlie Brown” há tragédia; em “Mafalda”, alusão à tragédia; em “Charlie Brown” temos uma condição neurótica que escamoteia a percepção do real; em “Mafalda” temos uma visão racional da História; em “Charlie Brown” temos uma predominância de personagens sem lucidez; em “Mafalda” existe uma elaboração de idéias que diminuem a distância entre o pensamento e a emoção.



Em 1968, a “Escuela Panamericana de Arte” organiza, com o famoso “Centro de Artes del Instituto di Tella”, a I Bienal Mundial de HQ.

Em 1968, Jorge Alvarez lança a vida de Che Guevara quadrinizada (*Vida del Che*), mas o exército impede sua publicação.

Nos anos 70, vamos ter publicações de caráter político que subsistem até o golpe militar de 76. A essa altura, o México já é um grande competidor no mercado hispano-americano, publicando material dos EUA em espanhol.

A Argentina reage publicando, através das Edições Columba, inúmeros títulos. Uma personagem de sucesso é “El Loco Chavez” (as aventuras de um jornalista de Buenos Aires pela Europa), onde se pode reencontrar as boas tradições do “comic” americano.

A partir de 1978, após um período de obscuridade, quando até mesmo publicações humorísticas eram proibidas de circular, parece estar havendo na Argentina um lento movimento de renovação. Houve a Bienal de Córdoba de 1979, que parecia apontar para o desenho gráfico argentino um lugar de destaque no panorama mundial.

Avaliação crítica

Portanto, a partir deste breve histórico, podemos constatar que a Argentina ocupa um papel de especial importância na elaboração de quadrinhos, com destaque ao material nacional. A produção argentina sofre mudanças estreitamente ligadas aos quadros políticos da Argentina: desde Perón, com ênfase na produção nacional, até 1976, com o golpe militar e a repressão.

MÉXICO

A indústria editorial no México, no campo de ilustrações, adquiriu importância considerável. Atualmente, cerca de 20 editoras apresentam uma produção mensal de aproximadamente 650 títulos, dos quais 70% são puramente nacionais e o resto de origem estrangeira. As tiragens variam entre 40.000 e 80.000 exemplares

por semana.

A herança do passado está nos “codex” realizados pelos Tlalcuilos, artistas do período pré-colombiano, diferente das obras gráficas de outros países da América Latina (os astecas já utilizavam o “balão” para representar a palavra).

A HQ propriamente dita, a “historieta”, começa no fim do século passado. Elas apareciam como pequenas histórias ilustradas dentro de caixas de charutos. O primeiro semanário foi o *Comico*, surgido em 1897, com historietas mudas. Em 1910, surge a primeira HQ mexicana: “Caldela el Argüendero”, publicada no suplemento dominical do jornal *El Imparcial*.

Os outros jornais começam a publicar material de HQ importados dos EUA. O fato de esse material às vezes atrasar ou de sua remessa ser interrompida, vai encorajar os donos de jornais a publicar material mexicano.

Vários desenhistas são lançados e, em 1933, temos o *Macando*, uma revista interessante pela divulgação de novos desenhistas.

Nesta época, a Secretaria de Educação Nacional introduz em seus jornais HQ de aventuras educativas.

Um importante desenhistas é Alfonso Tirado, que estréia em 1932. É o precursor das HQ em série e introduz no México técnicas novas, tais como o uso do pincel e do meio-tom, produzindo simultaneamente até dez histórias inteiramente realizadas por ele (roteiro, desenhos, letreiros etc).

Segue-se uma fase em que há uma dispersão dos vários artistas. Alguns se reagrupam para editar o jornal *Cartones*, que vendia tiras para os jornais do interior.

A partir de 1934-1935 começa a era industrial dos quadernhos mexicanos. Surgem histórias como *Paquito Chico*, da Editorial Juventus, depois *Chamaco Grande*, de Publicaciones Herrerías (1936). Em 1936, a Editorial Juventud lança *Pepín* que é, sem dúvida, o jornal mais popular e com maior tiragem (350.000 exemplares por dia). *Chamasco* e *Pepín* vão ser os jornais que, durante dez anos, vão publicar as HQ de maior impacto.

Um desenhistas de grande importância é José G. Cruz, que desenha HQ românticas e de aventuras e que, em 1952, funda a sua

própria editora, lançando a revista *Santo, el Enmascarado de Plata*, utilizando a técnica de fotomontagem. Com essa história inicia-se também a publicação semanal de um episódio completo, com uma só personagem em cada número.

A produção de HQ de aventuras, de esportes e mesmo de crítica social aumenta. Os artistas gráficos vão acabar reunindo-se em uma associação chamada “Artistas Unidos”. Os ex-alunos desta entidade são hoje os responsáveis pela produção nacional.

Em 1956, forma-se a Editorial Argumentos, que lança, em 1962, o jornal *Lágrimas, Risos y Amor*, com reedições de episódios em séries de 50 a 60 números. Conhece um sucesso fabuloso, chegando a ultrapassar um milhão de exemplares por semana. Mais tarde, outro jornal, o *Memín Penguin* também vai obter sucesso semelhante.



Em 25 de setembro de 1957, há a fundação da “Sociedad Mexicana de Dibujantes” (Sociedade Mexicana de Desenhistas), que vai desenvolver um trabalho muito importante em vários níveis.

Na década de 60, a produção continua abundante e muitas das HQ vão servir de base para roteiros cinematográficos.

Em 1968, a Sociedade Mexicana de Desenhistas cria o “Círculo de Tlascuilos do México” e, em 1971, organiza o I Salão de HQ mexicana. Em 1973, no II Salão, há uma publicação especial sobre a HQ mexicana, que resiste às crises que acontecerão depois (por exemplo, a crise do papel).

A produção mexicana constitui-se, assim, dentro do quadro latino-americano, uma produção de destaque pela sua tradição e pelo seu movimento editorial.

Desta maneira, é da maior importância avaliar a situação dos quadrinhos na América espanhola e verificar como se deu a consolidação do material de HQ, tanto na Argentina como no México. A utilização de temas próprios nas HQ é um hábito salutar para o público leitor que, além de valorizar a cultura nacional, propicia um mercado eficiente para os desenhistas locais.

Leituras recomendadas

A bibliografia é muito escassa e baseamo-nos principalmente, na *Histoire Mondiale de la Bande Dessinée*, coordenada por Claude Moliterni, Pierre Horay Editeur, Paris, 1980, e na *Enciclopédia dei Fumetti*, Sansoni Editora, vol. 1, Itália, 1970, ambos não existentes no Brasil e revelando, assim, a pouca divulgação dos quadrinhos da América espanhola. Para uma apreciação de Mafalda, recomendamos: Cirne, Moacy “Mafalda: prática semiológica e prática ideológica” in *Quadrinhos e Ideologia*, nº 7, ano 67, 1973, pág. 47.

HQ NO BRASIL: SUA HISTÓRIA E LUTA PELO MERCADO

STELA LACHTERMACHER

Jornalista formada pela UFRJ, Mestranda em Comunicações pela ECA/USP

EDISON MIGUEL

Jornalista formado pela ECA/USP e Mestrandando pela mesma Universidade

A primeira publicação de quadrinhos de que se tem notícia do Brasil foi *O Tico-Tico*, surgida em 1905. A editora O Malho decidiu fazer uma revista para crianças, depois do sucesso alcançado por publicações do gênero na Europa e, também, pelos suplementos dominicais de histórias em quadrinhos que saíam acompanhando os jornais nos Estados Unidos. Estas histórias eram, então, simplesmente decalcadas por artistas nacionais e transmitidas para o público brasileiro sem qualquer alteração no seu enredo.



Os heróis de *O Tico-Tico* são Buster Brown e seu cachorro Tige, criados por Richard Outcault e que aqui passaram a chamar-se

Chiquinho e Jagunço. Os desenhistas brasileiros, sem preocupar-se muito com a qualidade dos desenhos, simplesmente copiavam os quadrinhos, chegando mesmo a eliminar alguns deles por conta própria.

Como vemos, o início deste novo tipo de literatura no Brasil não foi dos mais gloriosos, ou criativos, e a dominação estrangeira também nesta área persiste até nossos dias. Os grandes heróis das histórias em quadrinhos que circulam no país são, até hoje, em sua grande maioria, personagens estrangeiras. Veremos isto mais de perto percorrendo um pequeno histórico da trajetória dos quadrinhos no Brasil.

Retornando ao *O Tico-Tico*, algumas personagens criadas por artistas nacionais também figuraram nas páginas da primeira revista brasileira de quadrinhos, tais como Zé Macaco e Faustina, de Alfredo Storni; Réco-Réco, Bolão e Azeitona, de Luiz Sá. Porém, a personagem central continuava a ser Chiquinho, que de nacional tinha apenas o nome, pois continuava com suas características de um típico menino americano.

Aventuras de Zé Macaco e Faustina



RÉCO-RÉCO, BOLÃO E AZEITONA por Luiz Sá



Em 1929, surgia a segunda importante manifestação na área de quadrinhos no Brasil: a *Gazeta Infantil* ou *Gazetinha*, que em seu primeiro número trazia na página central uma aventura do Gato Félix, de Pat Sullivan. A *Gazetinha* trouxe ainda para o público brasileiro as histórias de “O Sonho de Carlinhos” — (“Little Nemo in Slumberland”), de Windsor Macay, famoso pela arte de seus desenhos, e as aventuras do Fantasma, criado por Lee Falk.

Na década de 30, um passo importante na área de quadrinhos foi o lançamento do *Suplemento Juvenil*, idealizado por Adolfo Aizen. Entre seus maiores méritos está o de trazer para o Brasil famosos heróis de quadrinhos como Flash Gordon, Jin das Selvas, Tarzan, Mandrake, entre outros, distribuídos pela King Features Syndicate, que, em 1939, cancelava seu contrato com Adolfo Aizen e transferia seus heróis para uma nova publicação, *O Globo Juvenil*.

Na década de 40, aparecem as primeiras revistas de HQ com texto e desenhos de artistas nacionais, mas ainda aí é clara a influência de modelos estrangeiros, em especial de americanos. Estas influências iam desde o nome da personagem até o próprio roteiro da história que incluía, na maioria das vezes, hábitos e rotinas muito distantes das nossas. Um exemplo claro é o caso de Dick Peter, um detetive de inspiração nitidamente americana criado por Jerônimo Monteiro. Uma inovação nesta década foram as *Edições Maravilhosas*, da Editora EBAL, que quadrinizava obras literárias brasileiras. Seguindo esta brecha em termos de nacionalização da produção de quadrinhos, os anos 50 se caracterizam pelo aparecimento de personagens tirados da rádio, da televisão e do cinema. Passava-se a ver nas bancas revistas com caras conhecidas quadrinizadas e que tiveram boa aceitação, principalmente pela penetração dos meios de comunicação de onde foram tiradas. Neste caso estão Grande Otelo e Oscarito, Mazzaropi e outros. Mas a maior parte da produção nacional de quadrinhos continuava a seguir modelos americanos com super-heróis, detetives e seres espaciais.

Finalmente, em 1960, surge algo genuinamente nacional no campo dos quadrinhos: O Pererê, de Ziraldo, cuja figura central é o saci, elemento representativo de nosso folclore. Além disso, Ziraldo retrata nossos costumes através de suas propostas temáticas,

do enredo e da ambientação de suas histórias. O Pererê pode ser considerado uma “ilha” no meio de outras personagens “nacionais” como Mylar, Fantastic, Fikon, Golden Guitar, entre outras, que continuavam lotando as revistas da época, dividindo suas páginas com produções de terror, também com grande repercussão naquele tempo. Também nos anos 60 Henfil começa a produzir *Os Fradinhos*, tido como marco da crítica social através dos quadrinhos.



No início da década de 70, Maurício de Souza, que já vinha distribuindo tiras de quadrinhos com suas primeiras personagens por vários jornais, passa a editar suas próprias revistas com a turma da Mônica, que, em 1982, se transformaria num dos primeiros desenhos animados brasileiros de longa metragem.

Nesta rápida passagem pelo panorama da história dos quadrinhos no Brasil até nossos dias, percebemos que, com raríssimas exceções, a produção nacional esteve, durante todas estas décadas, diretamente vinculada a modelos estrangeiros. Poucos foram os artistas nacionais que conseguiram furar o bloqueio da invasão estrangeira também neste setor, e isto cada vez se tornava mais difícil porque, enquanto o Brasil começava a produzir histórias em quadrinhos, este gênero já se expandia largamente nos Estados Unidos. E os americanos já se preocupavam, então, com a criação dos “Syndicates”, que cuidavam especialmente da questão dos quadrinhos e de sua distribuição.

Os “Syndicates” surgiram para garantir ao criador/ desenhista de histórias em quadrinhos uma certa autonomia, fazendo com que ele não tivesse que se submeter a ser empregado de determinado jornal, podendo, mesmo assim, ter seu trabalho divulgado por esse órgão. É claro que, em troca disto, o autor de quadrinhos americano tinha de se submeter às determinações do “Syndicate”, determinações estas que, muitas vezes, não lhe eram favoráveis. Mas, através deste tipo de associação, as tiras dos artistas filiados ao “Syndicate” eram distribuídas pelos jornais locais, bem como de outros Estados e países. Este tipo de circulação veio baratear o custo de compra destas tiras, já que uma mesma história era vendida, ao mesmo tempo, para vários locais diferentes. Assim como aconteceu com outros países, o Brasil também sofreu diretamente a repercussão da implantação dos “Syndicates”, como vemos no quadro de Enrique Lipszyc, com dados computados entre 1934 e 1970:

Total de publicações = 453

Publicações com material exclusivamente estrangeiro — 291
(62,2%)

Publicações com material parcialmente nacional — 28 (6,2%)

Publicações com material exclusivamente nacional — 134
(20,6%)

Observações de Lipszyc: as publicações com material exclusivamente nacional são, em grande parte, compostas por criações baseadas em modelos estrangeiros. (Enrique Lipszyc, *Publicações brasileiras de histórias em quadrinhos*, Catálogo da Exposição Internacional de HQ/Seção brasileira, São Paulo, 1970.)

Nos Estados Unidos, em meados da década de 60, surge um movimento de oposição aos “Syndicates”: o movimento “underground”. O projeto dos desenhistas que dele participam é contestar os modelos, as histórias e as personagens divulgados nos “Syndicates”.

No Brasil, o movimento teve seu correspondente. Na mesma época, são lançadas várias revistas com estilo descompromissado,

fugindo aos padrões habituais e que, em muitos casos, traziam críticas à situação sócio-econômica em que o país se encontrava naquele momento. Todas as publicações nacionais do movimento foram efêmeras, não passando em geral, dos três primeiros números. O movimento se estendeu até o início da década de 80 e entre sua produção podemos destacar: *Balão*, a primeira revista marginal editada em São Paulo; *Boca*, produzida por vários artistas e apresentada como alternativa às histórias importadas; *Capa*, pela turma da Universidade Mackenzie; *Incaro*, produzida no final da década de 70 por Xalberto e Sian; *Gabi*, de Moacir Torres; *Ataque*, de Saul Steinberg; *Cabramacho*, publicada em 75, em que se veiculava o humor nordestino e que circulava em seis Estados da região; e *Quadreca*, surgida na Escola de Comunicações e Artes da USP.

Ao contrário do que aconteceu nos Estados Unidos, onde o movimento “underground” criou seu próprio “Syndicate”, no Brasil o movimento serviu de estímulo à formação de uma geração de desenhistas nacionais, que hoje mantêm seu espaço através de charges e cartuns nos jornais.

O espaço esboçado hoje para o quadrinho nacional, a sua viabilidade e sua concretização é uma questão de tempo; tempo para que a luta do desenhista nacional surta efeitos.

Por que importar quadrinhos?

Quando falamos em importação, pressupomos que o país deva importar produtos que não fabrica e que não possa vir a fabricar por algum motivo. Mas neste caso não se inclui, obviamente, cultura. O enorme volume de importação que vem ocorrendo há várias décadas na área de quadrinhos resulta em duas consequências básicas, ambas nocivas ao mercado nacional. Em primeiro lugar, os quadrinhos que importamos trazem consigo hábitos e costumes estrangeiros que passam a ser tomados pelo público leitor, em sua maioria crianças e jovens em idade de formação, como modelo de atuação. Além disso, com o baixo custo que acabam atingindo as tiras de quadrinhos importadas, o artista nacional perde mais uma vez seu espaço de atuação, ocupado pela produção estrangeira.

Lutar contra esta estrutura já tão bem constituída pode parecer absurdo. Porém, se isto não for feito, os desenhistas e artistas nacionais podem ir mudando de profissão. Mas esta briga só terá alguma chance se tiver bases legais, isto é, se for calcada em leis que regulamentem este mercado. Nos anos 60, foi feita uma primeira tentativa de organização para garantir o espaço para o artista nacional com a fundação de uma cooperativa de desenhistas em Porto Alegre. Em 23 de setembro de 1963, João Goulart assinou o decreto-lei 52497, visando à nacionalização progressiva dos quadrinhos no Brasil na seguinte escala: 30% de produção nacional a partir de 1.º de janeiro de 1964, mais 30% a partir de janeiro de 1965 e mais 30% um ano depois.

A lei só ficou no papel, nunca foi praticada por pressão das editoras que sempre argumentaram que ao quadrinho nacional faltam qualidade e quantidade para suprir o mercado.

Até o momento da redação deste livro estava sendo discutido, na Câmara Federal, um projeto de lei que prevê a participação do quadrinho produzido e criado no Brasil numa proporção de 50%, em relação ao importado, ou feito sob autorização de uma matriz estrangeira. Se o projeto for aprovado, serão abertas grandes perspectivas para o desenhista brasileiro, que ocupará definitivamente o espaço que atualmente lhe é negado pelas editoras interessadas no lucro fácil e aliadas a um jogo ideológico alheio aos interesses do povo brasileiro.

Perspectivas

Diante deste quadro, é patente a necessidade do crescimento da participação do quadrinho nacional, marginalizado constantemente. E isto só pode ser alcançado com duas coisas: leis que impeçam a publicação indiscriminada de histórias estrangeiras e a união dos desenhistas brasileiros numa entidade capaz de pressionar os editores para abrir espaço para o material nacional. E estas duas alavancas já foram acionadas. A primeira através de projetos de lei, que prevêm a ampliação da participação do quadrinho nacional no mercado, restringindo a importação. A segunda alavanca se-

ria a união dos desenhistas para, através de uma entidade própria, tornar-se uma força de pressão a fim de se contrapor à pressão dos editores, mostrando que os artistas nacionais podem apresentar, em termos de quantidade e de qualidade, trabalhos ao nível dos que vêm sendo importados.

A AGRAF, antiga entidade dos desenhistas que funcionava no Sindicato dos Jornalistas de São Paulo, fechou por dificuldades na sua organização e encaminhamento dos seus objetivos. Uma nova entidade poderia surgir para estabelecer tabelas de preço e criar uma regulamentação com relação à porcentagem de participação da produção estrangeira em nosso mercado.

É um desafio para as futuras gerações!

Leituras recomendadas

CIRNE, Moacy, *Uma introdução política aos quadrinhos*, Ed. Achiamé, Rio de Janeiro, 1982.

MOYA, Álvaro, *Shazan*, Ed. Perspectiva São Paulo, 1972, págs. 197-236.

LUYTEN, Sônia M. Bibe, “Quadrinhos estrangeiros no mercado nacional” “in **Rev. Comunicação e Sociedade**. Cortez/IMS, São Paulo, n.º 3:42-49, Julho/ 1981.

HQ E AS CRIANÇAS

ISMAR DE OLIVEIRA SOARES

Presidente da UCBC, Membro da equipe do SEP AC, Mestre em Comunicação pela ECA/ USP

Nos tempos em que os filmes de “cow-boy” eram a diversão obrigatória nos domingos das cidades do interior, muitas catequistas advertiam nas reuniões: “Crianças, cuidado com estes filmes. Hoje mocinhos, amanhã bandidos”.

Não foi feita nenhuma pesquisa para saber se as crianças dos anos 50 ou 60 são hoje adultos com desvios graves de comportamento. O certo é que poucos deram importância às advertências dos adultos daqueles tempos. Tanto assim é que, com o desenvolvimento da indústria cultural, os “bandidos” e “mocinhos” continuaram sendo produzidos e consumidos, penetrando as escolas e os lares. A TV e os gibis encarregaram-se de povoar o mundo mágico das crianças e dos adolescentes.

Muito se tem falado, em reuniões de pais ou de professores, sobre a presença da TV e de suas possíveis consequências na educação. Esquecem-se os educadores de que parte substancial dos mitos explorados pelo vídeo tiveram sua origem anos antes de a TV tornar-se unanimidade nacional. Grande parte dos heróis dos desenhos animados foram antes, e continuam sendo ainda agora, heróis das histórias em quadrinhos.

As histórias em quadrinhos, debatidas em seus vários aspectos neste livro, devem ser analisadas também sob o aspecto de seu relacionamento com seu grande público leitor: a criança.

O que nos anima a levar adiante este debate não é a preocupação um tanto moralista e fatalista dos adultos das gerações passadas. O que está em jogo é, antes de tudo, a questão cultural apresentada pela difusão dos quadrinhos: questão cultural que pode ser traduzida pelo projeto de atrelamento das mentes infantis ao universo conceitual imposto pelas nações industrializadas centrais, notadamente os Estados Unidos da América do Norte.

Quanto à existência deste projeto, as pesquisas realizadas na América Latina, a partir da década de 70, não apenas a confirmam como também delineiam o perfil do “pacote cultural” que se quer impor. Dorfman e Mattelart, por exemplo, em seu livro *Comunicación de Masa y Colonialismo*, analisam o conteúdo latente de algumas criações de Walt Disney, como por exemplo a do Pato Donald e outras. Segundo esses autores, elas apresentam a imagem de uma sociedade sem estrutura familiar, na qual as atividades principais são as de lazer, uma sociedade na qual a economia se reduziu aos setores primários e terciários, um mundo subdesenvolvido e dependente onde as aspirações materiais constituem a força motriz da sociedade.

Em outra análise semelhante, Tapia Delgado observou que os Flintstones, conhecido seriado de televisão, são seres que vivem numa sociedade primitiva disposta, contudo, de todas as características de uma sociedade de consumo moderna. Não existem conflitos de classe e todos os problemas são apresentados a nível individual. Lendo as histórias de Donald ou assistindo aos Flintstones, notamos, sem muita dificuldade, que as soluções para o desenvolvimento dos povos estão representadas num modelo consumista e individualista de sociedade. Os temas mais comuns são o sucesso, a competição, o status, o poder aquisitivo, o escapismo na solução dos problemas.

Além de difundir preconceitos como, entre outros, o racismo (Tarzan) ou o individualismo capitalista (Tio Patinhas), apontados como via natural e justa de se entender as relações sociais e econômicas, a ideologia difundida pelas HQ reforça e justifica a dependência cultural, dos povos pobres para com os centros hegemônicos produtores desses bens culturais. Isto é feito com a conivência e a participação das classes dominantes brasileiras, quer pelo fato de dificultar ao máximo a produção cultural nacional, quer pelo fato de facilitar a difusão da produção estrangeira.

Como o público infantil recebe toda essa imposição cultural? Parece que com entusiasmo. Para analisar esta afirmação, reportamo-nos a duas pesquisas realizadas recentemente.

HISTÓRIA EM QUADRINHOS: uma leitura conservadora

Orlando Miranda, em seu livro *Tio Patinhas e os mitos da Comunicação*, publicado pela Summus em 1976, relata uma pesquisa que realizou com 1.276 estudantes de São Paulo (591 alunos de 3.a e 4.a séries — idade entre 9 e 12 anos; 539 alunos de 7.a a 8.a — idade entre 13 e 18 anos; e 146 universitários, com mais de 19 anos). A primeira conclusão a que chegou: 80% (ou, exatamente, 79,3%) das pessoas pesquisadas lêem HQ. Por segmento pesquisado, as porcentagens são as seguintes:

Lêem histórias em quadrinhos:

- 85,7% entre crianças de 9 a 12 anos
- 80,0% entre adolescentes de 13 a 19 anos
- 67,9% entre jovens de 19 a 30 anos
- 36,1% entre adultos com mais de 30 anos.

Outra pesquisa, realizada em 1980 por um grupo de estudantes do Curso de Comunicação Social do Centro de Ensino Unificado de Brasília (Alvistro Skeff Sobrinho, Célia Maria Bacchi, Eduardo do Amaral Pessoa, Ivani Pulga, Paulo César Roxo Ramos, Ronaldo Faria e Rosali Barreiras Caetano), cujo relatório encontra-se ainda em versão preliminar, com indicação de “circulação restrita”, indica que 92,8% das crianças de Brasília, entre 8 e 10 anos, lêem HQ e informa, ainda, que 78,5% destas crianças compram revistas de quadrinhos todo mês.

A pesquisa de Brasília foi feita com crianças pertencentes a três classes sócio-econômicas distintas: crianças pobres (da cidade satélite de Ceilândia, com renda per capita, em 1978, de Cr\$ 7.666,72), da classe média baixa (da cidade satélite de Taquaritinga, com renda per capita de Cr\$ 18.333,24); e da classe média alta (do Plano Piloto, com renda per capita de Cr\$ 62.140,67). Entre estas crianças, no que toca ao acesso às HQ, um fato surpreendente chama a atenção: 62% das crianças pertencentes à classe mais baixa têm o hábito de comprar revistas. Os que não as adquirem, as to-

mam emprestado.

Concluíram os pesquisadores, tanto Orlando Miranda, em São Paulo, como os alunos do CEUB, em Brasília, que as revistas em quadrinhos mais lidas são aquelas oriundas dos estúdios Disney, sendo que, em termos individuais, a mais consumida é uma revista brasileira, produzida por Maurício de Souza, a *Mônica*, cujo apogeu de venda deu-se após 1967.

Na pesquisa de Brasília, procurou-se obter informações sobre as relações das crianças com o universo das histórias em quadrinhos. Eis algumas conclusões:

- Poucas são as crianças que sabem identificar o nosso ambiente físico e cultural na leitura dos quadrinhos. A linearidade da leitura se perde na interpretação horizontal ícono-verbal mais próxima, dificultando a interpretação de símbolos mais aprofundados (as crianças não souberam indicar, por exemplo, qual a personagem das histórias de Disney que mora no Brasil: somente 26% identificaram Zé Carioca, 40,4% apontaram várias personagens e 33,6% responderam desconhecer o assunto).

- As crianças demonstram identificar-se mais com personagens bem comportadas, equilibradas, cumpridoras dos deveres consigo e com os outros, obedientes à lei e à ordem.

- Quanto às expectativas sócio-econômicas refletidas na pesquisa, observou-se, na questão que apontava para uma opção entre Pato Donald e Tio Patinhas, que 92% das respostas apontaram Donald como o mais feliz e apenas 8% indicavam Tio Patinhas. A curiosidade é que 56% das crianças de classe alta (Plano Piloto) apontaram Tio Patinhas como o mais feliz, com algumas crianças apontando a razão: “porque é rico”. As crianças de classe média ficaram indecisas: 48% a 52% a favor do Pato Donald.

O que se constata, na verdade, nas crianças brasileiras, é uma atitude intelectual e afetiva conservadora, indicando, naturalmente, que a leitura é feita sem outras preocupações que a do lazer.

Em artigo publicado na revista *Veja* (edição de 13 de julho de 1983, pág. 73 e 76), o crítico Gabriel Priolli, depois de referir-se às 27 novas personagens de desenho animado que passaram a povoar a TV brasileira, afirma despreocupado: “De todo modo, mesmo

com tantas horas de desenho no ar, não há nisto uma ameaça à integridade mental ou emocional das crianças. Afinal, a maior parte delas vem crescendo de maneira sadia e equilibrada e, como diz a professora Cecília Maringoni, da escola infantil Indaiá, de São Paulo, os poderes dos super-heróis não frustram as crianças. Elas realmente acham que podem voar”.

Tanto Priolli quanto os produtores das HQ podem ficar tranquilos: nenhuma criança se lançará pelas janelas, nenhuma destruirá a casa do vizinho ou porá fogo no prédio dos Correios. Seria ingênuo acreditar neste tipo de imitação. Acreditamos que nossos críticos, nossos produtores e os leitores são, neste ponto, eminentemente conservadores. A indústria cultural conseguiu moldar não apenas o produto, mas o próprio consumidor.

O conservadorismo reflete, na verdade, a influência das próprias HQ, deixando os educadores tranquilos quanto ao alerta das catequistas de décadas passadas: não haverá consequências perturbadoras da ordem. Mas, pelo que nos parece, o problema reside exatamente aí. As idéias mestras (a utopia da abundância, com todas as personagens de Disney; a consciência individual em plenitude, com Mickey; a necessidade premente de acumulação de riqueza, com Patinhas; a frustrante realidade de ser pobre e ter de subir na vida, com Donald) passam da revista ao coração e do coração à mente, desmobilizando as sucessivas gerações para uma luta mais afetiva pelos seus próprios projetos de vida.

Os heróis das HQ devem ser discutidos por pais e educadores. Não são inocentes e sua leitura não é simples lazer. Muitos livros já foram escritos apontando a ideologia dos quadrinhos. É necessário conhecê-los. O educador que não dispuser de tempo para grandes leituras poderá realizar, também ele, seu trabalho junto a seus alunos. Basta ler as histórias com eles e elaborar um roteiro de questões para debates que apontem para a identificação do roteiro, a coerência das atitudes, os interesses envolvidos. A leitura repetida de várias histórias de uma mesma personagem ajudará a formar o perfil dos heróis e anti-heróis.

Desmascarar a indústria cultural dos quadrinhos é um primeiro passo para o entendimento da manipulação de toda a produção

que nos é imposta a partir das agências noticiosas, agências de publicidades, estúdios de cinema e de TV e outros meios de comunicação contratados a partir do exterior.

HQ NOS LIVROS DIDÁTICOS

JOÃO NELSON SILVA

Bacharel em Relações Públicas, Professor de Comunicação na Universidade de Rondônia, Técnico em Educação — SEDUC/RO, Mestrando em Ciências da Comunicação na ECA/USP

Há uma revolução nos meios de comunicação, com incríveis inovações tecnológicas nos audiovisuais e na área dos impressos. Da impressão a chumbo passa-se à do laser. E a chegada da eletrônica aos meios impressos tem favorecido milhões de pessoas, tendo em vista a imensa possibilidade de difusão de textos onde não somente predomina o código alfabético, mas, também, as riquíssimas ilustrações.

As revistas de histórias em quadrinhos, como meio de comunicação, acompanharam o desenvolvimento tecnológico.

Com o tempo, a história em quadrinhos foi sendo aprimorada na sua forma gráfica de apresentação, impressa no papel com cores variadas, traços sutis, balões, enredos variando desde o modo lúdico de viver até às situações de trabalho e de conflitos da sociedade. E, por vários motivos, as pessoas procuram as revistas com histórias em quadrinhos, ou são induzidas a comprá-las. Daí o aumento da produção dessas revistas com o aparecimento da cultura de massa. Em virtude da aceitação e do uso generalizados, as histórias em quadrinhos foram introduzidas nos *livros didáticos* como recurso adicional à aprendizagem. Passaram a ser um instrumento de ensino para adultos e, principalmente, para crianças. E tratam de assuntos os mais diversos, como Matemática, Comunicação e Expressão, Ciências Físicas e Biológicas, História, Moral e Civismo, Religião e outros temas do interesse da escola.

E por assim estar sendo, é pertinente que se estudem as histórias em quadrinhos sob o ponto de vista de como os conteúdos ideológicos dos assuntos estampados podem ou não interferir de modo positivo ou negativo na vida das pessoas e, principalmente, na das crianças, a quem elas mais se destinam.

As revistas de histórias em quadrinhos são tidas como um meio de comunicação de massa. E, por tudo que este meio possa induzir, deveria ser discutido nas salas de aula, no sentido de se poder desvendar o caráter mitológico e ideológico das ações das personagens que trabalham o comportamento psicológico e social dos seres humanos na sua realidade e em situações concretas. Portanto, é uma questão de coerência educacional observar as ilusões, desilusões e embustes veiculados pelas histórias em quadrinhos nos livros didáticos destinados às crianças.

Ora, comprova-se o cuidado e a obstinação das classes e dos grupos, responsáveis por educação e comunicação, com o produto da indústria cultural enquanto produção quantitativa, preocupação que se remete à tecnologia dos meios de comunicação de massa. Esta, por si mesma, gera grande confusão, que, com intencionalidade, chega a comprometer tanto comunicólogos como educadores, atingindo por tabela milhões de consumidores acríticos da indústria cultural, tirando-lhes a possibilidade de refletir a comunicação enquanto mensagem docente.

É claro que existe um condutor, cuja astúcia se atribui ao sistema capitalista de organização que forma a sociedade de massa. A influência desse sistema reside no nível ideológico e regulamenta o modo de pensar das pessoas. Isto não se constitui numa novidade na sociedade de consumo.

Entretanto, novidades são as análises, muitas vezes isoladas, de estudiosos dos meios de comunicação de massa. São também as pesquisas que se remetem a fundo à ideologia desses meios. E a grande novidade dessas intervenções é a constatação do obsoletismo dos programas de ensino, as inovações já acabadas sem a discussão dos seus rumos e impostas às escolas das crianças, dos comunicólogos e pedagogos. E descobre-se que o cotidiano é um mundo de plena harmonia, de total felicidade espiritual e social, onde nada se contesta porque tudo é despolitizado.

Assegurar que a criança é apolítica e que o ambiente onde ela se forma é de pura neutralidade, é reducionismo pedagógico. Burra teimosia. E, por conta dessa ilusão, dissemina-se a ideologia escolarizada, burocrata e dominadora, que a leva à passividade

reprodutora do vazio intelectual do estado dominante. Conteúdos que escorrem através dos meios de comunicação de massa, das messiânicas histórias em quadrinhos dos livros didáticos.

Por tudo isso, e por toda penetração da indústria cultural, percebemos a necessidade de refletir sobre ela e de questionar seu produto: a história em quadrinho. Mas pensá-la criticamente só será possível a partir do momento em que cada um dos responsáveis, seja comunicólogo ou pedagogo, tenha um projeto político que o torne capaz de intervir socialmente, e de forma crítica e renovadora, sobre os meios que deseducam, dia a dia, milhões de jovens em todo o mundo.

Como fator didático-pedagógico, os quadrinhos vêm assumindo importância nos livros escolares e se tornando mais um modernismo no ensino como tantos outros instrumentos visuais destinados ao consumismo tecnológico.

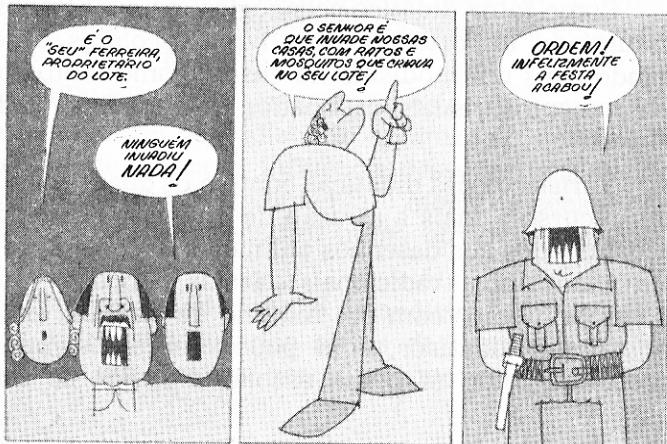
Várias edições didáticas contêm os quadrinhos como um recurso a mais à atração de crianças e docentes, já acostumados aos desenhos animados da TV e às revistas em quadrinhos tradicionais. Nestas, ainda se observa a “preocupação” com um mínimo de estética, enquanto nos livros didáticos, com poucas exceções, impera o grotesco. Estão aí livros escolares cheios da fantasia do tecnicismo, com falas realizadas num mundo de passividade, cor-de-rosa, idílico e puro; com mensagens de autoritarismo e de preconceitos; resgatando um consenso de dominação e de incomunicação que leva a se comprovar nas histórias em quadrinhos uma perda da visão real do mundo pelas crianças.

E quando refletimos sobre esse recurso, história em quadrinhos nos livros didáticos destinados às crianças, recurso instrumental à educação e à formação de futuros cidadãos, torna-se interessante um posicionamento sobre a Declaração Universal dos Direitos da Criança, enunciada em Genebra em 1924.

Diante da clareza dos fatos que solapam a instituição do menor sob as mais diversas justificativas promocionais (como: desenhos animados, Papai Noel, Disneylândia, festividades guloseimicas, histórias em quadrinhos didático-pedagógicas de falsos heróis e fanfarrões e por toda a ingenuidade dos que analisam o livro di-

dático), passamos à seguinte reflexão: a possibilidade de proteção aos direitos humanos dos educandos, dentro e fora das muralhas escolares, entre várias opções, está na participação política dos desenhistas dos quadrinhos, dos que os criam, na atuação política de grupos e comunidades organizados diante dos meios de comunicação de massa, na reelaboração do sistema educacional, na competência política dos educadores em fazer frente à “competência” burocrática e tecnicista que privilegia os aspectos alienadores da realidade.

Pensar e repensar criticamente as figuras, o que dizem e como dizem, pode-se tornar uma forma lúdica, agradável e comunicacional de se trabalhar com os quadrinhos no processo ensino-aprendizagem.



Leituras recomendadas

CIRNE, Moacy — *Uma introdução política aos quadrinhos*, ACHIAMÉ, Rio de Janeiro, 1982.

ECO, Umberto & BONAZZI, Marisa, *Mentiras que parecem verdades*, Summus, São Paulo, 1980.

LUYTEN, Sônia M. Bibe, "HQ nacional: a ideologia de uma clas-

se em luta” *Comunicação e Ideologia*, Ed. Loyola, São Paulo, 1980.

MARQUES DE MELO, José, *Contribuição para uma pedagogia da comunicação*, Edições Paulinas, São Paulo, 1974.

MARQUES, J. B. de Azevedo, *Democracia, violência e direitos humanos*, Cortez Editora, São Paulo, 1982.

NOSELLA, Maria de Lourdes Chagas Deiró, *As belas mentiras: a ideologia subjacente aos textos didáticos*, Editora Moraes, São Paulo, 1981.

OLIVEIRA CARDOSO, Onésimo de, “Didática emancipatória da comunicação: reflexões sobre as novas técnicas de ensino” in *Caderno Intercom.*, São Paulo, 4, 44-53, out. 1982.

HQ E PUBLICAÇÕES POPULARES

ISMAR DE OLIVEIRA SOARES

Presidente da UCBC, Membro da equipe do SEP AC, Mestre em Comunicação pela ECA/ USP

1. UM ESPAÇO PARA O QUADRINHO CONSCIENTIZADOR

O desenvolvimento da literatura e da produção cultural está intimamente vinculado às contradições do momento histórico. Assim ocorreu com as histórias em quadrinhos surgidas no Ocidente (principalmente nos Estados Unidos), desde o final do século XIX. Para cada grande momento, uma temática, uma estrutura de enredo, um tipo de herói, muitos dos quais com vida longa e penetração universal.

No Brasil, como já é sabido, as HQ expandiram-se pela força da implantação de projetos americanos, como aliás ocorreu em todos os países do Terceiro Mundo. Os quadrinhos nacionais, ainda que lutando por um lugar ao sol — ou por isso mesmo — acompanharam ideologicamente a produção estrangeira, como confessou Maurício de Souza a Dagomir Marquezi: “Na verdade, nossos argumentos seguem a linha americana, o desenvolvimento dos quadrinhos americanos. Afinal, o nosso público está acostumado com eles, e o público do mundo inteiro também está acostumado. Então ela virou universal. E nós temos uma grande vantagem, aqui no Brasil: tudo o que produzimos aqui é universal”.

Os leitores brasileiros, por sua vez, desde o início do século, mas principalmente a partir da década de 30, viveram as emoções das vitórias do “modo de viver americano” sobre os “perturbadores da ordem”, desde os piratas de alto mar, os guerreiros nazistas, os vilões comunistas e os monstros de outros planetas.

Formou-se então, ao público, a expectativa de uma produção estereotipada. E, de pai para filho, consolidou-se o gosto por personagens e tipos de enredo que exercem, inclusive, a função de excluir qualquer tentativa de exceção. Mesmo as experiências

brasileiras mais notáveis por seu avanço na área política não passaram de crítica de costumes, a partir da ótica da pequena burguesia. História em quadrinhos significou sempre, para a maioria dos brasileiros, Walt Disney.

A partir da produção “underground” da década de 70 — produção carente de um projeto político mais compromissado com as classes subalternas — é que surgiu o envolvimento de inúmeros desenhistas brasileiros com a literatura popular. Abriu-se, então, espaço para o quadrinho conscientizador de um Lor, em Belo Horizonte, ou de um Bira, em São Paulo. Muitos destes desenhistas empregam seus talentos às classes populares em intervalos de refeições ou em fins de semana.

2. AS “SÉRIES SAGRADAS”, SUBSTITUÍDAS PELAS PUBLICAÇÕES POPULARES

Nas duas primeiras décadas deste século, o Brasil viveu, nos centros urbanos que cresciam com a chegada dos imigrantes, intensos movimentos culturais. Os sindicatos, dada a omissão do Estado na área, ofereciam serviços no campo cultural, promovendo a alfabetização dos operários e de seus filhos, organizando espetáculos teatrais de orientação anárquica, imprimindo jornais. Os jornais, editados muitas vezes na língua de origem dos operários imigrantes, representaram tentativas de comunicação popular. Neles, o desenho, a caricatura, o quadro humorístico apareciam com freqüência.

À medida que o movimento operário foi sendo cerceado e o populismo, na era Vargas, tomou conta do espaço cultural do país, a Igreja ensaiou algumas experiências com folhetos e livrinhos, reproduzindo, em quadrinhos, passagens da Bíblia ou narrando a vida dos santos mais populares. Os quadrinhos das “Séries Sagradas” serviram para as crianças como complemento do catecismo de primeira comunhão.

Hoje, esta literatura saiu praticamente de circulação, sendo substituída por uma produção mais artesanal, igualmente comprometida com a catequese, dentro, porém, de fundamentos teológicos.

cos renovados.

3. O QUADRINHO COMO CONDUTOR DO PROCESSO COMUNICACIONAL

Assistimos, durante a década de 70, certamente como resposta à censura e às perseguições políticas da ditadura militar à imprensa, principalmente a alternativa, a um florescer de publicações populares, editadas pelas comunidades, associações de moradores, sindicatos e oposições sindicais e pelos centros de documentação e de comunicação popular, muitos deles vinculados à Igreja.

Ao esforço deste trabalho voluntário e eminentemente político, uniram-se inúmeros desenhistas e o quadrinho foi incorporado como instrumento de luta. E do quadrinho alienador, copiado de modelos estrangeiros pela maioria dos desenhistas brasileiros, passou-se ao quadrinho agitador e conscientizador.

Inicialmente, o quadrinho político dos textos populares funcionou como simples ilustração de uma narrativa literária que podia incluir dissertações, poesias de cordel, explanações didáticas sobre temas de interesse do grupo. Posteriormente, com os recursos colocados à disposição dos artistas, pelos centros de documentação e comunicação, introduziu-se o enredo quadrinhos, com tema, personagens, ação. Tal fato acabou por transformar o quadrinho, de elemento periférico, em condutor do processo comunicacional.

4. O VILÃO É O CAPITALISMO. O HERÓI, A COMUNIDADE ORGANIZADA

As publicações populares são pobres. Podemos afirmar, contudo, que o que os quadrinhos populares perdem em qualidade técnica, ganham em definição política. Neles, os problemas particulares ou individuais, que caracterizam a temática que envolve os quadrinhos comerciais, desaparecem para dar lugar à questão social: o vilão não é qualquer monstro submarino ou gênio malfeitor; o vilão é o sistema capitalista opressor.

A solidariedade grupal e comunitária substitui os heróis eter-

namente sós, universais, apátridas, superdotados com poderes mágicos, sempre a serviço da “ordem” que não pode ser perturbada. O herói é o próprio povo, enquanto comunidade organizada, em luta pelos seus direitos.

Os quadrinhos populares, pelo que parece, ainda divagam entre o maniqueísmo clássico (a luta entre o “bem” e o “mal”) e a dialética histórica. Em ambos os casos são obrigados, pela natureza dos enredos ou pela pobreza dos recursos, a trabalhar com conceitos simplificados, ou mesmo chavões ou palavras de ordem. Tal fato dificulta a aceitação da produção popular por setores mais conservadores das Igrejas cristãs e das lideranças trabalhistas.

5. FORMAS DE UTILIZAÇÃO DO QUADRINHO

Podemos distinguir, nas publicações populares que se utilizam do desenho quadrinizado, três objetivos quanto ao emprego deste recurso artístico:

1º Ilustração de textos

O texto (narração, dissertação, versos) forma o conteúdo básico da comunicação e traz a mensagem explícita. O desenho é secundário e substituível, tendo a função de embelezar a página ou chamar a atenção do leitor para algum detalhe, ou mesmo para o essencial do discurso.

2º Articulação da mensagem

Quando o desenho é o organizador do conteúdo veiculado, transformando-se em elemento essencial à compreensão do comunicado, ao lado da explicitação verbal, faz-se uso do balão e do “recordatório” (textos dentro do quadro ou entre os quadros, esclarecendo, acrescentando informações, apresentando conclusões).

*Ao chegar em casa,
Antão encontra a polícia;
o gado do invasor
destrói a lavoura:*



MAS ANTES
DE UMA
SEMANA
OS POSSEIROS
JÁ SOFREM
A COVARDIA
DO GRANDE
FAZENDEIRO!



*No dia seguinte,
mais sofrimento
para os posseiros:
a morte do agricultor
Antonio.*



3º Tradução semiótica da mensagem para a linguagem própria das HQ

A tradução semiótica leva em consideração a personagem, o enredo e a ação.

A personagem protagonista é o herói das histórias convencionais. É apenas ponto de referência ou coordenador de algum grupo de oprimidos. Na verdade, não se criou, ainda, histórias para personagens, mas apenas personagens para histórias.

O enredo é a luta do povo. São identificáveis, nos quadrinhos populares, algumas preocupações quanto aos enredos:

2.ª articulação da luta para fins específicos e imediatos



Com desenhos de Lor, o CET de Belo Horizonte publicou em 1980 um caderno destinado aos trabalhadores em transporte coletivo na região do Grande ABC, em São Paulo. O objetivo era a articulação da luta contra a diretoria do sindicato, considerada "pelega", preparando-se a eleição da chapa 2:

a. *Recuperação da memória popular*, quando são recordadas aos trabalhadores passagens da luta de determinado grupo, em momentos dados da história da comunidade, da fábrica, da cidade, ou mesmo do país. Os cadernos do CET — Centro de Estudo do Trabalho, de Belo Horizonte — publicaram, em 1982, uma história sobre “O Massacre de Ipatinga”, relatando a greve de 7 de setembro de 1963 na metalúrgica Usiminas, quando pelo menos oito empregados foram assassinados pelas forças de repressão a convite da própria direção da empresa.

b. Articulação da luta para fins específicos e imediatos. É o trabalho de propaganda, da orientação, utilizado em épocas de campanhas salariais, de preparação ou execução de movimentos paredistas, entre outros.

c. Conscientização dos trabalhadores sobre problemas da classe. O objetivo, aqui, é a permanente educação política dos membros da comunidade, num esforço para se passar as informações necessárias para manter a coesão do grupo e seu espírito de luta.

A *ação*, dentro do espaço do quadrinho popular, está em função da trama. Basicamente, os enredos se compõem dos seguintes momentos de ação:

1. apresentação do problema;
2. diálogo de esclarecimentos;
3. violências causadas pela situação de conflitos;
4. organização dos trabalhadores para a luta em conjunto.

Em decorrência da proximidade dos leitores com o enredo apresentado, os quadros oferecem a desejável síntese, economizando espaço e favorecendo um entendimento imediato das relações entre os instantes focalizados.

6. A PRODUÇÃO DE QUADRINHOS POPULARES

Os teóricos da educação popular na América Latina vem insistindo, em vários congressos realizados, nos últimos anos (e isto se constatou no IX Congresso da UCBC — União Cristã Brasileira de Comunicação Social, realizado em São Bernardo do Campo, em 1980), que a autêntica comunicação popular deve ser dialógica. Neste sentido, a produção de material popular exige a participação de grupos de base testando os subsídios que serão repassados a todo o movimento popular.

O processo dialógico é moroso e necessita de recursos e de disponibilidade de mão-de-obra. Esta realidade limita a possibilidade de produção em larga escala. No Brasil, há cerca de 80 centros de documentação e de comunicação popular dedicados a esta tarefa, trabalhando junto a públicos específicos (trabalhadores rurais, trabalhadores urbanos, determinadas categorias de trabalhadores, índios, movimentos contra a carestia, associações de moradores, oposições sindicais etc).

Estes centros organizam-se a partir da colaboração de volun-

tários e profissionais remunerados. Os desenhistas estão presentes em boa parte desses centros, ou pelo menos prestam serviços esporádicos.

Aos interessados em informações sobre os quadrinhos populares e os centros produtores mais próximos de suas cidades, damos o endereço do CPV — Centro de Pastoral Vergueiro, instituição dedicada a distribuir quase todo o material produzido, atualmente, no país: Rua Vergueiro, 7290, Cep 04272 — São Paulo — SP.

HQ E ÁLBUM DE FIGURINHAS

PAULO CEZAR ALVES GOULART

Arquiteto, pesquisador de artes gráficas, editor da Escola de Folclore e Edições Linha-d'água

Toda vez que alguém se propõe a escrever algo sobre um objeto já conhecido, mas que nunca, ou raras vezes, mereceu um estudo mais detalhado, a dificuldade parece se iniciar em como apresentar o objeto — já que devem ser boas as razões para que seja investigado e divulgados os resultados. No caso do álbum de figurinhas, a superação mais significativa a ser feita não se situa tanto no levantamento e na correlação de dados, mas em qual critério de leitura seu entendimento se torna mais visível e consistente.

Que razões justificam uma abordagem mais minuciosa dos álbuns de figurinhas? O que constitui o álbum de figurinhas?

Nesta primeira tentativa procurou-se levantar, ainda embrionicamente, alguns dos pontos que se observou relevantes. Considerou-se, todavia, de maior importância, não estritamente as respostas, mas que perguntas são úteis fazer para compreender mais adequadamente o álbum de figurinhas.

FIGURINHAS E ÁLBUNS DE FIGURINHAS

Anterior ao surgimento dos álbuns de figurinhas, no Brasil, na década de 30, e dentro das características em que é atualmente conhecido, as figurinhas, sem o álbum para serem colecionadas, têm uma pequena história a contar.

O seu ancestral mais remoto, considerando que a figurinha é uma impressão sobre folha que se tornará avulsa e circulável, está localizado na Idade Média. Por volta do século XV, surgiu um tipo de estampa, isto é, figura impressa, cuja finalidade era divulgar conhecimentos, curiosidades, datas comemorativas ou propícias ao agricultor, eventos e vultos religiosos etc. Esta estampa, denominada popular, supria uma série de necessidades de visualização de

informações que habitualmente percorriam a população através da tradição oral. As estampas populares tornaram-se verdadeiras disseminadoras da imagem impressa para uma população que não tinha acesso às obras de artistas nem às bibliotecas.

Estampa popular intitulada MARZO da série OS 12 MESES (1691)



Com a introdução do processo de impressão cromo-litográfico, inventado em 1826, na França, estas estampas passam a ter a possibilidade de serem reproduzidas em várias cores, em melhor qualidade e maior quantidade. Disto se aproveita a publicidade para tornar mais atrativos seus produtos, com a inserção de pequenas estampas para a ornamentação de caixas e calendários.

Na última década do século XIX é que estas estampas passam a ser adotadas no Brasil: carteiras de cigarros, balas, produtos alimentícios e farmacêuticos fizeram uso de estampas, em caráter de brinde. Mesmo após o aparecimento de álbuns, muitas figuras avulsas continuaram a aparecer.

Em 1934, surge um dos primeiros álbuns que tiveram grande repercussão e a partir do qual as figurinhas, que vinham princi-

palmente em balas, passaram a ser lançadas sistematicamente no mercado com os respectivos álbuns. A fábrica de balas “A Hollandeza” fez um álbum com este mesmo nome, cujos assuntos tratavam de: lugares e construções, natureza, invenções, histórias, personalidades, curiosidades em geral, inaugurando um tipo de coleção que iria servir de modelo a muitos outros (fig. 1); além da novidade, a possibilidade de participar de concurso com direito a prêmios deu impulso a este veículo (desde então, as “figurinhas difíceis” sempre estiveram acompanhando os álbuns, direta ou disfarçadamente).



Fig. 1

Entre as décadas de 20 e 50, circularam as estampas Euca-lol, numa das mais longas séries lançadas no Brasil, e com grande receptividade, formando ao todo um conjunto de mais de 2000 estampas (fig. 2). Nos anos 30 e 40, certamente, os álbuns de figurinhas (cerca de 50 títulos surgiram neste período) tiveram um papel muito importante na divulgação didática de imagens, de caráter escolar ou não: artistas, personalidades históricas, regiões do mundo, animais, cidades etc. tornaram-se acessíveis visualmente, já que livros escolares e outras publicações não contavam com estes temas organizados em série e ilustrados em cores.

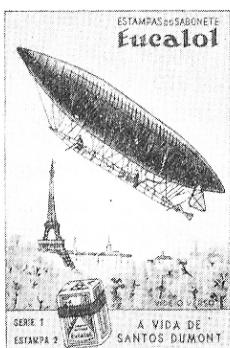


Fig. 2



Fig. 3

Apesar de as figurinhas terem sido utilizadas intensamente como brindes de empresas até os anos 50 e, a partir daí, bem moderadamente, já em 1949, com o álbum "Branca de Neve e os Sete Anões", publicado pela Editora Vecchi, duas novas modificações ocorrem:

- 1) as figurinhas vão se desvinculando do uso promocional de produtos e passam a ser colocadas em envelopes;
- 2) os álbuns de figurinhas deixam de ser utilizados exclusivamente por empresas e passam a ser publicados por editoras (Martins Fontes, Ebal, Aquarela e outras, além da própria Vecchi).

Os álbuns vão ampliando espaço para temas nacionais (artistas, produção, história, cidades, curiosidades). Surgem, a partir de 1954, álbuns trazendo o jogo completo de figurinhas. Junto a outros temas (desenhos animados, fábulas, animais etc.) os álbuns ampliam, nesta década, seu caráter de memória, com as imagens procurando fixar aquilo que ficará como lembrança de um evento, de uma situação, extrapolando assim o objetivo de ilustrar, de esclarecer (fig. 3).

Durante os últimos 20 anos, alguns temas tiveram seu uso reduzido (artistas de rádio, progresso humano, flores e frutos, espor-

tes — exceto futebol), enquanto outros permaneceram ou aumentaram (animais, futebol, Brasil, HQ, artistas, filmes e personagens de desenho animado para TV). Para esses anos, além das novidades temáticas — destaque-se aqui dois álbuns: um sobre discos voadores e outro a respeito da origem da vida —, sobressaem-se as técnicas, com a execução de figurinhas em diversos tipos de materiais. O que mais se evidencia neste período, em termos numéricos de títulos publicados, é o álbum como divulgador das idéias e dos produtos de ‘Brasil grande’, principalmente entre 69 a 76; e como aproveitamento de outras áreas ou personagens de veículos específicos (futebol, revistas de quadrinhos, TV). Observe-se ainda que, desde 1979, vários governos estaduais passaram a fazer uso dos álbuns de figurinhas como meio indireto fiscalizador do ICM.

COMPONENTES GRÁFICOS

O álbum de figurinhas utiliza três elementos materiais distintos: 1) álbum; 2) figurinhas; 3) envelope — sendo que este é o que identifica a coleção, protege, veda e torna transportável a figurinha.

Uma característica primordial para o entendimento dos álbuns de figurinhas, e que o diferencia das demais publicações, é a necessidade de articular dois componentes gráficos para se formar: álbum e figurinha. Esta distinção é útil para se entender como é trabalhada cada uma destas partes e como interagem, desde a produção até a colagem.

Esquematicamente, pode-se entender um álbum de figurinhas do seguinte modo:

- O álbum é, em geral, um caderno onde se encontra uma série de espaços delimitados e numerados (aqui designados de quadros), acompanhados de um título ou texto explicativo e reservados às figurinhas (quer sejam assim designadas ou não).

- As páginas deste álbum podem conter: a) apenas os quadros; b) algumas ilustrações entre os quadros; c) ilustração de página toda, mas sem relação imediata com a disposição da figurinha; d) ilustração de página toda sob a forma de um cenário onde as figurinhas só podem ser colocadas em determinados lugares para o

conjunto da ilustração fazer sentido.

- Os quadros poder ser: a) um retângulo (ou qualquer outra forma geométrica) delimitado por um traço; b) delimitados por viñhetas de quaisquer tipos; c) inexistentes, estando a figurinha indicada apenas pelo número e a colagem se faz coincidindo a imagem da figurinha com a respectiva imagem impressa no álbum.

- As figurinhas reproduzem imagens fotográficas, personagens de HQ, caricaturas, desenhos realistas, mapas, diagramas, frases.

- Na relação entre figurinhas e álbum é que surgem, graficamente, soluções criativas de imagem. Há duas relações possíveis: a) uma objetiva, através da colagem; b) outra, subjetiva, decorrente do vazio existente no álbum a ser preenchido e que causa alguma espécie de expectativa.

- A colagem pode ocorrer nos seguintes modos: a) integral da figurinha na superfície do quadro, estando o texto situado fora deste; b) parcial (pela margem superior), pois o texto fica dentro do quadro e é preciso erguer a figurinha para ler o que está impresso; c) a figurinha é encaixada (poucos são os casos atuais), pois a informação está no verso desta, contendo o álbum cortes adequados para a introdução da figurinha.

- A expectativa (e a resolução desta esgotam, praticamente, toda leitura que um álbum oferece) surge em função do quadro estar vazio, apenas com a indicação numérica, ou já ter impressa a mesma imagem da respectiva figurinha. Neste segundo caso, o álbum ‘Como diz o ditado’ (Editora Abril, 1982) faz um jogo interessante: a imagem impressa no álbum é a representação de um ditado que só será esclarecido através deste ditado impresso textualmente na figurinha.

É nesta particularidade do álbum de figurinhas, de poder trabalhar a relação entre álbum e figurinha, onde se situam as maiores alternativas gráficas e lúdicas. O álbum, como um objeto a ser preenchido, é algo que vem *antes* — aquilo que se torna imediatamente conhecido e que vai regulamentar, graficamente, o preenchimento; a figurinha, como aquilo que vai elucidar o quadro e sua informação, é o que vem *depois*. Neste intervalo de tempo, de onde

se extrai a noção de mudança através de dois momentos distintos (passado e presente), está uma das significativas contribuições que o álbum de figurinhas pode dar, já que esta separação (física e temporal) é parte integrante de sua estrutura.

Outro fator importante, decorrente desta separação álbum e figurinhas, é a possibilidade de se fazer o álbum numa técnica de reprodução e utilizando-se um determinado tipo de papel, e a figurinha em outras técnicas de impressão sobre os mais diversos tipos de materiais: entre estes estão as figurinhas adesivas, transfer, figurinhas em material plástico ou em folha de flandres (chapinhas metálicas). Como técnica de reprodução de figurinhas, é oportuno lembrar o álbum de artistas (com fotos autênticas) que a Aquarela publicou em 1955; o álbum "Quem vê cara... não vê coração", de 1977 (com tiragem reduzida), de Luiz Tatit e Giba Gomes, cujas figurinhas foram feitas na técnica de gravura em metal (fig. 4); e o "Almanaque das Bandeiras", com figurinhas mimeografadas, executado pelas crianças da 1.a série da Escola Carandá (1982, São Paulo). Em perspectiva semelhante, considerem-se ainda aquelas figurinhas que são obtidas a partir de recortes de folhas impressas ("Guerreiros e soldados", Editora Abril, 1976), que fazem sugerir múltiplas formas de participação do leitor-colecionador na própria montagem do álbum.

Fig. 4



A COLEÇÃO DE FIGURINHAS

O álbum de figurinhas estabelece, usualmente, duas simplificações: a) ser destinado a um público quase que exclusiva e necessariamente infantil; b) explorar o aspecto mais elementar e quantitativo do ato de colecionar: *o vir a ter a série completa*.

O colecionismo (de qualquer coisa) é uma característica natural, a partir dos 7 anos de idade, ocorrendo mais intensamente até os 12; neste período, o álbum de figurinhas aparece como um meio atraente de sistematizar esse fator psicossocial. Após isto, o colecionismo se reorganiza e vai assumindo outras formas, desde as mais divulgadas (selos e moedas) até as mais abstratas e imprevisíveis.

Considerando-se o álbum um suporte para as peças de uma coleção, sua finalidade é estar completo. Assim, há duas alternativas: ou se completa durante a permanência e interesse pelos envelopes nas bancas (em média, de três a seis meses), ou não será completo. Em qualquer hipótese, o fato de se preencher integralmente ou não acaba por se tornar, num segundo momento, questão sem importância, a partir do momento em que é guardado, inutilizado de diversas formas até ser jogado fora como artigo desnecessário, não se observando um retorno ao álbum para qualquer espécie de consulta, reiterando, assim, seu caráter efêmero, circunstancial e descartável.

Sendo o álbum um produto que, com o gradual preenchimento, acaba tornando-se caro (em relação a gibis, revistas e livros), não seria pertinente estudar formas de torná-lo mais permanente?

Por ter características essenciais de coleção, o dado que prevalece na figurinha é ser feita para ser obtida e pouco lida, e que pode ser resumido do seguinte modo: “Esta eu tenho, esta eu não tenho”. O texto torna-se elemento praticamente dispensável, já que a regra é o uso de pessoas, personagens, eventos e objetos já conhecidos. A leitura de um álbum de figurinhas é substituída pela diversidade de motivações paralelas como, por exemplo, a troca e o bafo, também possíveis devido às repetidas, às excedentes da série e decorrentes da necessidade de se adquirir envelopes com figuri-

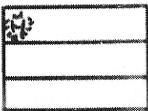
nhas, entre as quais podem estar aquelas que faltam na coleção.

Enfim, já que o álbum constitui um projeto para coleção, para organização, para se colocar nos lugares e posições indicadas — num exercício restrito de associação — e já que o leitor-colecionador tem uma interferência necessária, através da colocação das figurinhas, por que não possibilitar uma participação mais inventiva, mais integral?

UMA EXPERIÊNCIA PEDAGÓGICA

Figurinhas e álbuns já foram utilizados em algumas escolas como recurso de apoio às atividades curriculares, quer servindo como imagem a partir da qual se elabora uma redação, quer sendo aplicada de várias formas aos exercícios práticos de Educação Artística.

Uma experiência que vale ser lembrada se refere ao “Almanaque das Bandeiras”, feito em 1982, pelos alunos da 1.a série da Escola Carandá, em São Paulo.

<i>Brasil</i> 	<i>Guiana</i> 
<i>Idioma: Português</i>	<i>Idioma: inglês</i>
<i>Venezuela</i> 	<i>Peru</i> 
<i>Idioma: espanhol</i>	<i>Idioma: espanhol</i>

Este álbum surgiu na tentativa de se orientar o interesse das crianças, então concentrado nas figurinhas de jogadores de futebol, por ocasião da Copa do Mundo de 82 na Espanha. Como esta dis-

puta envolvia vários países, e este dado já vinha sendo tratado nas aulas (onde fica este país? qual sua língua? etc), houve uma proposta no sentido de se fazer um álbum com figurinhas que falasse, de alguma maneira, de diferentes países, catalisando, deste modo, as necessidades de aprendizagem e a motivação das crianças em torno das figurinhas.

Discutiu-se sobre qual assunto o álbum iria tratar; o tema bandeiras foi o escolhido. A partir disto, ocorreu todo o processo de produção: definição do título, tamanho, número de figurinhas (80), como fazer as imagens, execução de arte final (cópia das bandeiras a partir de um atlas geográfico, cópia esta que, nesta faixa etária, é atividade indispensável), preparação para reprodução em mimeógrafo, acabamento e vendagem.

Todas as etapas foram executadas pelos alunos, com a orientação das professoras, onde, além do aprendizado imediato (português, matemática, geografia, idiomas, operações manuais), outras atividades, mais complexas, puderam ser extraídas da execução do álbum: programação das tarefas, articulação das diversas etapas, manuseio do mimeógrafo, sistema de vendas. Como complementação, ficou para as crianças da escola que adquiriram o álbum o preenchimento das figurinhas com as respectivas cores das bandeiras.

Trata-se, portanto, não só de um fato que pode ser adequado a experiências em outras séries, de acordo com as diferentes necessidades pedagógicas, como também, de um modo mais amplo, introduz o estudante no conhecimento do processo editorial, que serve não só para álbuns como também para jornais, histórias em quadrinhos, revistas e um variado número de publicações passíveis de serem incorporadas às práticas disciplinares.

CONCLUSÃO

O álbum de figurinhas tem mantido uma atuação cautelosa em demasia, identificando-se várias vezes com a desinformação ou mesmo com abordagens ou temáticas alienantes. Apontam para questões sem tensão, sem inquietação, explorando muito pouco o amplo território de assuntos e tratamentos à disposição. Alie-se a

isto o fato fundamental de que figurinhas e álbum são duas unidades distintas e isto permite um amplo jogo de articulação entre ambos.

As experiências que tentam tornar o álbum de figurinhas um produto mais saudável estão acontecendo muito timidamente. A tendência puramente comercial de utilizar imagens — pessoas e objetos — já aceitos deixa muito pouco espaço para que aflorem outras atualidades (enquanto assunto): a mulher, o negro, o operário, o índio, o ambiente, a informação, a terra, a cidade, o menor, o carnaval, as festas, as religiões etc. — isto sem considerar as diferentes abordagens que podem ter futebol, atores, animais, transportes, brincadeiras e outros temas já incorporados ao universo temático do álbum de figurinhas, já que tais temas fazem parte, de diversos modos, de nossa vivência cotidiana. Lembre-se ainda do âmbito ficcional que foi pouquíssimo tratado pelos álbuns.

Uma das constatações que tornam claro este problema é a ausência de espaço estético próprio, pois na maior parte do material que se observou não há um álbum de figurinhas enquanto um projeto gráfico-artístico profissional; há uma encomenda com os limites muito definidos para o trabalho deste profissional. Este espaço, assim como o experimental e o pedagógico, constituem, muito provavelmente, o campo de onde podem surgir álbuns que refletem uma busca mais incisiva das potencialidades de sua linguagem, por suas funções lúdicas, artísticas, didáticas, documentais e políticas, onde só através deste conjunto será possível um compromisso mais consequente para com os álbuns de figurinhas.

Leituras recomendadas

Parte significativa do que foi feito até o momento, nesta pesquisa, deve-se ao acesso às fontes primárias, entre as quais mencione-se, especialmente, a coleção de Álbuns de Figurinhas de Jorge Pinto Coelho.

Como o assunto é inédito, não há praticamente nada escrito a respeito. Fica esta contribuição.

HQ COMO PRÁTICA PEDAGÓGICA

SÔNIA M. BIBE LUYTEN

Jornalista, Mestre em Comunicações pela ECA/USP, Professora de HQ na ECA/USP e SEPAC

No momento em que pais e pedagogos considerarem as histórias em quadrinhos como seus aliados, isso virá a possibilitar um niímero ilimitado de práticas a seu serviço. Os quadrinhos podem, de um lado, despertar manifestações artísticas e, de outro, ser um poderoso auxiliar em sala de aula e comunidades.

Desta maneira, a prática pedagógica poderá ser realizada de inúmeras maneiras a partir deste roteiro, contando também com a criatividade de pedagogos e de agentes de pastorais. É de grande importância estimular a consciência crítica, a partir da leitura dos quadrinhos para extrapolar as discussões sobre a realidade brasileira e o meio em que vivemos.

As possibilidades são muitas. Segue-se um roteiro, apenas como sugestão, que pode ser desenvolvido de acordo com o momento, o local e a circunstância de sua utilização.

1. ANALISE DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Desenvolver e promover estudos, em grupos, de leitura crítica dos quadrinhos, conforme o estágio de desenvolvimento da criança e/ou do adulto. As análises de revistas e personagens podem ser feitas, após sua leitura, de acordo com:

a. Forma

- Como é apresentada a expressão física das personagens (reais, estilizadas, caricatas etc).
- Se há dinamismo na ação da história (movimentada, monótona).
- Como a realidade é apresentada e representada graficamente (cenários grandiosos ou simples, recursos gráficos).

- Quantidade de quadrinhos por página (equilíbrio e dinamismo).
- Como é feito o enquadramento (ângulos, planos, perspectivas).
- Uso adequado de cores como símbolo ou como são feitos os recursos em branco e preto; efeitos de iluminação.
- Registro de impressão em cores (imagens duplas, contornos mal definidos).
- Qualidade do papel impresso.
- Uso adequado de títulos, legendas, balões, onomatopéias (como o desenhista faz uso destas técnicas para dar mais movimento à história).

b. Conteúdo

- Como o autor mantém o suspense e a ação da narrativa (análise do enredo da história).
 - Análise das personagens a partir dos heróis (o aspecto físico em combinação com o psicológico; tipo de vocabulário que emprega; sentimentos que desperta no leitor; como reage nas situações que enfrenta — com coragem, medo, amor, covardia etc).
 - Se a história dá margem a estereótipos tais como: familiares (como são apresentadas as figuras do pai, da mãe, dos irmãos, dos avós); profissionais (o conceito de certas profissões: médicos, operários, lixeiros, industriais); sociais (como são vistos os ricos, os pobres, os turistas, os marginais); nacionais (em que circunstâncias aparecem os negros, os asiáticos, os americanos etc); culturais (como é vista a família, o trabalho, a arte, a juventude, a velhice etc). Estes são pontos importantes que devem ser desenvolvidos e analisados não só a partir de uma história, mas também do conjunto da produção de algum determinado autor e desenhista de quadrinhos.

2. O USO DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS COMO TEMA DE DISCUSSÕES

A partir de uma reflexão sobre os conteúdos, pode-se fazer

uma identificação das personagens das histórias em quadrinhos a partir de atitudes, sistemas ideológicos e, inclusive, a justificativa de êxito pelo mecanismo de projeção que os heróis transmitem. Através disso podemos diferenciar a “linguagem aparente” e a “linguagem oculta” a nível do discurso que aparecem em todos os meios de comunicação. Alguns exemplos de como se pode abordar isso em sala de aula:

- Utilização de uma revista como centro de interesse em torneio de um tema de aula. Exemplos: a partir de uma personagem índia, fazer uma abordagem histórica; das histórias de guerra, dar explicações sociais e econômicas.
- Considerações de temas gerais através de qualquer história em quadrinhos, propiciando um debate. Exemplos: a violência, o amor, o racismo.
- A partir de características dominantes da personalidade de certos heróis ou heroínas, pode-se efetuar, também, um juízo crítico de valores que são aceitos pela sociedade.

3. O USO DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NA LINGUAGEM ESCRITA E ORAL

Os quadrinhos podem estimular muitos exercícios de linguagem escrita e oral, sendo um excelente veículo de estímulo para revelar aptidões pessoais — tanto literárias como desenho — no momento em que se utilizam as HQ nas seguintes áreas:

- Criação de uma HQ sobre um tema ou tópico de interesse, como trabalho individual ou de grupo, utilizando-se os roteiristas (que fazem o texto) e os desenhistas (imagem).
- Leitura de um texto e, posteriormente, a quadrinização da história, delimitando-se o tamanho da mesma (uma, duas ou mais páginas). É uma boa forma de exercício usar, simultaneamente, o mesmo texto e sua quadrinização em diferentes extensões.
- Pode-se utilizar também o sistema inverso: a partir da leitura de uma história em quadrinhos, transpor o conteúdo para a

linguagem literária, como prática de redação.

- No ensino de línguas estrangeiras, há muitas oportunidades de utilização: propiciar a formação de diálogos nos “balõezinhos” em uma história desenhada, recortada ou adaptada para essa finalidade; criação de uma HQ sobre um tema de gramática (uso de verbos, substantivos etc).

- Feitura de cartazes específicos para salas de aulas, escolas, comunidades, paróquias, onde se queira veicular uma mensagem, de forma quadrinizada, ou utilizando-se devidamente seus elementos: balões, personagens, onomatopéias.

4. HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E IDENTIFICAÇÃO PROJETIVA DE PERSONALIDADE

É possível realizar inúmeras brincadeiras ou testes com crianças e adultos a partir de certos critérios como: dentre uma gama de personagens — heróis, heroínas, vilões, animais, personagens secundárias —, pedir para escolher as de que mais gostam, as que repudiam, quais escolheriam como seus amigos, as que gostariam de ser etc. Com a ajuda da psicologia, isto se torna um instrumento para a identificação leitor-personagem onde, através da fantasia, projeta sua personalidade ou aquilo que gostaria de ser.

5. HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E LIVROS DIDÁTICOS

Com o uso crescente das HQ nos livros didáticos (muitas vezes, apenas com o intuito comercial), é possível e conveniente fazer uma leitura crítica com os alunos a fim de observar certos pontos:

- Se há uma *linguagem própria das HQ*: esta linguagem estará adequada na proporção texto-imagem, na sua disposição na página e na utilização dos recursos expressivos para a dinâmica da ação (balões, onomatopéias etc). Os erros mais comuns que aparecem nos livros didáticos que usam as HQ são:

- Quadrinhos com excesso de texto: isto põe a perder o que mais caracteriza as HQ, que são o dinamismo e a ação.

— Imagens muito chamativas: há casos de livros com imagens tão berrantes que o aluno se distrai com o visual e as personagens e se esquece do conteúdo veiculado.

— Roupa nova para velhas imagens: há livros que, apenas para vender mais, inserem alguns elementos de quadinhos (balões ou onomatopéias) em velhas imagens conhecidas. A figura de uma estátua de D. Pedro I, por exemplo, apenas acrescida de um balão contendo a frase “Independência ou morte!”, não quer dizer que seja HQ.

- *Verificar se a disciplina é afeita à quadrinização:* o ensino de línguas, por exemplo, presta-se muito bem para o uso dos quadinhos como auxílio na conversação, fixação da gramática etc. No campo das Ciências Humanas (Geografia, História, Sociologia), contudo, quando a quadrinização é mal feita, a imagem pode transmitir figuras deturpadas, gerar estereótipos, conotações ideológicas, ou seja, interpretações errôneas dos acontecimentos. Este é um ponto muito questionável e perigoso, pois o aluno poderá levar muito tempo para desfazer-se de uma imagem negativa adquirida nos livros didáticos e dissociá-la do conteúdo veiculado conjuntamente.

- *Se o livro for ruim, os alunos podem quadrinizar uma outra versão:* o objetivo de se fazer uma leitura crítica com os alunos sobre seus livros didáticos será saudável na medida em que se puder reagir com uma contraproposta. Assim, os próprios alunos poderão quadrinizar alguns conteúdos e fazer, por meio de pesquisa, novas versões, porém, sempre com o auxílio do professor.

6. USO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NAS COMUNIDADES, PARÓQUIAS E GRUPOS

- Veicular na forma quadrinizada os temas e as mensagens que se queira transmitir e discutir. Além de ser de fácil leitura e captação, incentiva os membros do grupo com aptidão para roteiro e desenho.

- Através da escolha de determinadas histórias em quadrinhos, propiciar debates com temas de interesse para o grupo.

Exemplos: a família, o amor, a sociedade, a violência.

7. A UTILIZAÇÃO DO ÁLBUM DE FIGURINHAS NO CONTEXTO PEDAGÓGICO

- *Explorando a idéia de coleção:* eleger um tema em jornais e revistas para ser recortado e organizado em álbum. As imagens e os textos arquivados poderão ser os mesmos que os da publicação ou sofrer um processo de adequação a um projeto para compor o álbum de figurinha. As imagens podem ser reproduzidas manualmente, xerox etc, para que várias pessoas possam ter o álbum e as figurinhas.

- *Temática:* os assuntos são ilimitados. Seguem algumas sugestões: álbum da família (sua história, personagens, hábitos, curiosidades — tudo isso munindo-se de fotos, cartas); álbum do bairro, da paróquia, da comunidade, da escola (sua história, personagens, acontecimentos etc); álbum de questões nacionais e/ou locais (projetos visuais e textuais incentivando a melhoria de condições de vida, dos problemas etc).

- *A execução do álbum:* o álbum pode ser: a) ajuntamento de papéis em branco; b) execução de originais para tirar cópias de forma aspiralada, para torná-lo mais resistente. As figurinhas podem ser: a) desenhadas uma a uma; b) recortadas de jornais e revistas; c) aproveitamento de rótulos, folhinhas, envelopes, papéis, fotos — num exercício de colagem; d) feitas para serem reproduzidas (mimógrafo, xerox, carimbo). As diferenças que surgirem de álbum para álbum e de figurinha para figurinha não devem ser consideradas inadequadas e, sim, providenciais, para discutir o universo da interpretação e da importância da visão pessoal.

- *O tratamento da imagem:* sugere-se a impressão no álbum em contraste com a imagem das figurinhas. Exemplos: a) passado x presente: enquanto no álbum aparece a impressão de uma foto antiga, a figurinha traz uma reprodução da foto desse mesmo lugar de forma recente; b) verdade x mentira ou certo x errado: no álbum há uma versão mentirosa sobre um fato e, na figurinha, a certa. A imagem da figurinha terá um aproveitamento maior se servir de

oposição ou de complementação à informação já impressa no álbum.

- *A participação do leitor-colecionador:* as várias formas de recorte, pintura, colagem no álbum, e, enfim, o aspecto lúdico, proporcionarão, sem dúvida, elementos consistentes para sensibilização e, principalmente, aprendizado.

8. ESTIMULO A PESQUISA DE HISTÓRIA EM QUADRINHOS — MUSEUS E CURSOS

Promover com os alunos, com fins específicos, visitas a bibliotecas e a museus especializados em HQ. Em São Paulo, existe o Museu de História em Quadrinhos, na Biblioteca da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (Cidade Universitária), com grande acervo de gibis, antigos e novos, principalmente material nacional. No Sesc-Pompéia também há uma biblioteca de quadrinhos, composta por edições encadernadas e por revistas estrangeiras. O Departamento de Jornalismo e Editoração da Escola de Comunicações da USP criou, em 1972, um curso regular de História em Quadrinhos, que desde então está a cargo da Prof.a Sônia M. Bibe Luyten.

No Paraná, a Prefeitura de Curitiba mantém a Gibiteca, também com grande acervo de HQ.

HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

leitura crítica

As HQ não mais devem ser consideradas como subarte ou subliteratura. Ao contrário do que muitos pedagogos apregoam, as HQ, quando bem utilizadas, exercitam a imaginação e a criatividade da criança, servem de reforço à leitura e constituem uma linguagem altamente dinâmica.

O conteúdo das HQ, porém, estaria adequado à nossa realidade? Qual a influência das HQ na propaganda comercial, ideológica e institucional, nos livros didáticos e na valorização da consciência crítica popular? É o que se propõem a estudar professores e pesquisadores profundos de HQ, autores desta obra.

A UCBC - União Cristã Brasileira de Comunicação Social associa-se, através do seu Projeto LCC - Leitura Crítica da Comunicação, aos esforços do SEPAC-EP no sentido de oferecer aos educadores do Brasil a presente obra, na esperança de estar contribuindo para realização de atividades pedagógicas na linha da formação humana dos estudantes brasileiros.

sepac - ep
EDIÇÕES PAULINAS

UCBC - LCC