

A explosão dos quadrinhos clássicos em Pernambuco

LEILA NÚBIA CUNHA*
(*Universidade Federal de Pernambuco*)

Resumo

As Histórias em Quadrinhos (HQ) e o Cinema sempre se influenciaram mutuamente, sobretudo quando os desenhos têm estilo acadêmico, rigorosos na reprodução do mundo real. No início dos anos 80, tais tipos de HQ, conhecidas como "clássicas", ganharam destaque, em Pernambuco, nos gêneros faroeste, terror e, especialmente, erótico. O presente trabalho faz um resgate histórico e estético dessa explosão, já que hoje não mais se produz HQ clássicas no Estado.

Palavras-chave: Histórias em quadrinhos, gêneros, estética

Resumen

Desde mucho, las historietas ilustradas cambian experiencias con el cine, sobre todo cuando los dibujos tienen un estilo académico y son rigurosos en la reproducción del mundo real. En el inicio de los ochenta, estos modelos tornaronse conocidos como clásicos y, en Pernambuco, tuvieron destaque los géneros western, terror y erótico. Esta investigación hace un resgate histórico y estético de esa producción, ya que presentemente no mas hay producción de clásicos en el Estado.

Palabras-clave: Historietas ilustradas, género, estética

Abstract

Comic art and cinema have always influenced each other mutually. Mainly when the figures are elaborated and fashioned realistically and true to life with a certain amount of sophistication. Such genre of comics are called "classics" and in the early 80's became very prominent in Pernambuco using western, terror and, especially, erotic themes. The present article examines this "artistic" boom in a genre that has ceased to be produced in Pernambuco.

Keywords: Comics, gender, aesthetics

* Finalista do PRÊMIO INTERCOM 95 – modalidade Estudos Interdisciplinares, categoria Graduação, a autora é jornalista e trabalha com assessoria de imprensa e como repórter da *Mundi*, revista virtual que circula na Internet, produzida via Departamento de Informática da Universidade Federal de Pernambuco.

Introdução

A imagem é uma das mais antigas obsessões do homem. Prova disso são os desenhos rupestres, tidos como os primeiros rudimentos da forma de expressão que viria ser um dos maiores fenômenos da comunicação de massas de todos os tempos: as histórias em quadrinhos (HQ).

Só no final do século XIX os quadrinhos assumiram uma linguagem própria e sistematizada, graças à disputa por maiores tiragens entre grandes jornais americanos. O aperfeiçoamento da litografia deu lugar ao jornal ilustrado com a clara intenção de seduzir o leitor mediano.

Inspiradas no desejo de contar um filme através de desenhos numa folha de papel, surgiram muitas HQ, conhecidas, hoje, como histórias em quadrinhos "clássicas". Seus traços revelam um rigor acadêmico, tomando como base as formas anatômicas reais a partir da fotografia ou dos fotogramas. Planos cinematográficos, ângulos, iluminação e até montagem com efeitos *travelling* (movimentos de câmera) foram transportados para o papel com grande inventividade.

Mas enquanto o cinema assume o patamar de Sétima Arte, a arte das HQ ainda é vista como marginal ou sublitteratura. Mesmo com toda a sua evolução, não só seguindo os padrões do desenho clássico, mas com novas estilizações consideradas vanguardistas, que identificam desenhistas em diferentes pontos do mundo.

Só depois de mais de meio século de seu surgimento é que as histórias em quadrinhos começaram, timidamente, a ser alvo dos primeiros estudos do ponto de vista social e estético, na Europa. Tais estudos, infelizmente, continuam escassos no Terceiro Mundo, onde as HQ também são abundantes.

É o que acontece no Brasil, onde desde o início do século se produz e se lê HQ. O país chegou, inclusive, a ser palco em 1951 da I Exposição Internacional de Quadrinhos já vista, reconhecida por críticos e intelectuais europeus. Contudo, ainda não podemos nos orgulhar, de fato, em possuir uma produção ao mesmo tempo contínua e genuína, com uma única exceção para o quadrinista e empresário Maurício de Souza. É grande também a carência de estudos aprofundados sobre a história da evolução ideológica, social e, sobretudo, estética das HQ no país.

O caráter irreverente, satírico e cheio de humor auto-reflexo que se observa no brasileiro só ajudou à proliferação dos chamados quadrinhos estilizados, de vanguarda. Houve casos, porém, em que a qualidade dos desenhos clássicos com estilos bem pessoais, aliado ao uso eficiente dos elementos da linguagem fílmica, tornou muitos trabalhos conhecidos no exterior. Mesmo assim, não faltaram críticos destes tipos de HQ, sobretudo no que se refere à falta de inovações estéticas ou de conteúdo, marcadas pela reincidência de modelos e estilos já consagrados pelos chamados *comic books* (almanaques de HQ norte-americanos) no mundo inteiro.

Especialmente em Pernambuco foram estes desenhos clássicos que ganharam a cena no início dos anos 80. Tanto e tão bem que alguns

quadrinistas começaram a produzir HQ, sem sequer saírem do Estado, diretamente para o Exterior, ao mesmo tempo em que conquistavam espaço na mídia, dando-se a conhecer ao já produtivo “eixo-sul-cultural” brasileiro. Foi esta a primeira e, até então, única explosão nacional dos quadrinhos clássicos *made in Pernambuco*.

Descrição da pesquisa

O presente estudo realiza um resgate histórico e estético da produção de histórias em quadrinhos em Pernambuco no início da década de 80. Para isso a pesquisa partiu dos relatos orais dos principais personagens envolvidos e de matérias publicadas em revistas e jornais da época, após a leitura prévia de obras a respeito da linguagem e da história dessa forma de arte no Brasil e no mundo.

Antes de tudo procuramos avaliar se, de fato, a produção em questão merecia ser alvo de levantamento histórico e estético. Isso porque, já desde o final dos anos 80, os protagonistas encontravam-se quase que completamente afastados dessa atividade e os fatos ocorridos só haviam repercutido na época. Assim, além da gravação dos depoimentos que reconstituíam os fatos, reunimos suas principais criações, ou seja, desenhos e roteiros, publicados em revistas de quadrinhos propriamente ditas, e em revistas e jornais locais e nacionais.

Constatou-se, então, a qualidade dos trabalhos e a existência de uma explosão criativa dos quadrinhos pernambucanos em nível nacional durante o período. A meta seguinte foi estabelecer uma classificação para a posterior descrição e análise estéticas das principais obras dos artistas.

Para tanto foi necessário sistematizar o conceito de “quadrinhos clássicos”, já que a designação era empregada apenas coloquialmente pelos artistas envolvidos, sem ter sido encontrado embasamento teórico consistente na literatura estudada. Desse modo, a pesquisa partiu das seguintes hipóteses:

H.1 - Os quadrinhos clássicos realmente apresentam características e tendências próprias, universais e inalienáveis.

H.2 - As HQ pernambucanas produzidas no início dos anos 80 podem ser classificadas como histórias em quadrinhos clássicas.

Metodologia

Para buscar as informações básicas da pesquisa, foram entrevistados quatro quadrinistas, um roteirista de HQ e um jornalista durante o período de 2 de março a 2 de junho de 1994. Elaboradas a partir da leitura da bibliografia selecionada e dos dados já obtidos em diálogos informais prévios, as entrevistas abordaram os fatos que marcaram a produção no período e sua cronologia, bem como a participação de cada um dos ouvidos. Todos os depoimentos foram gravados em áudio.

Os cinco protagonistas, Zenival Ferraz, Eluízio Libório, Mário Paciência, Roberto Portela e Wilde Portela, atuam hoje como ilustradores e

arte-finalistas (os três primeiros), artista plástico e jornalista, respectivamente. O sexto entrevistado é o jornalista Ivan Maurício, que editou dois jornais de circulação local na época, atualmente extintos, onde foram publicadas as primeiras tiras das HQ em questão. Todos os cinco principais personagens beiram hoje os 40 anos de idade e dedicaram entre cinco e dez anos à arte dos quadrinhos.

A comprovação dos relatos só pôde ser feita com base na leitura de jornais e revistas da época, que registraram alguns fatos muito esporadicamente. Vale ressaltar que não existe até hoje qualquer outra forma de publicação especializada ou pesquisa científica publicada sobre qualquer tipo de produção de HQ em Pernambuco, embora desde os anos 60 elas venham ocorrendo de fato e com qualidade. Logo, o embasamento teórico teve de ser retirado apenas das obras que enfocam a trajetória das HQ nacional e mundial, e das que sistematizam algumas classificações estéticas que serviram de orientação para a análise dos trabalhos em termos artísticos.

Para a sistematização do conceito de quadrinhos clássicos, optamos pela identificação das características e tendências mais comuns, quanto à forma e ao conteúdo, observadas nos exemplos mais conhecidos e reconhecidos do ponto de vista da crítica especializada. A fim de tornar a definição mais clara, utilizamos como contraponto para a comparação os também informalmente chamados quadrinhos "caricaturais", "vanguardistas" ou "estilizados".

Os parâmetros da classificação levaram em conta o estilo dos desenhos, a existência ou não de uma relação com a linguagem cinematográfica, os gêneros e temas mais frequentes e, finalmente, a estrutura narrativa. Cada um dos dois tipos de desenhos, o clássico e o caricatural, teve direito a uma ilustração para exemplificação e reforço das diferenças.

Na análise estética da produção em questão, por razões metodológicas, optamos por estudar apenas uma estória quadrinizada de cada desenhista. Os próprios artistas orientaram na seleção, segundo os critérios do esmero dedicado e qualidade final do trabalho. As variáveis tempo e extensão da pesquisa explicaram o abandono da idéia de analisar as estórias também sob o ponto de vista do conteúdo social, cultural ou ideológico dos roteiros.

O estudo restringiu-se, então, à apresentação das biografias de cada artista, seguidas das cópias e sinopses de cada estória, acompanhadas das respectivas considerações formais e estéticas em termos da estrutura e ritmos narrativos, diagramação das páginas, uso de balões e onomatopéias, iluminação, planos, traços e estilos dos desenhos. Cada um destes parâmetros foi devidamente ilustrado com trechos xerografados das respectivas tiras e quadros desenhados.

Análise dos resultados

Do ponto de vista estético

Para caracterizar o estilo dos desenhos do criador do primeiro Tarzan dos quadrinhos, Harold Foster, um dos estudiosos brasileiros de HQ, Moacyr Cirne, usou expressões como "preciosismo clássico por excelência", e "aprendizado clássico literária e artisticamente" (Cirne, 1970:35-45).

Também sobre o mesmo artista, o grande teórico dos meios de comunicação de massas Umberto Eco assim descreveu suas quadrinizações: "acabadas e cinzeladas nos mínimos pormenores, aparecem como uma tardia revivescência de um gosto pré-rafaelesco, artesanalmente correto, substancialmente agradável, mas inteiramente acadêmico" (Eco, s.d.:152).

Tanto Foster quanto Burne Hogarth, famoso quadrinizador do segundo Tarzan, e Alex Raymond, o primeiro desenhista das HQ de Flash Gordon, apresentam estilos e traços semelhantes. O trio é considerado pioneiro nestes tipos de desenhos mais elaborados surgidos nos anos 30, quando os quadrinhos tiveram grande impulso no que se refere ao volume de produções e à boa qualidade do material. Segundo a estudiosa Sonia Bibe-Luyten: "a década de 30 foi para os quadrinhos o mesmo que Hollywood para o Cinema" (Bibe-Luyten, 1985:32).

Vale ainda destacar que o perfil dos desenhos dos três artistas foi apenas o primeiro de estilo clássico a ser conhecido no mundo e que, por isso mesmo, deixou certos caracteres típicos absorvidos por quem veio depois. Nas décadas de 60 e 70 foi a vez do português Jayme Cortez e dos espanhóis Jesus Blasco, Steban Maroto e José Ortiz notabilizarem-se com traços e estilos semelhantes.

Seus desenhos ficaram conhecidos em publicações do gênero fantasia heróica e conforme descreve Sonia Bibe-Luyten (1985:57), eram "primorosos e muito bem elaborados". E foi justamente o estilo destes quadrinistas europeus que mais influenciou os quatro desenhistas pernambucanos, conforme eles mesmos confessaram.

A primeira das quatro histórias analisadas (todas em preto e branco) foi "A Seca", com roteiro de Wilde Portela e argumento e arte de Roberto Portela. Ao longo de 33 quadros a história transcorre em tom poético, contando a trajetória de um casal de retirantes em pleno Sertão nordestino. Sua publicação veio no primeiro e único número da revista *Cangaço* (editora Grafipar, de Curitiba) em 1980, com apenas três páginas.

A seguinte foi "O Príncipe dos Pistoleiros", também de Wilde Portela, com desenhos de Mário Paciência. Publicada em 24 páginas da revista *Histórias de Faroeste*, nº19 (editora Vecchi, do Rio de Janeiro), em junho de 1981, a HQ é uma adaptação da biografia de um lendário pistoleiro que viveu no Velho Oeste americano.

"O Soldo da Traição" foi a terceira história estudada, com criação e roteiro de Júlio Emílio Braz e arte de Zenival Ferraz. Trata-se de uma das aventuras do herói Jesuíno Boa Morte que lutava contra os invasores holandeses em Pernambuco durante os tempos da colonização. A publicação

aconteceu em agosto de 1981, no nº 23 da revista *Spektro* (editora Vecchi), e veio com 12 páginas.

E, finalmente, "O Touro", criada, roteirizada e quadrinizada por Libório. A estória ocupa sete páginas da revista *Cangaço* e conta o fantástico caso de um homem assassinado que volta para se vingar sob a forma de um touro raivoso.

De acordo com a sistematização do conceito de quadrinhos clássicos elaborada, após a comprovação da hipótese H.1, verificamos que as HQ analisadas são exemplos típicos, apresentando uma ou outra tendência para a caricaturização. Seus desenhos e traços nascem de um estilo acadêmico, que tenta reproduzir as formas humanas, como numa fotografia ou fotograma. Confirmamos, assim, também a hipótese H.2, que decorreu da primeira.

O trabalho de Zenival é o mais elaborado, com uma riqueza de detalhes de um preciosismo quase barroco. Portela, por sua vez, revela enormes influências da pintura expressionista com belos jogos de luz e sombras. Libório já traz um traço mais esquemático, demonstrando grande habilidade em mostrar o essencial com um mínimo de detalhes possível. Mário Paciência, apesar dos traços seguros, pode ser considerado o mais convencional em termos do desenho, ainda que utilize com eficiência os elementos da linguagem fílmica, como os cortes espaciais e temporais, *travellings* e as mudanças de angulações das tomadas no interior do quadrinho.

Todos os enredos guardam muitas influências do Cinema, sobretudo em termos de gêneros, como é o caso do faroeste ou aventura. As narrativas podem ser definidas como lineares ou tradicionais, de começo, meio e fim bem definidos, com temáticas ligadas à aventura, ao fantástico e a maioria delas, com exceção de "O Touro", trazendo cenas de erotismo e sexo. Verificou-se, assim, que em nenhuma das HQ analisadas houve uso de qualquer tipo de recursos experimentais ditos vanguardistas, em que se desconstrói a estrutura rígida das narrativas comuns, enveredando por temas sérios e de difícil consumo como o existencialismo e o surrealismo, entre outros.

O próprio Moacy Cirne chegou a analisar certas revistas de HQ brasileiras onde boa parte das criações pernambucanas foi publicada. "Muitas das estórias são apenas rotineiras, repetitivas e exploram o sexo de forma gratuita e meramente consumística ou mesmo machista. Mas há momentos de inegável dignidade artística" (Cirne, 1990:46).

Do ponto de vista do resgate histórico e cultural

Em toda a história da evolução da arte dos quadrinhos no Brasil verificaram-se picos de produção de qualidade e posterior derrocada, com raras exceções bem-sucedidas. Inabalável presença dos *comics* e suas poderosas estruturas de tiragens em escala industrial sempre coibiram a performance do artista nacional.

O início da trajetória pernambucana praticamente se confunde com o da brasileira. Aqui os primeiros desenhos apareceram no século XIX, também com perfis caricaturais, embora com enredos de humor adulto e sátira política. Os primeiros a ganharem fama nacional foram Carlos Estêvão, com o personagem Dr. Macarra, e Péricles, com o famoso Amigo da Onça, nos anos 60.

As HQ chamadas clássicas, praticamente, apareceram na época em que os cinco artistas em questão estrearam, cerca de dez anos após o surgimento de Péricles e Estêvão. O suplemento infantil do jornal *Diário de Pernambuco* (o *Júnior*), o *Jornal da Cidade*, editado por um grande incentivador desta forma de arte, o jornalista Ivan Maurício, e publicações menores, como o *Jornal dos Quadrinhos* e a revista alternativa de HQ *O Outro*, foram os primeiros espaços a exibirem estes trabalhos.

Mas o grande nome pernambucano neste estilo começou praticamente sozinho e é hoje um dos maiores quadrinistas do país e um dos poucos ainda ativos, inclusive, publicando no Exterior. Watson Portela começou em parceria com o irmão Wilde Portela, que criava os roteiros. Foi Watson quem primeiro teve os desenhos circulando em edições nacionais, incentivando outros artistas da terra a segui-lo.

Entre os anos de 1976 e 1978 três desenhistas começaram a fazer quadrinhos clássicos em tiras do *Jornal da Cidade*. O gênero era uma adaptação do faroeste para a realidade do cangaço ambientadas em plena caatinga. Eram Roberto Câmara Portela, primo dos irmãos Portela, Mário Paciência e Elúzio Libório. Embora motivados por grandes sonhos de vencer na carreira e inspirados pelos trabalhos dos quadrinistas espanhóis, famosos na época, mal eram pagos pelo que faziam. Havia intermediários entre eles e os donos dos jornais, que se diziam agenciadores do serviço e acabavam ficando com todo o dinheiro.

O saldo positivo foi que os artistas se conheceram entre si e seus trabalhos. O quarto desenhista, Zenival, só veio surgir em 1979 e conheceu Libório quando ambos faziam ilustrações para o *Diário da Noite*, vespertino do *Jornal do Commercio* (outro jornal pernambucano de grande circulação hoje), também editado por Ivan Maurício. E mais uma vez era devido à presença do jornalista que um jornal pernambucano abria espaço para as charges, caricaturas e quadrinhos locais.

Mas foi da parceria entre Wilde e Watson que vieram os primeiros grandes saltos. A dupla resolveu enviar uma estória roteirizada e quadrinizada por ambos para a editora Vecchi, que publicava revistas nos gêneros faroeste, terror e erótico e onde diversos brasileiros puderam mostrar seus talentos. O trabalho foi publicado e Watson foi morar no Rio, passando a trabalhar para a editora. Wilde também foi contratado, como roteirista de histórias de faroeste, mas continuou no Recife.

Roberto Portela, também decidido a mostrar seu trabalho no sul do país, passou a se corresponder com as Editoras Brasil América (Ebal) e Grafipar. A Ebal era poderosa e ganhou prestígio pela publicações de quadrinizações dos clássicos da literatura. Deste contato surgiu a

quadrinização de Portela do romance nordestino *A Bagaceira*, de José Américo de Almeida, publicada em 1978.

A Grafipar, por sua vez, era uma pequena editora de Curitiba que havia comprado a briga com as edições estrangeiras, publicando material 100% nacional. "Para garantir sua sobrevivência a editora teve que se dirigir aos interessados em sexo. Mas deu alento profissional a muitos desenhistas" (Bibe-Luyten: 84). Nela, Roberto Portela, que na época assinava como Roberto Câmara, teve publicada a sua primeira estória erótica pela editora, "O Hermafrodita", escrita e desenhada por ele.

Conclui-se, então, que os três Portelas foram os grandes impulsionadores dos quadrinhos clássicos em Pernambuco. Enquanto Watson instalou-se no Sudeste, perto das grandes editoras, Wilde e Roberto ficaram tentando agitar a produção local. Roberto, inclusive, chegou a ir a Curitiba para conhecer o editor Claudio Seto, da Grafipar, com quem já vinha se correspondendo. O encontro foi decisivo.

Logo veio o sinal verde para a criação de uma revista própria, totalmente pernambucana e editada em Curitiba. É quando se juntam, pela primeira vez, os primos Portela e os ilustradores Zenival, Libório e Mário Paciência. O saldo foi a produção de três revistas em 1980: *Cangaço*, *Jagunço* e *Sertão e Pampas*.

Com as devidas pitadas de erotismo, cada uma delas trouxe temáticas voltadas para a cultura nordestina, em especial o cangaço. A estrutura das narrativas assemelhava-se a dos faroestes norte-americanos que já faziam sucesso em diversas publicações de HQ da época, inclusive da Editora Grafipar. Os leitores, contudo, não digeriram bem a novidade e o projeto teve de ser abandonado.

Só para se ter uma idéia, enquanto a revista *Cbet*, sobre as aventuras de um herói do faroeste criado por Wilde Portela para a Vecchi, chegou a uma tiragem mensal de 35 mil exemplares, *Cangaço* mal atingiu os 2 mil. A *Jagunço* trouxe apenas uma estória da dupla Roberto e Wilde e veio como uma edição especial da *Aventuras em Quadrinhos*. *Sertão e Pampas*, por sua vez, representou a última tentativa do grupo, incluindo também enredos e desenhos com temática da cultura dos Pampas gaúchos produzidos por artistas do sul.

Apesar das dificuldades, o final dos anos 70 e início dos 80 trouxeram grande efervescência para os quadrinhos brasileiros. Em meio a toda essa explosão de idéias, surgiram novos artistas, como Maurício de Souza, e projetos bancados por editores comprometidos com a luta pelas HQ brasileiras. Os cinco artistas pernambucanos puderam ter a sua chance, estendendo esta explosão para Pernambuco.

O fracasso das três revistas não impediu que alguns deles continuassem publicando pela Grafipar. Na Editora Vecchi, por sua vez, a oportunidade surgiu praticamente no mesmo período em que os cinco começaram a publicar em Curitiba, só que com a ajuda de Watson e Wilde. Nesta editora, os gêneros em que eles mais publicaram foram faroeste, terror e erótico.

Desta vez não houve formação de equipe, apenas as duplas fizeram trabalhos isolados enviados via correio. Dos quatro, Zenival foi quem mais produziu para a Vecchi, sobretudo estórias de terror, pois seu traço caiu no gosto de vários roteiristas do sul do país. Roberto também desenhou alguns roteiros nesse gênero e em faroeste. Já Libório e Paciência foram os que menos desenharam, dedicando-se mais às estórias de faroeste roteirizadas por Wilde.

Com a abertura política, a Vecchi ampliou a publicação de edições com a fórmula do sucesso: terror + sexo. As revistas onde os pernambucanos publicaram foram a *Spektro*, *Sobrenatural* e *Pesadelo*. A própria Grafipar tinha a revista *Neuros*, com os mesmos ingredientes. Zenival teve grande destaque na Vecchi com a fórmula, desenhando séries de sucesso, como as aventuras de "Jesuíno Boa Morte", em roteiros de Júlio Emílio Braz, na *Spektro*, e a saga de "Joana", uma mulher-lobisomem, de César Lobo, na *Sobrenatural*. Seu trabalho, junto com o de Roberto Portela, chegou a ser reconhecido por Moacy Cirne na literatura especializada (Cirne, 1990:41-46). Ao lado de Watson, acabaram incluídos na *Enciclopédia dos Quadrinhos*, de Hiron Goidanich (1990).

Em geral, os cinco pernambucanos praticamente não tiveram problemas de correção de roteiros ou rejeição de desenhos, com exceção de uma ou outra estória. Eles asseguram, inclusive, não ter existido imposições nem por parte da Vecchi nem da Grafipar, a não ser com relação ao gênero das estórias e aos prazos de entrega dos desenhos.

Mas nem tudo eram flores. O grande problema foi, como sempre, o lado financeiro, sobretudo para quem publicava no sul estando em Pernambuco e ainda por cima sem contrato, recebendo apenas por página desenhada. Segundo os próprios artistas, fazer quadrinhos clássicos requer muita dedicação e pesquisa de figurinos, arquitetura, costumes, em especial quando se trata de uma estória de época. O retorno financeiro sempre ficava aquém.

Bem diferente do esquema de produção em série com extensa equipe de desenhistas e arte-finalistas, comum em grandes editoras e agências distribuidoras multinacionais, essa produção fez-se de trabalhos artesanais. Um mesmo desenhista fazia desde o esboço até a arte final em cada prancha (página desenhada). E o pagamento só vinha após a publicação das revistas, o que só ocorria cerca de dois meses depois - às vezes até mais - do envio dos trabalhos. Com a crise econômica brasileira esse problema só se agravou, sobretudo devido aos reflexos sobre a performance dos gráficos de vendas das editoras do país.

O grupo de cinco artistas sempre teve espaço garantido para publicação, mas o aumento dos preços da matéria-prima usada pelas gráficas acabou gerando a extinção de algumas revistas e a produção foi diminuída. O resultado foi a falência das duas editoras em 1982: a Grafipar, nascida e concebida no Brasil, e a filial carioca da multinacional italiana Vecchi.

Wilde, Roberto e Zenival continuaram na batalha, cada um por si. Libório e Paciência praticamente abandonaram os quadrinhos após as

falências - a essa altura todos já tinham família para sustentar. Zenival, muito requisitado no gênero terror, publicou também pelas editoras Maciota, Press, D-Arte e Bloch. Mas os primos Portela, sempre ousados, partiram para o mercado europeu.

Roberto enviou no início de 1982 tiras suas ao editor e crítico de quadrinhos português Rossaldo Pinto, que mostrou o trabalho a um agente da Feriaque, agência portuguesa de distribuição de HQ. De imediato, este encomendou não apenas uma estória de *bang-bang*, mas uma verdadeira produção de tiras para publicação periódica. Os portugueses pensavam que em Pernambuco havia um grande estúdio com muitos artistas.

Em parceria com Roberto, Wilde criou, então, um novo personagem de faroeste americano, o "Grafter". Certos de que a proposta seria bem aceita, ambos mais uma vez convidaram os outros três para realizar um projeto juntos. Decidiram não revelar ao agente português que não existia estúdio, nem agência no Recife. Para surpresa deles, nenhum dos outros quadrinistas aceitou a proposta.

Desilusão? Insuficiência de amor àquela arte? Falta de confiança nos dois "cabeças" da idéia? Foram muitas as razões. O fato é que o máximo que a dupla conseguiu foi publicar uma primeira estória do "Grafter" na revista portuguesa *Mundo de 486 Aventuras* e algumas tiras em jornais daquele país. E o pagamento veio em dólares! Depois de muitas cartas cheias de desculpas e adiamentos nas entregas das tiras seguintes, os portugueses acabaram percebendo que aqui não havia nem agência nem estúdio e muito menos estrutura para se exportar HQ.

Terminou, assim, a breve carreira dos dois principais cabeças da explosão dos quadrinhos clássicos em Pernambuco, que na época se desiludiram por completo daquela profissão. Zenival, apesar de ter se recusado a participar da equipe de exportação para a Europa, continuou quadrinizando para as outras editoras, tendo sido convidado, em 1988, a produzir seus quadrinhos para uma agência na Bélgica. Mas acabou não aceitando por não se achar mais disposto a viver, somente, daquela arte. Tinha parado em 1986.

Libório ainda chegou a quadrinizar um episódio da história de Pernambuco para uma entidade pública do Estado. Recebeu o pagamento, mas o trabalho nunca foi publicado. E Mário Paciência continua apaixonado pelos quadrinhos, apesar de nunca mais ter produzido desde a falência das duas editoras.

Conclusões

Após a constatação do nível de qualidade que atingiu esta produção e, sobretudo, quando se sabe que hoje, pouco mais de dez anos depois, os cinco quadrinistas pernambucanos abandonaram completamente a arte dos quadrinhos, a primeira pergunta que se faz é: "por que não deu certo?"

Segundo se observou, a primeira razão foi de ordem financeira, agravada pelo contexto inflacionário que assolou o país e repercutiu com a

falência das duas editoras. Mas a falta de entrosamento, aliada à existência de sentimentos de inveja e competição entre alguns artistas, também pesou.

Um outro forte motivo teria sido a ausência de líderes autênticos que detivessem a confiança do grupo - se é que existiu algum. Diante de tantas dificuldades enfrentadas pelo quadrinista nacional, é lógico que a união de forças seria indispensável. Ainda mais quando todos moravam na mesma cidade e estavam publicando praticamente nos mesmos veículos, inclusive, com revezamento de parcerias.

Este problema da falta de uma consciência de classe entre os próprios artistas não é privilégio de Pernambuco, mas uma realidade nacional, como já foi constatado por pesquisadores brasileiros. Entretanto, onde estão os líderes? É claro que, no caso pernambucano, o fim das duas editoras pesou, já que aqui não havia espaço para a produção local, mas não faltaram convites e até propostas internacionais.

Logo, o que se pode constatar também é que faltou garra e um pouco mais de amor à arte dos quadrinhos. Afinal, estão aí Watson Portela, Deodato Filho, Marcelo Caribé, José Benedito, Hector Gomes, Otávio J. Cariello e tantos outros com espaço garantido em publicações do Exterior. Os dois primeiros, inclusive, são nordestinos e publicam lá fora sem precisarem sair do Brasil. Com tantos enlatados nacionais e a falta de uma legislação específica que garanta espaço ao artista brasileiro, eles acabam sendo pouco conhecidos por aqui, mas estão vivendo desta arte.

Quanto ao estilo dos trabalhos, ficou mais do que evidente, dentro dos caracteres gerais estabelecidos no início deste estudo, que se compôs de desenhos tipicamente clássicos. Os traços acadêmicos, tomando como base as figuras reais, tiveram Zenival como representante máximo, mas estiveram presentes em todos, com algumas tendências para a caricaturização, como no caso de Libório.

E a relação com o Cinema, também mais observada em alguns artistas do que em outros, a exemplo de Mário Paciência, também esteve presente nas várias tomadas e enquadramentos. Finalmente, os gêneros Faroeste e Terror, como os mais usados, em narrativas lineares e convencionais, fecham completamente o cumprimento dos parâmetros definidos para o modelo de quadrinhos clássicos.

Hoje em Pernambuco é praticamente inexistente a produção de qualidade nestes tipos de HQ. Algumas iniciativas aqui e ali de vez em quando surgem, mas sem ainda se estabelecerem. O cartum, a charge, o quadrinho caricatural, estes sim, continuam nas tiras e jornais locais, como manda a tradição secular brasileira. De fato, este estilo mais solto e sem regras sempre revelou e continua revelando com muito mais espontaneidade e autenticidade a verdadeira "cara" do Brasil nos quadrinhos.

Referências bibliográficas

- BIBE-LUYTEN, Sonia M. (1985). *O que é história em quadrinhos*. São Paulo: Brasiliense.
- CIRNE, Moacy. (1970). *A explosão criativa dos quadrinhos*. 2. ed. Petrópolis: Vozes.
- _____. (1975) *Para ler os quadrinhos: da narrativa cinematográfica à narrativa quadrinizada*. 2. ed. Petrópolis: Vozes.
- _____. (1990). *História e crítica dos quadrinhos brasileiros*. Rio de Janeiro: Europa, Funarte.
- ECO, Umberto. (s.d.). *Apocalípticos e integrados*. 2. ed. São Paulo: Perspectiva.
- GOIDANICH, Hiron Cardoso. (1990). *Enciclopédia dos quadrinhos*. Porto Alegre: LP&M.