ELOAR GUAZZELLI FILHO

**CANINI E O ANTI-HERÓI BRASILEIRO:
Do Zé Candango ao Zé – realmente - Carioca**

Dissertação apresentada à Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, como exigência parcial para obtenção do título de Mestre em Ciências da Comunicação.

Área de Concentração: Interfaces Sociais da Comunicação.

Linha de Pesquisa: Comunicação e Cultura

Orientador: Prof. Dr. Waldomiro Vergueiro

São Paulo

2009

Para meu pai, pelo exemplo de coragem.

Agradecimentos

Antes de tudo gostaria de agradecer ao grande desenhista Renato Canini pela dedicação e delicadeza com que acolheu todas as demandas sobre seu trabalho.

Ao Prof. Dr. Waldomiro Vergueiro por acolher e orientar esta pesquisa.

Ao Prof. Dr. Cezar Guazzelli e a Prof.Dra Virginia Gil Araújo pelo grande apoio e informações fundamentais para a elaboração do trabalho.

Ao Prof. Dr Joaquim da Fonseca por acreditar no meu futuro acadêmico.

Aos Colegas Julio Haddad, Cristina Yamazaki e Luciana Travassos por importantes contribuições e sugestões.

A todos os membros CETPA pelo exemplo.

Aos membros da GRAFAR (Grafistas Associados do RS), em especial os desenhistas Edgar Vasques e Santiago, por manterem viva a memória das artes gráficas no sul do país.

Ao Museu de Comunicação Social HIPPOLYTO JOSÉ DA COSTA (Porto Alegre) pela atenção ao disponibilizar material sobre Renato Canini.

A Creche da USP

A minha família; Lucila, Flora e Vicente. Pela inspiração

A João Mottini (*in memoriam*), pela ousadia.

Resumo

Este trabalho de pesquisa estuda um autor - Renato Canini - que construiu uma trajetória peculiar ao desenvolver uma narrativa de histórias em quadrinhos com um traço bastante pessoal apesar de inserida nas estruturas de produção massivas. Envolve a articulação da CETPA – Cooperativa Editora de Trabalhos de Porto Alegre - que pretendia publicar histórias em quadrinhos brasileiras para fazer frente à avassaladora presença de material importado, estrutura onde Canini realizou com as tiras de *Zé Candango* seus primeiros ensaios de uma linguagem brasileira de quadrinhos. E porque parte dessas tiras foi publicada no *Jornal do Brasil*, sua atuação pode ser vista dentro da construção de um sistema massivo de produção e distribuição no país.

Este trabalho vai além ao abordar a seminal passagem deste autor pelas publicações Disney – por meio da Editora Abril - desenhando as aventuras do personagem *Zé Carioca*. Deste período resultará uma obra que encontra grande significado por conseguir superar as contradições e os limites de uma estrutura caracterizada por uma rígida divisão de trabalho, dilatando os limites da questão autoral dentro da grande indústria e trazendo amplos questionamentos quanto aos elementos formadores de uma pretensa identidade nacional.

Palavras-Chave:

Renato Canini, autoria, histórias em quadrinhos, indústria cultural, cartum, desenho, ilustração, caricatura, artes Gráficas, legalidade, Disney no Brasil, Zé Carioca, Zé Candango.

Abstract

This research deals with the study of the artist Renato Canini, who managed to build a very peculiar way to develop a narrative of comics with a very personal style, although included in the structures of mass production. This period includes the articulation of CETPA (Cooperative Publishing Works of Porto Alegre), which intended to publish Brazilian comics to face the huge presence of imported material. That was when Canini drew his strips of Zé Candango its first steps of a language of Brazilian comics. And because of part of these strips were published in Jornal do Brasil, this work can be seen within the perspective of building a massive system of production and distribution.

This work goes beyond by researching the important work done by Renato Canini at Disney publications - by Editora Abril - drawing the adventures of the character Zé Carioca. Not forgetting a significant formal research developed by him on the pages of the Recreio magazine. This period will result in a workforce that is able to overcome significant contradictions and limits of a structure known by being rigid with the labor division and also by extending the limits of copyright issue within the major industry issues and bringing extensive discussion on the elements of an alleged national identity.

Key words:

Renato Canini, authorship, comics, cultural industry, cartoon, drawing, illustration, caricature, graphic arts, legalidade, Disney in Brasil, Zé Carioca, Zé Candango.

SUMÁRIO

Introdução - Renato Canini – Subvertendo a linha de montagem	8
1 - Breve história dos Quadrinhos Brasileiros- Um modelo sob Crise Endêmica	21
2 - Panorama dos Quadrinhos no Rio Grande do Sul	29
2.1 A evolução da história em quadrinhos no Rio Grande do Sul	33
2.2 Uma cooperativa de quadrinistas	36
2.3 A história em quadrinhos riograndense depois do golpe de 1964	40
2.4 Os anos 1970	44
2.5 Os anos 1980 e o surgimento de Kamikaze	48
2.6 - Os anos 1990: a revista Dundum	53
3 - A CETPA – nacionalismo e hq nos pampas	63
4 - Renato Canini- Escorço biográfico	73
5 - O Anti-Herói	93
5.1 Anti-heróis brasileiros	94
5.2 Anti-heróis no desenho de humor e nas histórias em quadrinhos	95
6 - <i>Zé Candango</i> – o Anti-Herói Novacap	101
6.1 O percurso da forma	101
6.2 O caminho das idéias	109
7 - <i>Zé Carioca</i> – Nacionalizando uma ação de Relações públicas	124
7.1 Brasília sive Terra Papagali	124
7.2 Muy amigos	126
7.3 <i>Zé Carioca</i> e a Cultura Brasileira	128
7.4 Canini - Um moleque na Linha de Montagem	135

Conclusão	151
Referências	158
Bibliografia Complementar	159
Apêndices	
Apêndice 1 - Entrevista – Renato Canini	162
Apêndice 2 – Alguns quadrinistas gaúchos	176
Anexos	
Anexo I – O Medalhão do Rei Pulga	181
Anexo II – Gente e Bichos	184
Anexo III – “Zé Candango”	190

Introdução

Renato Canini , subvertendo a linha de montagem.

Investigar o papel de Renato Canini na elaboração de dois personagens que falam diretamente sobre a identidade brasileira - todos dois com o mesmo apelido, o popular Zé, sendo um Carioca e o outro Candango – significou um desafio, além de apresentar circunstâncias muito peculiares de trabalho, posto que esta pesquisa está voltada para um tema que apresenta escassa bibliografia e cujos protagonistas estão desaparecendo sem deixar registros . Além disso, surgiram outras dificuldades por seus estudos se articularem em torno de uma expressão artística ainda alvo de visões preconceituosas – a história em quadrinhos - como atesta a forte perseguição que sofreu em período recente de nossa história, abrangendo segmentos antagônicos do espectro político brasileiro.

Uma cena recorrente ao longo do período de pesquisa traduz de forma anedótica as dificuldades encontradas ao estudarmos temas ligados ao universo dos quadrinhos. Durante dois anos, um comentário irônico foi reação comum a todos que visualizaram uma pilha de revistas do personagem “Zé Carioca” junto ao material de estudo desta dissertação, quase todos invariavelmente assinalando que o titular da pesquisa seria portador da mesma malandragem e indolência que caracterizam seu objeto de estudo. Afinal, uma pilha de gibis costuma ser associada aos dias de folga, em especial às leituras de férias (de preferência numa confortável rede). Depois de um tempo, ficou claro que seria inútil argumentar que as histórias recolhidas eram de fundamental importância para reconstituir a originalidade do papel desempenhado por Canini na indústria cultural brasileira por meio do estudo de seu estilo e da própria evolução no tratamento de um personagem. A ironia triunfou em cada olhar que percorria o acervo de revistas acumulados com algum esforço durante a pesquisa de campo. Dessa forma, ao longo do tempo foi se cristalizando a impressão de que ainda hoje persiste certa desconfiança quanto à seriedade dos trabalhos de pesquisa nesta área.

Trata-se de linguagem com características bastante similares às do cinema, nascida no mesmo período e com papel social semelhante, visto que as duas

expressões são marca do surgimento de uma cultura de massa, veiculadas em escala cada vez maior, buscando atingir as multidões de trabalhadores que naquele momento davam forma as primeiras grandes metrópoles. Porém, apesar desses elementos comuns, as histórias em quadrinhos, de modo geral, não lograriam desfrutar do mesmo “status”, sendo seguidamente alvo de análises superficiais, quando não abertamente preconceituosas. Isso pode explicar a constante associação dessa linguagem à temática infantil ou sua vinculação ao gênero de aventuras.

Não que esse tipo de história seja desprovido de qualidades; ao contrário, algumas das obras mais significativas da linguagem surgem daí. O problema está em restringir todo um universo artístico a determinadas categorias vistas ainda de forma estereotipada. Apesar de toda uma mudança na visão acadêmica sobre o tema, principalmente a partir da importante contribuição de Umberto Eco, que ampliou consideravelmente o interesse e a densidade das questões presentes nessa linguagem.

Ainda hoje, é possível perceber no meio acadêmico a presença de análises bastante restritivas sobre os quadrinhos. Permanece uma idéia de que as histórias em quadrinhos reproduzem todo estereótipo da indústria cultural, constituindo mero artigo de entretenimento concebido em laboratórios de vendas de grandes companhias. Caberia pensar, então, que se este raciocínio fosse estendido às reflexões sobre o cinema, esta expressão seria estudada sómente por meio da produção comercial dos grandes estúdios e, ainda assim, considerando que fosse impossível produzir algo com qualidade dentro deste contexto. Independente de qualquer mérito apresentado pelas críticas aos produtos de uma indústria cultural, o que preocupa é o desconhecimento das mais variadas expressões que a arte dos quadrinhos alcançou ao longo de seu primeiro século de existência, desde as iniciativas brilhantes de Winsor McCay, pioneiro de enquadramentos que anteciparam em muitos anos as ousadias de Orson Welles, ou o radical e trágico engajamento da historieta-guerrillera do brilhante roteirista argentino Hector Hoesterheld, não por acaso assassinado em uma câmara de tortura da ainda recente ditadura militar (1976-82) que abalou aquele país. Presas ao rótulo de fabricante de super-heróis, as histórias em quadrinhos transitaram do humor

contestatório dos anos sessenta às narrativas com grande grau de experimentação estética.

A trajetória profissional de Renato Canini tem dois momentos de maior importância: a experiência no começo da década de 1960, como um dos integrantes da Cooperativa Editora de Trabalhos de Porto Alegre (CETPA), e sua posterior incorporação ao grupo de autores brasileiros encarregados do personagem Zé Carioca, para os Estúdios Disney. Tratou-se de circunstância extremamente rica, tendo em vista que traz dois diferentes momentos permeados por uma questão bastante importante para a cultura brasileira do século XX, a busca de uma identidade nacional, uma identidade que se afirmaria genuína, posto que desprovida dos estereótipos e cópias de modelos estrangeiros que marcaram nossa trajetória de país colonizado.

Essa problemática cultural tem sua origem a partir dos objetivos e polêmicas levantados pelo movimento modernista nos anos 1920. Isso ocorreu principalmente a partir de 1924, quando o manifesto Pau-Brasil propõe que se deveria não só encarar a modernidade como um ajuste temporal, um processo de atualização da “inteligência artística nacional” aos procedimentos das vanguardas das nações desenvolvidas, mas também como um movimento de mergulho em nossa singularidade cultural, tendo em vista que somente a descoberta de nossas verdadeiras raízes nos daria uma identidade, condição imprescindível para nos incorporarmos ao mundo moderno, já que éramos entendidos como “parte” de um todo maior, “o concerto internacional”, como afirma Elias Thomé Saliba (2002, p.44)

Os intelectuais brasileiros colocam-se em conflito aberto contra as versões tradicionais que pesavam no conhecimento da realidade brasileira. Procurando sepultar definitivamente a imagem do Brasil expressa na estética passadista, os intelectuais dos anos vinte estavam, no geral, empenhados na modernização do país, o que implicava numa operação de quase “redescoberta” ou “reinvenção”. Operação através da qual o acesso à modernidade se daria por meio de uma mediação: a “entidade nacional”, a “brasilidade”.

Nos anos 1960, discussões relativas ao caráter nacional, envolvendo a busca de um tipo que representasse uma “essência” do país, retornaram com bastante vigor e passaram a envolver também os profissionais de quadrinhos. Essa

categoria profissional encontrava justificativa pra esse tipo de questionamento diante da competição - em bases desiguais – com o material proveniente do estrangeiro. A Cooperativa Editora de Trabalhos de Porto Alegre refletia claramente essa maneira de pensar, circunstância que adquire maior realce tendo em vista o seu engajamento no projeto político do então governador Leonel Brizola, de cunho fortemente nacionalista.

A posterior produção de desenhos para Zé Carioca, um personagem criado por estrangeiros (sob encomenda dentro do âmbito de uma operação de relações públicas) e com um perfil marcadamente estereotipado também revela muito na busca de Canini pela expressão da identidade nacional por meio de um tipo específico. Não por acaso, a trajetória desse autor ficaria vinculada à criação de uma série de personagens com o pré-nome Zé. Primeiro, na tira do herói nacionalista Zé Candango, que traz no próprio nome a homenagem aos construtores de Brasília, tradução espacial da busca de uma “refundação nacional”, a marca geográfica e concreta da busca de nossa identidade, assinalada na união de trabalhadores provenientes de todo país. E, logo a seguir, já dentro da linha de montagem dos Estúdios Disney, Canini prossegue envolvido com roteiros que traduzem uma representação gráfica da nacionalidade, terminando por apresentar ao protagonista Zé Carioca uma sucessão de parentes representando diversas regiões do Brasil, como afirma Roberto Elísio dos Santos (1999 ,p. 359):

... Zé Carioca ganhou uma galeria de primos, cada um representando uma região ou um Estado do país (com características que esbarram no estereótipo, mas correspondem à imagem que o próprio brasileiro faz de seus conterrâneos), sendo Zé Paulista o primeiro a aparecer na já citada narrativa “ O Leão que espirrava “, ilustrada por Canini. Trabalhador, preso a horários e um tanto tenso, Zé Paulista é a antítese de seu parente carioca. As diferenças entre os dois primos ficam mais evidentes na história “ Um paulista na corte do Rei Momo (ZC-1111), desenhada por Canini em 1973. O apressado e impaciente primo paulista chega ao Rio de Janeiro para passar o Carnaval e, aos poucos, vai incorporando espírito carnavalesco e termina, pelas mãos do despreocupado Zé Carioca, caindo na alegre folia e conseguindo aprender a tocar samba no tamborim. Os demais primos (o cearense Zé Jandaia-vestido de cangaceiro e o sulista Zé Pampeiro; o mineiro tranqüilo Zé Queijinho e Zé Baiano viriam depois) foram apresentados ao público em “ Herdeiros trapaceiros (ZC-1085), produzida por Canini em 1972

O peculiar caminho que Canini percorreu dentro da produção gráfica brasileira tem a propriedade de revelar que também o universo das histórias em quadrinhos (ainda pouco pesquisado) buscava uma síntese visual do tipo brasileiro que remete aos tempos primeiros do movimento modernista. Ainda que em outro contexto (no começo dos anos sessenta e setenta) e já inseridos na implantação de uma verdadeira indústria cultural – representada neste caso pela Editora Abril, que alcança neste período um público massivo – Canini e seus contemporâneos trazem novamente para o primeiro plano a idéia de implantar uma produção de histórias em quadrinhos totalmente nacionalizada, nos temas e personagens, mesmo quando se tratava de participar de uma linha de montagem multinacional como as histórias para a Disney.

A Cooperativa Editora de Trabalhos de Porto Alegre aparece antes e, justamente por ser concebida como parte de um projeto político de caráter nacionalista, traduz de forma mais intensa a busca por raízes “genuinamente nacionais”. Por isso mesmo, sua trajetória é interessante, pois em um território – produção de quadrinhos - dominado por material proveniente do exterior, assinala abertamente a intenção de substituí-lo por histórias e personagens que traduzissem a realidade brasileira. Na verdade, esse movimento não seria isolado, pois teríamos mais ou menos na mesma época o advento da Turma do Pererê e também as primeiras histórias da Mônica. Mas o caráter explicitamente político do projeto e também as distintas origens de seus participantes lhe conferem originalidade.

Os integrantes da CETPA são claros na busca de tipos que representassem a nacionalidade e o caso específico da tira Zé Candango chega a ser paradigmático. Isso ocorre tanto pelo nome, como já foi afirmado anteriormente, mas também pelas temáticas desenvolvidas, nas quais o personagem enfrenta desde super-heróis até agentes da CIA e KGB, anunciando sua vocação de representante de uma “terceira-via” político cultural, como aparece em folheto de divulgação da Cooperativa, quando de seu lançamento em 1961:

A CETPA é o resultado da luta desenvolvida há anos por desenhistas e argumentistas patricios, no anseio de aqui produzirem histórias brasileiras identificadas com nossos hábitos e costumes. Na árdua e longa luta em busca do mercado que possibilite transformar sua arte em autêntica mensagem de nosso folclore, hábitos e costumes, o artista brasileiro, graças à compreensão e ao apoio do governo do Rio Grande do Sul, concretiza a sua mais rara aspiração: descobrir um Brasil novo, rico de belezas históricas e heróis autênticos. Pintaremos o Brasil de verde amarelo.

Dessa forma, os caminhos de Renato Canini adquirem uma estranha simbologia: seu trabalho transita entre dois personagens de nome Zé, o Carioca representando a antiga capital, e o outro, que traz na própria condição de Candango a saga dos construtores de Brasília, nova sede do governo. O tipo Carioca é fruto de um projeto de relações públicas do governo norte-americano, que coloca em um papagaio (inspirado em desenho de J.Carlos) uma visão estereotipada e externa do Brasil, embutida em sua própria gênese, pois esse personagem será inicialmente desenhado por estrangeiros, primeiro norte-americanos e depois por um argentino, para só então – dez anos depois de sua concepção - passar para mãos brasileiras.

Zé Candango é um cangaceiro, mas o nome se ancora na imagem do povo que, vindo de todo Brasil (em especial do Nordeste, mas não exclusivamente) irá construir Brasília, realização física do ideário modernista. Representa uma proposta de mergulhar em nossas raízes, no que seria sua condição mais profunda e verdadeira, nosso coração geográfico situado em pleno sertão. Brasília que refunda concretamente o país e que na sua trajetória também irá revelar em três dimensões os limites e as frustrações do projeto modernista, ao apresentar o arcaico das nossas multidões sem-terra se agrupando nos desordenados municípios que passam a cercar o plano-piloto. Ali, o projeto modernista uma vez mais tropeçaria na realidade de um país multifacetado e cheio de anacronismos, voltado para projetos futuros, em meio a heranças sociais e políticas não resolvidas de um passado colonial.

Caberia também discorrer brevemente sobre as duas palavras-chave que delimitam esses dois personagens: o Candango e o Carioca. Além da ironia de se

referirem aos sujeitos das duas capitais – antiga e nova – do país, sua própria origem etimológica traduz muito do caldeirão cultural que mobilizou os autores modernistas, revelando a presença daquela mistura étnica que seria um elemento chave para a formação e compreensão de um “caráter brasileiro”. Essas palavras têm um trânsito interessante, pois partem de uma origem pejorativa para terminarem como substantivos aceitos como expressão de uma identidade cultural.

Também é importante ressaltar que essa busca por personagens que traduzam visualmente uma identidade nacional tem raízes que remontam ao começo do século XX, como podemos assinalar no debate proposto em 1908 pela revista Fon-Fon, naquele momento justificado pela necessidade do Brasil também criar um personagem que revelasse uma versão única e positiva da nacionalidade, à maneira do britânico Jonh Bull ou do norte-americano Tio Sam. Na esteira daquela proposta de discussão são citadas ainda outras representações, como a do português Zé Povinho ou mesmo no caso brasileiro do personagem Braz-Mocó, casos exemplificados como representações caricaturais de um povo.

Mas esse debate terminava por confrontar-se com a difícil realidade brasileira, intraduzível na sua circunstância de país com uma elite totalmente distanciada do resto da sociedade e marcado por uma vasta multidão de atores sociais que se movimentam em um cenário de grandes diversidades regionais. Como afirma Saliba (2002, p.132):

Parece que tanto poetas como humoristas pressentiam que a procura por tipos fixos e identidades calcadas na permanência era inútil, pois presumia uma impossível fixidez da história e o completo retraimento da imobilidade inerente à vida...

... Desenraizados, porque ainda mais distantes das elites oligárquicas do que seus confrades escritores mais bem colocados e mais próximos das instituições, os humoristas desta geração, com maior contato com as vozes confusas que vinham das mais variadas camadas da população, pareciam perceber que os calungas que eles criavam para articular uma linguagem para a representação daquela utópica ‘comunidade imaginada’ consistiam numa espécie de projeção deles próprios, um espelho deformado das suas próprias imagens...

Claro que essas afirmações se referem a outro momento histórico, mas boa parte dos seus questionamentos e também contradições ressurgem quando da entrada em cena de Renato Canini com seu personagem Zé Candango (Canini é co-autor, pois desenha sobre roteiros de José Geraldo e Luiz Saindenberg) na cooperativa gaúcha, que propunha contrapor ao material estrangeiro histórias voltadas para o público infantil, que enfatizassem nossos usos, costumes e tradições, ainda que na maior parte dos casos esses costumes não traduzissem, na verdade, um “todo nacional” e ficassem restritos à situação regional daquela produtora de quadrinhos, o estado do Rio Grande do Sul.

Mas justamente por isso sua história é interessante, pois traz à tona não só as propostas de uma produção nacional, mas também os obstáculos para sua efetivação.

Para finalizar essa reflexão sobre a procura de uma síntese gráfica capaz de traduzir em imagens um ideal ou tipo nacional, seria interessante ressaltar ainda um texto de Ernst Gombrich (1999, p129). Esse autor salienta que a técnica de traduzir idéias ou povos através de imagens sintetizadoras tem raízes na antiguidade:

Uma das coisas que o estudo de cartuns pode revelar com maior clareza é o papel e o poder da imaginação mitológica em nosso pensamento e decisões políticas... É que as chamadas personificações, sem as quais os cartunistas raramente podem trabalhar, são os descendentes diretos dos antigos olímpianos... Foi a atitude peculiar da mente grega para com a linguagem que predispôs o mundo antigo a personificar conceitos abstratos em termos de presenças vivas... Nenhuma outra cultura, pelo que sei, permitiu essa transição fácil e sem esforço do substantivo abstrato para uma realidade imaginada, e em nenhuma outra cultura essas palavras personificadas foram acompanhadas à companhia dos deuses imortais. Vitória tinha um templo na Acrópole, Fortuna era cultuada em Roma, toda cidade e todo estado era corporificado numa divindade que era ao mesmo tempo um espírito tutelar e uma abstração. Um monumento erigido no século IV para comemorar o tratado entre Atenas e Samos mostra seus deuses tutelares, Atena e Hera apertando as mãos, exatamente como a Gália e a Bélgica estão apertando as suas numa medalha de Luís XIV e como continuam propensas a fazer nas páginas de nossos jornais...

No mesmo texto, Gombrich salienta que o grande mérito da linguagem do cartum estaria - a partir dessa tradição – em traduzir conceitos e símbolos do

discurso político em imagens metafóricas. Mas ressalta que talvez essa herança esteja mais diretamente vinculada à proposta da Igreja medieval, de utilizar imagens para ensinar as idéias sagradas a uma população leiga e ignorante (Gombrich, 1999, p130):

Seria demasiado longo rastrear a evolução dessas técnicas e a sua gradativa aplicação à sabedoria popular em ilustrações e provérbios e em estampas satíricas. O que importa é a crescente facilidade com que a imaginária conseguiu responder aos floreios do pregador e orador.

Talvez o mais importante seja que todo esse processo ocorre sem uma intenção evidente da parte de Canini. Esse autor nunca manifestou um claro desejo de explicitar essas contradições e por isso mesmo sua posição entre esses dois personagens ganhe maior interesse. Processos inconscientes podem traduzir melhor as questões que acabam por ser propostas, revelados na sinceridade da atuação desses dois protagonistas e no registro instantâneo que terminam por produzir de um país e de um determinado momento histórico

Objetivo

Analisar o esforço individual de um autor que tentou criar uma linguagem com características nacionais ao mesmo tempo em que impunha a marca registrada de um estilo próprio ao universo despersonalizado da grande indústria editorial.

Metodologia

Os procedimentos metodológicos para esta dissertação foram estruturados num primeiro instante sobre um amplo levantamento de diversas fontes (artigos, dissertações, jornais, periódicos, documentários, resenhas e artigos da internet), bem como sua leitura e análise crítica.

Na seqüência dos trabalhos, já com estas fontes da pesquisa devidamente relacionadas e com a coleta de informações também encaminhada na forma de questionários e depoimentos, a dissertação adotou uma visão mais particularizada, analisando em especial alguns tópicos de produção do quadrinista Renato Canini, em especial as tiras de Zé Candango e histórias selecionadas do Zé Carioca.

Estrutura e desenvolvimento da Dissertação

A presente dissertação foi estruturada em uma Introdução e 7 capítulos.

Introdução - Renato Canini – Subvertendo a linha de montagem a procura de um País

Aborda a importância do estudo de histórias em quadrinhos no âmbito da pesquisa acadêmica, por seu caráter multidisciplinar, sua relevância para uma história cultural e também dentro do universo das ciências da comunicação. Também é destacado o caráter “subversivo” do trabalho de Renato Canini, ao dilatar os limites da autoria em uma estrutura industrial de produção cultural, em paralelo a uma análise de sua trajetória artística (marcada por uma constante busca de uma identidade nacional expressa através dos quadrinhos). São apresentados também os objetivos e metodologia da pesquisa realizada, assim como o sumário da dissertação.

Capítulo 1 - Breve história dos quadrinhos brasileiros - Um modelo sob Crise Endêmica

Apresenta um panorama geral da evolução das histórias em quadrinhos no Brasil, ressaltando os aspectos específicos dessa linguagem em nosso país, os autores e modos de produção que lograram obter maior relevância na cena cultural. Pelas próprias peculiaridades da linguagem dos quadrinhos, esse capítulo trata também da evolução dos meios de comunicação de massa brasileiros e o impacto de sua inserção em nossa sociedade.

Capítulo 2 - Panorama dos quadrinhos no Rio Grande do Sul

Traça um breve histórico da inserção e desenvolvimento das histórias em quadrinhos no Rio Grande do Sul, destacando seu papel fundamental na formação do caráter e estilo de Renato Canini e servindo de introdução para uma análise do primeiro grande momento profissional desse autor, ponto-chave para o estudo desta dissertação: sua vinculação ao projeto nacionalista da CETPA (Cooperativa Editora de Trabalhos de Porto Alegre), onde desenhou o personagem Zé

Candango. Por se tratar de um projeto com peculiaridades político-culturais extremamente específicos, onde encontramos fortes influências de cunho regional, fica tornou-se necessário também apresentar um panorama amplo dos quadrinhos na cena riograndense, suas influências platinas, a marca da politização da cultura e a sua relação com o resto do país.

Capítulo 3 - A CETPA – nacionalismo e quadrinhos nos pampas

Nesta altura da dissertação, alcança-se um aspecto-chave da pesquisa, assinalando o momento em que Renato Canini ingressa definitivamente no universo dos autores de quadrinhos brasileiros, ao elaborar a tira Zé Candango para a CETPA, trabalho que terá breve, porém importante divulgação em dois veículos de comunicação: no âmbito regional, no jornal Última Hora, e, em caráter nacional, no Jornal do Brasil. Além do recorte histórico que apresenta uma das mais peculiares iniciativas editoriais de quadrinhos no Brasil - quer por sua vinculação a um projeto político de caráter nacionalista, quer por suas peculiaridades estéticas ao reunir um grupo heterogêneo de autores – o capítulo indica o momento específico onde surge a tira Zé Candango.

Capítulo 4 - Renato Canini - Escorço biográfico

Dedicado à elaboração de um perfil biográfico do autor Renato Canini, reconstituindo seus passos, desde a formação autodidata no interior do Rio Grande do Sul até seu reconhecimento como um dos principais autores brasileiros de quadrinhos e ilustração infantil. Visa estabelecer um recorte das circunstâncias regionais e históricas que forneceram as características básicas de seu estilo. Optamos por executá-lo usando a própria linguagem dos quadrinhos, por duas razões: homenagear o próprio objeto da pesquisa e salientar de forma prática suas virtudes e limitações como forma de transmissão de conhecimento.

Capítulo 5- O Anti-herói

É apresentada uma visão geral do significado da figura do anti-herói em processos narrativos, destacando os momentos onde se dá sua inserção e fazendo também comentários sobre sua importância no contexto cultural brasileiro. Tem sua razão de ser pelo papel fundamental da postura tipicamente de anti-herói encontrada nas

personalidades das duas figuras centrais da pesquisa: o cangaceiro Zé Candango e o papagaio malandro Zé Carioca.

Capítulo 6 - Zé Candango – o herói Novacap

Dedicado a uma análise detalhada da tira Zé Candango, tanto em seus aspectos formais quanto nos conteúdos ali veiculados. Suas características estilísticas são comparadas com outras escolas de desenho de humor, registrando as influências e o grau de originalidade oferecido pelo traço deste personagem, ao mesmo tempo em que buscamos averiguar se ela estaria inserida em alguma tradição gráfica.

Dois tópicos são apresentados: O percurso da forma e o Caminho das idéias.

O primeiro faz um panorama das influências presentes na formação profissional de Canini naquele momento e o segundo registra o momento político e o ambiente cultural onde ocorre o surgimento do personagem.

Capítulo 7 - Zé Carioca – Nacionalizando uma ação de Relações Públicas

Fechando a pesquisa sobre a atuação de Renato Canini, o capítulo aborda o mais importante momento de sua trajetória profissional, sua transferência para São Paulo, onde iria integrar por alguns anos (final dos anos 1960 e começo dos 70) a equipe Disney do Brasil, dentro da Editora Abril. Analisamos então sua fundamental contribuição ao processo de nacionalização do personagem Zé Carioca, momento crucial deste estudo.

Considerações finais

Para encerrar, são assinaladas as conclusões propostas pela pesquisa, com destaque especial para o seu significado no sentido de oferecer mais subsídios ao resgate de nossa produção cultural recente, chamando a atenção para a situação paradoxal de esquecimento que ainda abrange produções tão significativas para nossa história cultural.

Capítulo 1

Breve história dos quadrinhos brasileiros - Um modelo sob Crise Endêmica

Em 1866, quando Ângelo Agostini – italiano residente no Brasil desde os 16 anos – inaugura suas charges e ilustrações no semanário Cabrião, podemos assinalar o marco inicial da trajetória da linguagem dos quadrinhos no Brasil. Apesar de suas histórias – como as demais do período – não apresentarem balões, seu domínio da narrativa gráfica permite considerar sua obra “As aventuras de Nhô Quim, ou impressões de uma Viagem à Corte” - lançada posteriormente, em 1869, no periódico Vida Fluminense, do Rio de Janeiro - a primeira história em quadrinhos brasileira.

Com logotipo do mesmo Ângelo Agostini, a revista teve longa duração, persistindo até 1960 e trazia vários personagens dos quadrinhos norte-americanos do começo do século XX. Também nessa revista surgiu Chiquinho, um personagem de grande sucesso com o público infantil, que trazia uma interessante peculiaridade desconhecida de seu público: na verdade era uma cópia nacional do personagem Buster Brown, criado em 1902 pelo norte-americano Richard Outcault. Esse personagem seria desenhado por vários autores locais e inclusive ganharia um parceiro concebido aqui: o moleque Benjamin. Também seria publicado no Brasil muitos anos depois de sua desapareição dos jornais nos EUA.

Porém seria somente na década de 1930 que publicações ligadas aos jornais de Rio e São Paulo trariam uma massiva leva de histórias e personagens vindos da América do Norte (inspirados nos suplementos coloridos de histórias em quadrinhos publicados nos jornais daquele país). Ao introduzir esse modelo no país, também iriam publicar quase que exclusivamente histórias produzidas nos EUA, com a exceção da presença dos desenhos de Carlos Artur Thiré, que desde 1936 publicou semanalmente seu personagem Raffles (Um bandido inglês cheio de estilo) na publicação. Apesar de algumas revistas e almanaques luxuosos apresentarem nesse período, em suas páginas, autores brasileiros

Na segunda metade dessa década ocorre uma mudança importante quando as páginas de jornal dedicadas ao público infanto-juvenil que detinham

praticamente o monopólio da publicação de histórias quadrinhos começam a dar lugar à publicação de revistas e álbuns exclusivamente dedicados a essa linguagem.

A década de 1940 traria um grande número de novas revistas de quadrinhos brasileiras, mas que publicavam material norte-americano.

Diversas coletâneas, como as semanais Gibi e o Globo Juvenil, além de almanaques anuais do Suplemento Juvenil, fizeram felizes as gerações daquele período. Além destas coletâneas, eram publicadas revistas de personagens individuais, como Fantasma, Mandrake, Shazam, Príncipe Valente e os principais nomes do Western. Este seria o gênero que mais atrairia os leitores brasileiros, fascinados que estavam pelo (BAGNARIOL, 2004, p.127)

A revista O Cruzeiro traria autores de grande brilho, como Millôr Fernandes (com um trabalho pouco vinculado às histórias em quadrinhos, mas de grande influência para as novas gerações de autores), Péricles (O Amigo da Onça), Carlos Estevão e o mineiro Ziraldo. Este último iria publicar, pela editora O Cruzeiro, a revista O Pererê.

Trazendo como personagem principal o Saci Pererê, suas histórias mostravam para o público infantil o modo de vida brasileiro de uma forma que lembra o universo de Monteiro Lobato e seu Sítio do Picapau Amarelo. Circulou entre 1959 e 1964, com um retorno temporário, muitos anos depois, pela editora Abril, de São Paulo.

Os anos 1950 apresentam uma importante alteração no mercado brasileiro de histórias em quadrinhos, provocada pela perseguição nos Estados Unidos contra os gêneros de terror, erotismo, guerra e mesmo ficção científica, fenômeno decorrente da paranóia anticomunista que marcou esse período nos EUA. Quando estas histórias foram praticamente banidas do mercado norte-americanos por um rigoroso código de ética, os editores nacionais se viram obrigados a contratar autores locais para preencher a lacuna do material importado. Essa circunstância originaria uma verdadeira escola brasileira de quadrinhos de terror, cujos mestres

iniciais seriam Eugenio Colonese, Jayme Cortez, Júlio Shimamoto e Flavio Colin. Com o passar do tempo surgiriam outros autores, como Mozart Couto, Watson Portela, Rodval Matias e Patati. Cabe ressaltar que esse gênero representou um dos raros momentos de afirmação do quadrinho nacional, tanto em termos de mercado quanto do ponto de vista da qualidade artística, gerando publicações que permitiram veicular o trabalho individual destes autores.

Os anos 1950 marcam também o advento de outro tipo de produção, os quadrinhos eróticos, gênero de caráter semi-clandestino que apresentaria grande evolução, principalmente por meio de revistas de bolso com baixo custo e bastante pornográficas, conhecidas como *catecismos*. Estas publicações encontrariam seu apogeu na década seguinte, tendo por maior expoente um autor que se escondia sob o pseudônimo Carlos Zéfiro (revelado apenas em 1991), responsável por aproximadamente 800 histórias em dez anos de atividade.

A instauração do regime militar a partir do golpe de estado de 1964 provocaria profundas transformações no país, dando início a um período autoritário de praticamente vinte anos, marcado pelo fim das liberdades democráticas e com o surgimento de uma rígida censura às atividades culturais, cenário que provocaria também uma resposta da sociedade, por meio de um crescimento significativo das linguagens da caricatura e do desenho de humor. Nesse contexto surge o semanário satírico O Pasquim, fundado por Tarso de Castro, Jaguar, Claudius, Sérgio Cabral e Ziraldo, seguidos depois por Fortuna, Millor Fernandes e Henrique de Souza Filho, o Henfil. Uma publicação com uma linguagem jornalística brilhante e que revelaria talentos ao longo da década de 1970, representando a linha de frente da oposição ao regime, esse jornal lograria grande sucesso, alcançando forte empatia com o público.

Foi nos primeiros números do Pasquim que o cartunista mineiro Henfil retomou seu mais criativo e contundente quadrinho, feito alguns anos antes para a revista Alterosa, de belo horizonte: Os Fradinhos. Nessa série contracenam dois frades, o Cumprido e o Baixim, este o principal personagem da história, que imediatamente torna-se o maior sucesso do Pasquim. Trazia um raro e venenoso humor de costumes, atual ainda hoje, quatro décadas depois.

O Pasquim durou até 1988, sendo relançado em 2002 com o nome de Pasquim 21, em formato maior e colorido. Porém, o contexto era outro e o impacto dessa nova edição foi bem menor, fazendo com que circulasse em um período bem mais breve.

Os anos 70 foram promissores para a produção de quadrinhos voltados para o público infantil, com várias editoras colocando títulos semanais para esse público. A Editora O Cruzeiro publicava Luluzinha, ao passo que a EBAL – Editora Brasil América Ltda. – do Rio de Janeiro, oferecia material fornecido pelos estúdios de animação de Tom e Jerry e Pernalonga. A partir de 1971 a EBAL daria sequência à publicação de vários títulos das editoras norte-americanas voltadas para o público juvenil (editou sua primeira revista Marvel em 1967 e já publicava heróis da DC desde a década de 1950, junto com outros títulos populares, como Tarzan e histórias de faroeste).

A Editora Abril, de São Paulo, que havia lançado a revista O Pato Donald em 1950, iria publicar com grande sucesso revistas com outros personagens dos Estúdios Disney. Esta editora também lograria no mesmo período lançar aquele que seria o maior sucesso editorial dos quadrinhos brasileiros, A Turma da Mônica de Maurício de Sousa. Cabe ressaltar que esse crescimento expressivo do quadrinho voltado para o público infantil pode ser explicado pela forte censura imposta pelo regime militar, levando muitos autores a procurar gêneros livres de repressão, circunstância diversa do panorama mundial.

Esse período, farto para o público infantil, contrastava com o que ocorria no resto do mundo em matéria de quadrinhos: desde o fim da década de 1960 os quadrinhos podiam ser vistos, primeiro na Europa e depois no mundo, como uma forma de arte que poderia ser utilizada de forma requintada e poética, dirigida também aos adultos. A França e a Itália despontam como grandes expoentes desta vertente. Por outro lado, nos EUA explode o novo quadrinho de super-heróis, encabeçado por títulos da editora Marvel, como X- (BAGNARIOL, 2004.p.133)

Por outro lado, o autoritarismo vigente no Brasil levou à articulação de eventos e publicações onde eram veiculadas fortes críticas, por meio das histórias

em quadrinhos e desenhos de humor. Em 1974 foi criado em Piracicaba aquele que seria o principal Salão de humor do país, revelando vários nomes importantes dos quadrinhos, como Laerte, Angeli, Glauco, Santiago, Benjamim entre muitos outros. Também aparecem revistas independentes, algumas do meio universitário, como a Balão, editada pelos alunos da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo (FAU) e da Escola de Comunicações e Artes (ECA), ambas da Universidade de São Paulo. Outras como a fluminense O Bicho (editada pelo cartunista Fortuna e pela editora do Pasquim) e o jornal paulistano Versus abrem espaço para quadrinhos nacionais e autorais. No ano de 1977, esse último lança, por meio de sua editora, um álbum histórico, O livrão dos Quadrinhos, exclusivamente voltado para essa linguagem, trazendo histórias de alto nível de autores como Jô de Oliveira, Edgar Vasques, Luis Ge, Angeli e Benjamim.

Porém, apesar da qualidade do material apresentado, essas publicações não tiveram continuidade, dada sua precária distribuição e a falta de condições para fazer frente à concorrência apresentada pelo material importado. Em 1973, a Abril lança uma publicação com material exclusivamente nacional, a revista *Crás*, que buscava fazer frente às revistas Bicho e Balão. Porém essa iniciativa foi feita de forma fechada, usando apenas artistas da própria editora, a maioria da divisão de quadrinhos Disney da editora, como Renato Canini. Por esse motivo, terminou sendo apenas uma experiência isolada, sem relação com o resto da produção nacional.

O começo dos anos 1980 apresenta um quadro marcado pela hegemonia do material estrangeiro, com a única exceção das revistas de terror, onde se destacavam os talentos de Mozart Couto, Rodval Matias, Olentino, Watson Portela, o roteirista Patati e os veteranos Flavio Colin, Júlio Shimamoto, Jayme Cortez e Rodolfo Zalla.

Um dado curioso é que boa parte dos autores dedicados ao gênero de terror também se dedicavam a confecção de histórias eróticas, na linha dos catecismos de Carlos Zéfiro.

O ano de 1985 traz o surgimento da Press Editorial, onde se destacaria o trabalho de Watson Portela com sua série Paralelas, um trabalho que apesar de

fortemente influenciado pela obra do quadrinista francês Moebius traria qualidade aos desenhos de ficção científica feitos no país.

Além de Paralelas, a Press publicou ainda autores da velha e nova gerações do terror, em revistas como Mundo do Terror e Vampiros. A editora também lançaria revistas eróticas de quadrinhos desenhadas pelos mesmos artistas, que preferiam no entanto usar pseudônimos. Foi neste período que se destacou o trabalho de Mozart Couto, mineiro que começou no início dos anos 80 e, em 1995, já era o principal quadrinista brasileiro no exterior, com trabalhos publicados na Bélgica e nas principais editoras de super-heróis americanos.

Os anos 1980 trazem também a consolidação do Estúdio de Maurício de Sousa, articulando sólida base empresarial - responsável por uma estrutura pioneira de merchandising - à produção de mais de duzentas páginas mensais de histórias em quadrinhos

No ano de 1985 surge a editora paulistana Circo, contemporânea do processo de redemocratização do país por meio da eleição de Tancredo Neves pelo Colégio Eleitoral.

Trazendo tiras de autores como Glauco, Luis Gê e Paulo Caruso, logo a seguir iria publicar uma revista totalmente produzida pelo cartunista Angeli, a Chiclete com Banana, um verdadeiro marco do humor e dos quadrinhos daquele momento, caracterizado pela crítica de costumes e sem engajamento político, na linha dos fanzines de Robert Crumb.

Os personagens de Angeli eram estereótipos populares e urbanos, facilmente identificáveis por todas as classes sociais, como o punk Bob Cuspe ou a boêmia Re Bordosa. Angeli deixava claramente de lado o humor político, restringindo-se apenas à sátira de costumes, à maneira do clássico humor (BAGNARIOL, 2004.p.140)

Chiclete com Banana teve ainda o mérito de inspirar uma série de fanzines independentes por todo país, como a também paulistana Brigitte e a gaúcha Kamikaze, além de autores que veiculavam publicações de baixa tiragem comercializadas pelo correio, como os paulistanos Marcatti e Muttarelli.

O ano de 1988 traria a revista *Animal*, publicação de grande importância por ter em suas páginas o melhor do quadrinho europeu dos anos 80, bem como autores norte-americanos de vanguarda. Tinha excelente padrão gráfico e além do material importado serviu para lançar autores novos com Fabio Zimbres (também editor), Adão Iturrusgaray, Libero e Fabio Malavoglia, André Toral e Oswaldo Pavanelli.

Também foram lançadas edições especiais com alguns dos principais autores da revista, graphic novels de Jano, Abuli e Bernet, Tamburini e Liberatore, Jaime Martin.

Na década de 1990 ocorre um movimento forte de novos autores que se inspiram nas experiências editoriais da década anterior, embalados pela estabilidade econômica a partir do ano de 1994 que garante um preço estável para o papel, permitindo o surgimento de novas revistas.

No Rio de Janeiro, a FRI (Frente das Revistas Independentes), encabeçada pelo editor Ronald e pela talentosa quadrinista Thais Linhares, surgiu com as revistas *Quadrinhos tristes* e *Grimoire*. No Rio, deve se destacar também os trabalhos de André Diniz, que fundou a Editora Nona Arte e editou seus próprios trabalhos em parcerias com artistas como Flavio Colin e Laudo. (BAGNARIOL, 2004, p.143)

No começo dos anos noventa o Rio Grande do Sul marcaria presença com duas publicações importantes, as revistas *Dundum* e *Glória Glória Aleluia*. A primeira causaria comoção em Porto Alegre por contar com apoio da prefeitura, sendo acusada de pornografia por setores conservadores. Trazia autores de diferentes gerações como Edgar Vasques, Adão Iturrusgaray, Guazzelli, Jaca, Sylvio Ayala, Lancast, Edu Oliveira, Gilmar Fraga, Rodrigo Rosa, Fabio Zimbres entre outros. A segunda era produzida por Allan Sieber, uma das mentes mais promissoras da nova geração de autores gaúchos e que posteriormente iria se destacar como autor de filmes de animação.

Em São Paulo teríamos o zine Panacea que se tornou publicação mensal com excelente padrão gráfico.

Em Belo Horizonte surge um coletivo de jovens artistas que lança a Revista Graffiti 76% Quadrinhos, produzida com lei de incentivo, o que vem a garantir uma periodicidade constante desde seu lançamento em 1995, além de apresentar excelente qualidade gráfica. A partir de 2006 editam também álbuns de histórias de autor, dois títulos: Um Dia uma Morte, de Fabiano Barroso e Piero Bagnariol, e o Relógio Insano, de Eloar Guazzelli Filho.

No ano de 1997 surge em São Paulo uma novidade, a Fabrica de Quadrinhos, uma espécie de agência formadora de profissionais principalmente voltados para atender a demanda de editoras norte-americanas como Marvel, DC, Image e Dark Horse. Idealizada por Marcelo Campos, Octavio Cariello e Rogério Vilela, ela destacaria o trabalho de autores que publicariam fora do país, como Roger Cruz, Mike Deodato, Bené Nascimento e Luciano Queioz, dentre outros.

Capítulo 02

Panorama dos Quadrinhos no Rio Grande do Sul

Existe uma localidade no extremo sul do Brasil que tem um aspecto muito peculiar: a fronteira com o Uruguai passa bem no meio de sua praça principal. De um lado está a cidade uruguaia de Rivera; do outro, a brasileira Santana do Livramento, no estado sulista do Rio Grande do Sul. Esta circunstância criou situações quase teatrais, muitas vezes dramáticas. Em diferentes épocas, a mesma praça teve de um lado uma ditadura militar e do outro um governo civil. De fato, no ano de 1964 tínhamos no Brasil um regime militar, enquanto o Uruguai era uma república democrática. Nos terríveis anos 1970, a praça central esteve sob governos sanguinários de ambos os lados. Quando o Brasil começava a sua democratização no começo dos anos 1980, o lado uruguaio da praça vivia momentos muito duros. Hoje, felizmente, temos governos civis de ambos os lados da praça.

Este espaço compartilhado entre duas nações tão diferentes é muito rico culturalmente e também gerou muitas situações quase absurdas. Por exemplo, um cidadão que por casualidade estivesse no lado uruguaio da praça nos anos 1960 podia perfeitamente ler O Capital, enquanto o brasileiro que estivesse sentado do seu lado com o mesmo livro seria com certeza detido por atitude suspeita ou leituras indevidas.

Circunstâncias muito teatrais, certamente. Mais que isso, esta fronteira tão íntima, este permanente intercâmbio de informações, o fato mesmo da gente desta cidade falar um dialeto – portunhol – em que se fala português com um sotaque castelhano, isto resume perfeitamente a peculiaridade da cultura deste estado no extremo sul do Brasil.

O Rio Grande do Sul foi o último espaço do território brasileiro a ser ocupado pelos portugueses. E sob lutas violentas com seus rivais espanhóis. Por outro lado, como foi a última parte a ser integrada aos territórios do futuro país dos brasileiros, esta porção de terra foi a que recebeu gente de todas as partes: brasileiros do norte, tropeiros de São Paulo, aventureiros do Rio de Janeiro e Minas Gerais,

indígenas do Paraguai, descendentes de soldados espanhóis e colonos de Portugal e Açores.

Mapa confeccionado pelo autor

Para isso concorreram fatores políticos e geográficos intimamente ligados, como aponta Carlos Reverbel em *O Gaúcho* (1998, p.89), salientando que a fronteira do Rio Grande com os países do Plata tem 1.727 km de largura, 724 km com a República Argentina e 1003 km com a República do Uruguai e que, portanto, nada impede o trânsito livre entre o Rio Grande e esses países.

A disputa entre os dois grandes impérios ibéricos pelos territórios platinos e as dificuldades encontradas na ocupação humana de tais territórios terão como resultado a incorporação do Rio Grande do Sul ao território brasileiro, então sob domínio da Coroa Portuguesa, só em meados do Século 18. Destas lutas surge um personagem comum aos dois lados da contenda, a figura do gaúcho.

O gaúcho primitivo teve origem étnica na mestiçagem entre Espanhóis, Portugueses e os povos indígenas ... Entre a herança

Portuguesa e Espanhola, ganhou o cavalo e a faca, utensílo de grande importância, servia de arma e era o único instrumento de trabalho no abate do gado e na preparação dos couros. Dos indígenas ficou as boleadeiras, o poncho, o mate e a vincha. Ambos os tipos, tanto o gaúcho platino como o riograndense incorporaram a sua linguagem elementos indígenas e, em menor escala, negros, mesclando-os ao português e ao espanhol, com arcadismos de ambos os idiomas e mútuas interpretações e influências. (REVERBEL. 1998, p. 111)

Este tipo social de grande importância para a história dos futuros países platinos tem sua origem no homem que começa a esboçar sua aparição no século 16, com a primeira fundação de Buenos Aires.

Sua aparição no Rio Grande ocorrerá bem depois, sob o influxo dos mesmo fatores: pastagens abundantes e enormes rebanhos sem dono. Houve precedência platina no aparecimento do gaúcho, mas o tipo social por ele encarnado não se restringiu ao circunscrito, chegou ao Rio Grande... (REVERBEL. 1998, p.91)

Isto explica a semelhança de indumentária, costumes e atitudes políticas que irão definir a figura do gaúcho riograndense com relação a seus vizinhos e adversários do outro lado da fronteira. Este estado brasileiro terá por isso uma história tumultuada, feita de levantamentos militares e guerras de fronteira, pontuada por revoluções contra governos centrais omissos e também marcada pelo imenso fluxo migratório que trouxe milhões de europeus para o Novo Mundo, semelhante à história da Argentina e do Uruguai.

Santiago-Entrevero

Esta pequena introdução se torna necessária para explicar o grande número de desenhistas e humoristas gráficos radicados neste estado sulino, a originalidade de sua produção, a forte influência exercida por publicações e autores platinos em seus trabalhos e o crescente intercâmbio cultural entre esses países.

2. 1 A evolução da história em quadrinhos no Rio Grande do Sul

A evolução da história em quadrinhos na região será lenta, como no restante do Brasil. É importante ressaltar também a grande dificuldade que coloca para a presente pesquisa, devido à escassa bibliografia sobre o tema no Brasil, sendo que com relação à região sul esta é quase inexistente, consistindo basicamente de algumas teses acadêmicas ou ensaios isolados.

O desenvolvimento da atividade editorial no Rio Grande do Sul já é significativo no final do século XIX, devido à presença de grandes contingentes migratórios no estado, principalmente alemães e italianos, fato que irá provocar intensa atividade política e agitação social, levando ao aparecimento de publicações de cunho satírico e propagandístico. Nesse sentido, Joaquim da Fonseca afirma que foi Athos Damasceno o autor de um livro sobre estas primeiras publicações humorísticas, chamado *Imprensa Caricata* no Rio Grande do Sul no Século XIX:

De acordo com ele, o primeiro jornal humorístico publicado no Rio Grande foi **A Sentinela do Sul**, que surgiu em Porto Alegre, em julho de 1867. Depois veio **O Guarani**, em 1874. Em 1877, surgia **A Lanterna**, dirigida por **Carlos Von Koseritz**.

Em 1878, apareceu **El Figaro**, que foi uma continuação de **A Lanterna**. Em seguida veio **A Lente**, de 1883, dirigida e desenhada por **Araujo Guerra**, provavelmente o caricaturista de maior expressão no Rio Grande de finais do Século XIX.

Depois viriam **O Cabrion** (1886), o semanário **Gazetinha** (1891) e por fim, **A Farpa** (1897). (FONSECA. 1999, p. 272)

Saramach-O Século

No interior do estado, duas cidades com importância econômica iriam apresentar uma imprensa humorística: Rio Grande e Pelotas.

A primeira teve seu desenvolvimento derivado da localização estratégica de seu porto marítimo que dá entrada à Lagoa dos Patos e a conseqüente hidrovía de

acesso para Porto Alegre. Nesta cidade surge em 1874 O Amolador, por obra do litógrafo e desenhista Pedro Mozer. A seguir temos o advento de O Diabrete (1875), com os desenhistas Henrique Marcos González, Lord K. e Tadeo de Amorim. Em 1880 surge O Maruí (também criação do espanhol Gonzáles). Em 1888 aparece O Bisturi.

Pelotas teve sua riqueza derivada das charqueadas, núcleo industrial da indústria alimentícia do Rio Grande e sede de importante centro agropecuário. Nesta cidade surge, em 1887, a publicação A Ventarola, com o trabalho dos caricaturistas Eduardo Chapon, Guilherme Stoffel, Álamo e Tob. Outra publicação deste período é O Cabrion, de 1879. Os caricaturistas eram Eduardo Chapon e Araújo Guerra.

Essas publicações foram fundamentais para disseminar o desenho humorístico e a linguagem da caricatura na região. Mas o surgimento da história em quadrinhos como a entendemos hoje só irá ocorrer muito tempo depois, nos anos 1960, com a concepção de uma cooperativa de autores. No entanto, um pouco antes, um fato importante iria ocorrer e nele teria um papel fundamental o primeiro grande autor de quadrinhos do Rio Grande do Sul, João Batista Mottini.

Em 1946, esse desenhista de grande talento, por casualidade nascido em Santana do Livramento, radicou-se em Buenos Aires, quando a República Argentina estava na vanguarda sulamericana da criação gráfico-artística. Como afirma o crítico de quadrinhos Hiran Goidanich na apresentação do Catálogo do III Salão Internacional de Desenho de Imprensa de Porto Alegre, que tinha como homenageado o citado João Mottini:

Os profissionais da área de ilustração eram consagrados e havia um estímulo muito grande para seu aproveitamento na produção de quadrinhos. Apesar de jovem e estrangeiro, em pouco tempo o trabalho de **Mottini** como ilustrador ganhou reconhecimento e admiração. Ele passou a colaborar regularmente com as revistas editadas por Dante Quinterno, **Patoruzu** e **Patoruzito** (de circulação mensal e semanal).

Seus trabalhos seriados mais conhecidos deste período foram **Aurelio, el audaz** e **Las aventuras de Bordon**. Atuou como professor no curso de desenho na famosa Escola Pan Americana, onde ensinavam, entre outros, **Jose Luis Salinas**, **Alberto**

Breccia e Hugo Pratt, que trabalhava na Argentina nessa época. Em 1957, suas histórias em quadrinhos chegavam à Itália, em trabalhos solicitados pelo **Studio Creazioni Dami**, de Milão.

Em 1962, retornou para Brasil, fixando-se em Porto Alegre.

João Mottini-“A Guerra dos Farrapos”

2.2 Uma cooperativa de quadrinistas

A experiência adquirida por Mottini em Buenos Aires, cidade onde trabalhou cercado por grandes talentos que hoje são reconhecidos mundialmente, e poder atuar no período que ficou conhecido como “era dourada” da história em quadrinhos platense, foi de grande importância para a criação - quando de seu retorno ao Brasil, em 1962 -, da Cooperativa Editora de Trabalhos de Porto Alegre (CETPA, uma iniciativa para valorizar e nacionalizar a história em quadrinhos do Rio Grande do Sul.

Foi uma concepção do desenhista carioca José Geraldo, dos jornalistas gaúchos Joao Maia Neto e Hamilton Chaves, com o apoio do então governador do estado, Leonel Brizola.

Os roteiristas e desenhistas reunidos nessa cooperativa estavam claramente inspirados pelo exemplo argentino e buscavam abrir espaço para publicações que valorizassem “o herói nacional”, em um período marcado pela enorme presença de material importado. Seu objetivo era publicar quadrinhos identificados com nossos costumes e nossa cultura.

O jornalista Daniel Cassol escreveu sobre esta iniciativa em uma reportagem sobre o quadrinho gaúcho, publicada na revista Aplauso:

A grande batalha liderada pela **CETPA** na defesa da história em quadrinhos brasileira pode ser representada pelo personagem **Zé Candango**. Este pequeno e esfomeado “**Cangaceiro**” criado por **José Geraldo** e desenhado por **Renato Canini** lutava contra os personagens norte-americanos que haviam tomado conta do mercado brasileiro. Foram dois anos de luta do pequeno personagem, em tiras que chegaram a ser publicadas em jornais como **Jornal do Brasil** e **Última Hora**. (CASSOL. 2001)

A CETPA funcionava como editora e distribuidora, logrando publicar várias revistas de histórias em quadrinhos, atraindo desenhistas de todo o país: Getulio Delphin (Aba-Larga), Flavio Colin (Sepé Tiarajú), Julio Shimamoto (História do Rio Grande do Sul), Aníbal Bendati (Lupinha), Flavio Luís Teixeira (Piazito), Luíz Saindemberg (História do Cooperativismo), Renato Canini (Zé Candango) e João Mottini (em substituição a Getúlio Delphin em Aba-Larga).

novas

diferentes! sensacio-
nais! compre as revis-
tas, PIAZITO, SEPE,
LUPINHA, ZÉ CAN-
DANGO e conheça a
mensagem de nossos
artistas. Histórias, per-
sonagens, aventuras
brasileiras para leito-
res brasileiros.

Entre os roteiristas estavam Carlos Freitas, Hamilton Chaves, Cavalheiro Lima e José Geraldo.

Apesar do suporte por parte do Governo do Estado, a CETPA cerrou as portas no final de 1963, fato que se deve a uma deficiente organização administrativa.

Por se tratar de um momento chave desta pesquisa sobre a atuação de Canini na cena cultural brasileira, as atividades da CETPA serão objeto de análise mais pormenorizada no próximo capítulo, preparando terreno para um estudo específico do personagem Zé Candango.

2.3 A história em quadrinhos riograndense depois do golpe de 1964

Flavio Colin-Guerra dos Farrapos

O ano 1964 irá representar uma mudança traumática na situação política nacional, com o golpe militar de 31 de março. O crescente autoritarismo do novo regime, a resistência gradualmente apresentada por amplos setores da sociedade civil e a consequente redução dos direitos civis terão reflexos em toda a vida nacional, onde os intelectuais e profissionais da área cultural desenvolvem um

papel cada vez mais importante, seja como articuladores da resistência, seja como objeto de perseguições.

Este quadro de restrição de liberdades encontrará no desenho de humor uma forte oposição, em que algumas publicações, como o jornal Pasquim, do Rio de Janeiro, terão um papel fundamental na resistência democrática. Por outro lado, toda a produção do período estará submetida a rígida censura e os autores a perseguição policial e prisões arbitrárias. Mas o esforço repressivo não será suficiente para frear o crescente número de desenhistas e publicações.

Nesse período, o meio universitário – totalmente envolvido com as lutas políticas contra o regime militar – trouxe novas publicações e no Rio Grande uma delas, a revista Grillus lança um nome fundamental para os quadrinhos desta região, Edgar Vasques:

Rango- Edgar Vasques

É nesta publicação organizada pelos alunos da Faculdade de Arquitetura da Universidade Federal do RS que surge seu personagem mais popular, Rango (1970). O nome é tirado de uma gíria que equivale à palavra comida e este personagem adquire grande significado por tratar de um tema tabu não somente para o regime, mas para toda a sociedade brasileira: a fome, que ainda tortura milhões de seres humanos no país. Por esta razão, ele rapidamente iria se tornar um símbolo da imensa quantidade de gente marginalizada do sistema social do país, sempre manipulando uma fina ironia, desenho requintado e um texto muito combativo. Em um curto tempo obteve grande sucesso, passando a ser publicado diariamente entre 1972 e 1975, no jornal Folha da Manhã, de Porto Alegre.

Com seus amigos **Baba y Chaco**, ao lado também de seu filho igualmente esfomeado, **Rango** é fruto direto da miséria do povo nos tempos em que o Brasil vivia seu “milagre econômico” ... O **Genio Gabiru**, a produção mais recente deste personagem, revela que a miséria do brasileiro é tão permanente quanto o trabalho de um autor de quadrinhos. (CASSOL. 2001)

Edgar Vasquez não ficou somente com Rango. Nos anos 1970 fez adaptações de textos literários para publicações independentes, como a história em quadrinhos *Eu sou Artur Arão* para uma edição especial da revista *Versus*. Esta história é bem interessante, pois aborda um trecho das memórias de um conhecido bandoleiro que protagonizou muitas aventuras na região fronteira por volta dos anos 1930-1940. Está toda ambientada em um clima bem gaúcho, bastante similar às histórias em quadrinhos sobre o mesmo tema na Argentina, revelando o intercâmbio de influências e as semelhanças culturais presentes na cena artística desta região, já citadas neste texto.

Artur Arão-Edgar Vasques

Nos anos 1980, mais precisamente no período de 1983-90, Vasques desenhou uma página mensal para a revista Playboy, a história Analista de Bagé, baseada em um personagem do escritor gaúcho Luis Fernando Veríssimo (e também autor de quadrinhos, como veremos a seguir). Este trabalho também ganhou sua versão em livros por meio da L&PM, uma editora gaúcha precisamente criada em torno do personagem *Rango*, e que a partir dos anos 1980 terá um papel muito importante na difusão para todo o Brasil de traduções do quadrinho adulto europeu, os ícones do *underground* norte-americano e até mesmo da heróica produção latino-americana, especialmente dos autores argentinos.

Em fins dos anos 1990 saiu nas páginas do jornal Gazeta Mercantil outra obra de Vasques, uma história em quadrinhos em forma de tiras diárias que era um fascinante drama de mistério na melhor tradição do romance negro. Sottovoce, a morte fala baixo (1999) teve, alguns anos depois, uma compilação em livro pela mesma L&PM Editores. No entanto, apesar destes sucessos, ainda muitos trabalhos de Edgar permanecem inéditos, como a recente saga Os casacos de Vento, uma crônica libertária bem ao estilo do autor.

Trecho da HQ de suspense "Sottovocce"

2.4 Os anos 1970

Os anos 1970 apresentaram também a continuidade do trabalho de Renato Canini (o autor de Zé Candango para a CETPA) e o surgimento de novos e talentosos autores - ainda que não somente identificados com a história em quadrinhos - normalmente mais conhecidos como escritores ou desenhistas de humor. Entre estes, Luis Fernando Veríssimo e Neltair Abreu, vulgo Santiago.

Dono de um estilo muito autêntico e dotado de grande talento para as histórias de humor, Renato Canini irá constituir-se no mais brilhante intérprete de Zé Carioca, editado pela Disney no Brasil, ao ponto de ser considerado demasiadamente pessoal para os padrões desta multinacional e por isso ter sua produção interrompida.

Zé Candango – Canini

Luis Fernando Veríssimo é nacionalmente conhecido como escritor, mas, sem dúvida, sua história em quadrinhos publicada em tiras, As Cobras, o qualifica como um dos maiores humoristas gráficos do país. Esta história em quadrinhos, junto com As aventuras da família Brasil, foi publicada em várias revistas, jornais e livros. Os livros que publicou se aproximam dos três dígitos e, entre estes, o Analista de Bagé se converteu em um dos maiores best-sellers da história editorial

do país, com aproximadamente cem edições. Como já dissemos antes, esta personagem teve uma adaptação em forma de história em quadrinhos, desenhado por Edgar Vasques.

Família Brasil, presente em jornais de todo país

Suas crônicas sobre o cotidiano da classe média brasileira, *As Aventuras da Família Brasil*, saem nos principais jornais do país e têm um estilo bastante similar ao trabalho do autor norte-americano Jules Feiffer. Com um humor refinado e uma aguda percepção da realidade, Veríssimo faz uma história em quadrinhos original, uma apurada crônica de costumes com um desenho ágil, pleno de sutilezas.

LFV-Guerra dos Farrapos-“Eo Bento Levou”

Neltair Rebés Abreu, nasceu em 1950 na cidade de Santiago do Boqueirão e com vinte anos começou sua vida profissional na capital do estado, Porto Alegre. Sob o pseudônimo de Santiago, seus primeiros desenhos saem no meio universitário e logo ganham espaço na imprensa regular. Desenhista de humor dotado de grande talento, Santiago veiculou seus trabalhos em muitas publicações: O Estado de São Paulo, Folha de São Paulo, Jornal de Brasília, Pasquim, Veja, Isto É, Gourmet Internacional (Brasil), Libro de Humor Político (Argentina), Yomiuri Shimbun (Japão), Print (EUA), Cambio 16 (Espanña) The Olympic Cartoon Aid Project (Inglaterra).

O trabalho de Santiago é reconhecido mundialmente pois conseguiu obter o mais disputado prêmio internacional de desenho

de humor, o **Gran Prix** que obteve em 1989 no **XI Yomiuri International Cartón Contest**, patrocinado pelo diário **Yomiuri Shimbun**, de Tóquio... Não ficou nisto, neste mesmo salão foi agraciado com outras distinções, dois prêmios de excelência e três menções honrosas... Ainda se somam premiações na Bulgária, Turquia, Alemanha e Canadá... Só no **Salão Internacional de Humor de Piracicaba**, Santiago obteve cinco premiações... (FONSECA, 1999, p. 267).

Apesar de ser conhecido como autor de desenhos de humor, algumas vezes fez histórias em quadrinhos, em geral sem palavras, onde apresentou um estilo bastante próximo da escola de desenho surgida na Europa no pós-guerra e conhecida como escola da linha clara (a partir dos quadrinhos do desenhista belga Hergé). São crônicas de costumes, muitas tratando do conflito cultural entre o campo e a cidade, envolvendo seu popular personagem, o gaúcho Macanudo Taurino Fagunde.

Macanudo Taurino Fagunde – Santiago

2.5 Os anos 1980 e o surgimento de Kamikaze

Nos anos 1980 o país enfrenta novos rumos. Por um lado, começa a se definir um processo de redemocratização, com uma grande mobilização nacional por eleições diretas para presidente e a volta de um governo civil. De outro, uma grave crise econômica marcada por um brutal crescimento da dívida externa e um forte processo inflacionário. A vida cultural se agita entre a esperança e a desilusão, mas a gradual liberalização da sociedade oferece um vasto terreno para novas publicações e, à parte a difícil competição com o material importado, a história em quadrinhos ganha importância, pois traduz perfeitamente as agudas questões despertadas por essa época de transição.

Surgem variadas publicações e novos autores se consagram. A história em quadrinhos se difunde em várias iniciativas. Em São Paulo, um grupo de desenhistas de humor e histórias em quadrinhos se destaca e irá influenciar toda a nova geração, Laerte Coutinho, Angeli y Glauco, cada um com uma revista própria. Seu texto é cáustico e irreverente, nada está imune à crítica, nem mesmo os movimentos sociais. A política não é mais o tema principal, a crônica de costumes - com forte tradição em nossa literatura -, é o espaço para novas e brilhantes incursões destes autores. Suas revistas ganharam um grande público em todo o país e atingiram tiragens significativas.

Uma nova geração de autores do Rio Grande irá surgir sob essa influência.

Em fins dos anos 1970, a história em quadrinhos está praticamente restrita a umas poucas tiras nos jornais e os desenhistas buscam sem resultados criar uma publicação específica. Um forte sentimento de frustração domina o universo dos desenhistas do sul e o exemplo dos autores do centro do país os estimula a buscar soluções para o impasse editorial. Por volta de 1984, um grupo de jovens desenhistas de Porto Alegre faz planos para uma nova publicação somente de histórias em quadrinhos. Primeiro criam um piloto para a revista Morte (que nem sequer logra nascer), seguido de um número zero de Arfe y Fungue (idéia do músico e agitador cultural, Carlos Eduardo Miranda) e por fim logram editar seis números de uma revista de pequeno formato, cujo nome traduz bem o estado de alma destes jovens criadores: Kamikaze.

Capa da edição número dois de Kamikaze

Criada no sistema cooperativo e editada de maneira informal, esta publicação teve uma boa recepção junto ao público mais jovem, pois trazia uma visão de mundo mais urbana, cheia de um humor sarcástico e exercendo também a sátira de costumes. É o ponto de convergência de algumas influências: o quadrinho *underground* norte-americano, a história em quadrinhos contemporânea européia e também a produção sulamericana (em especial o quadrinho argentino, que nesta época vive um grande momento). Em um período de dois anos, com uma periodicidade praticamente trimestral, saem em suas páginas os trabalhos dos membros do núcleo criador original, dentre eles Chico Machado, Eloar Guazzelli Filho, Mauro Dorffman, Pedro Alice, Verde e Vitt Núñez, além de alguns convidados como Lancast Mota e Iotti. Este último também será criador de um personagem que terá grande sucesso regional nos anos seguintes, permanecendo até hoje nas páginas de Zero Hora, bem como em livros e uma revista de periodicidade incerta (Gibizón): o colono italiano Radicci.

... seus personagens mais conhecidos são a família e os amigos que gravitam ao redor de **Radicci**, o herói de uma história em

quadrinhos inspirada na vida cotidiana dos imigrantes italianos que colonizaram a região serrana do Rio Grande... Edita a revista **Gibizón do Radicci** que ganhou o prêmio de melhor publicação independente no troféu HQ-MIX, de São Paulo... **Radicci** ultrapassou a fronteira da história em quadrinhos para se tornar um bem sucedido caso de merchandising da região serrana, como grife de brinquedos, equipamentos esportivos, vestuário, bebidas (vinho, é claro), cafés e restaurantes. (FONSECA, 1999, p. 279)

Radicci e a esposa, Genoveva

Iotti - Álbum Demo Via

Outra história em quadrinhos cuja temática também trata de um grupo étnico-cultural é a tira Blau, inspirada nos descendentes dos imigrantes alemães que chegaram massivamente, a partir de 1825, no estado do Rio Grande do Sul. Ela é criação do desenhista de humor e jornalista Augusto Franke Bier.

Tira com o “alemón” Blau

Estreando seus desenhos em Kamikaze, Lancast Mota nasceu em Fortaleza, Ceará, mas mora em Porto Alegre desde começos dos anos 1980. Ele representa um importante canal de ligação entre a linguagem dos quadrinhos e os desenhos animados, pois também se dedica à produção de curtas metragens e séries para televisão. Junto com Eloar Guazzelli Filho, fez a adaptação para desenho animado de uma história em quadrinhos do autor argentino Enrique Breccia, O Reino Azul, que obteve premiação no XI Festival de Cinema de Habana. Também ganhou prêmios com suas histórias em quadrinhos no XVI Salão Internacional de Humor de Piracicaba e no II Salão Internacional de Desenho de Imprensa de Porto Alegre.

Lancast- Série Cão e Gato

É importante ressaltar que em meados dos anos 80 começa um movimento gradual de intercâmbio com os autores de quadrinhos da região do Prata, em especial com autores de Buenos Aires. Em 1985, Eloar Guazzelli Filho (um dos membros do grupo Kamikaze) viaja para Buenos Aires e faz contato com os editores de Fierro, Juan Lima e Juan Sasturáin, logrando publicar uma história em quadrinhos – Repórter Dada – nessa revista.

Guazzelli-Dia dos Mortos- publicação Consequências

2.6 - Os anos 1990: a revista Dundum

Os anos 1990 apresentaram novas perspectivas, a partir do surgimento de outras revistas, o crescimento do intercâmbio com os autores platinos a instituição do Salão Internacional de Desenho de Imprensa de Porto Alegre: “Promovido pela municipalidade a partir de 1992, o salão ocorre anualmente com as categorias desenho de humor, caricatura, ilustração editorial e história em quadrinhos” (FONSECA, 1999, p. 273)

É importante ressaltar que, no atual quadro de crise no mercado editorial de histórias em quadrinhos, torna-se cada vez mais importante o papel dos concursos e salões de desenho, uma vez que muitas vezes eles são a única possibilidade para revelar novos talentos e os catálogos de suas edições apresentam uma preciosa compilação de trabalhos. Este é o caso de variados autores, como Kyoko Yamashita, Eduardo Oliveira, Silvio Silveira e a dupla Jack Kaminski e Walter “paquistanes” Jr.

O ano de 1990 é marcado pelo surgimento de uma publicação que irá causar impacto não apenas no meio político, mas também provocando uma crise na política local de Porto Alegre, a revista Dundum. Por ter apoio financeiro do governo municipal do Partido dos Trabalhadores, esta publicação foi atacada por políticos e jornalistas da direita local. Seus editores - Adão Iturrusgaray e Gilmar Rodrigues – chegam a ser intimados a depor perante um juiz, porém o processo não chega a ser instaurado. No entanto, a publicação teve repercussão nacional e logo fez seu lançamento em São Paulo.

Edição japonesa da revista Dundum

As agressivas doses de humor negro, sexo e violência presentes nestas histórias são também consequência do que seus desenhistas liam quando eram crianças e adolescentes... Por exemplo, **Pedro Alice**, mesmo lendo assiduamente as aventuras de **Flash Gordon** e as histórias em quadrinhos da **Disney**, também devorava os quadrinhos de terror da revista **Kripta** e os miseráveis personagens de **Henfil**... Parece que os tempos de crer em super-heróis terminaram... Suas histórias além da busca do experimentalismo gráfico, trazem roteiros em ritmo alucinado, ligados à rotina violenta, miserável e degradante das grandes cidades. (CASSOL, 2001)

O resultado foi a divulgação, para todo o país, do trabalho de seus colaboradores e, em especial, lançou definitivamente o nome de Adão Iturrusgaray como um dos mais importantes autores da nova geração.

Nos anos 1990, Adão Iturrusgarai começa também a trabalhar como roteirista para os programas da Rede Globo: TV Colosso, Sai de Baixo e Casseta e Planeta. Criou neste período a tira Aline, muito popular entre o público jovem e que segue sendo publicada na Folha de São Paulo, além de ter ganho também edições em forma de livro pela L&PM (Porto Alegre) e Jacaranda (São Paulo). Aline se

tornou popular por narrar as atribulações cotidianas de uma jovem e seus dois namorados em meio à cena urbana dos anos 90. Seu sucesso virou o milênio e ensejou uma adaptação para episódio televisivo da Rede Globo de televisão no final de 2008. Sexo, drogas e rock&roll, a eterna força do desenho *underground*, estão presentes nas crônicas iconoclastas deste autor que já havia criado uma dupla de personagens polêmicos: os caubóis gays, Rocky & Hudson, que inclusive ganharam uma versão em longa-metragem (no começo da década de 1990) pela produtora gaúcha de animação Otto Desenhos Animados.

Rocky & Hudson- Adão Iturrusgarai

O lançamento da revista Dundum marca também um forte contato com a nova geração de desenhistas e editores de histórias em quadrinhos de São Paulo. Entre estes, um dos editores da prestigiosa revista Animal: o paulista Fabio Zimbres. Essa publicação abriu espaço para novos autores brasileiros (entre eles os gaúchos Adão Iturrusgaray, Jaca, Gilmar Fraga, Eloar Guazzelli Filho e Eduardo Oliveira). Com uma boa qualidade de impressão e distribuição nacional, exerceu bastante influência na produção deste período entre outras coisas por veicular as ousadias visuais de um quadrinista com vocação de artista-gráfico, o desenhista conhecido pelo codinome Jaca.

Marvelous – Jaca – Dundum -2002

Por conta dos contatos com o grupo de criadores sulista, Fábio Zimbres termina por transferir-se para Porto Alegre em 1992. Autor de múltiplos talentos e dedicado editor, Fábio é muito importante para o desenvolvimento da cena produtiva de desenho no Rio Grande do Sul após essa data. Fábio Zimbres nasceu em Minas Gerais, mas sua formação profissional ocorreu em São Paulo, já no começo dos anos 1980. Em 1986 fez a publicação *Brigitte* (mais ou menos contemporânea da gaúcha *Kamikaze*); entre 1988-91 editou, em conjunto com Newton Foot e Priscilla Farias, a revista *Animal*. Depois de radicar-se em Porto Alegre, segue editando em publicações de todo o país e do exterior: as revistas de quadrinhos *Peek-a-Boo*, *Dundum*, *Vox*, *Big Bang Bang*, *Cybercomics*, *Gloria*, *Gloria*, *Aleluya* (Brasil), *Heaven* (Dinamarca), *Death Race*, *Alternative Comics* e *Phantagraphics* (EUA), *L'apparition* y *Comix 2000* (França), *Zona de Arte* (Espanha), *Complot* (México), *Guacho* (Uruguai). Trabalha também como roteirista, designer gráfico, curador de exposições e realizador de direção de arte e fundos para desenhos animados. Criador das edições *Tonto*, uma elegante coleção de livros de pequeno formato com histórias em quadrinhos, tiras e ilustrações de vários autores: Eloar Guazzelli Filho, Eduardo Oliveira, Silvio Ayala, Lourenço Mutarelli, Allan Sieber, Schiavon, Elenio Pico e Gabriel Furgoni.

Entre 1999 e março de 2001, Fabio Zimbres elaborou uma tira diária para A Folha de São Paulo, Vida Boa. Extremamente original, este trabalho teve uma repercussão polêmica: para uma parte do público era incompreensível; para a outra, original, com rasgos de genialidade. Segundo Daniel Cassol (2001), “com seu traço inconfundível e personagens complexos, plenos de questionamentos existenciais, ele cativou muitos leitores da **Folha de São Paulo**. A história de um homem que divide suas angústias com um vaso é surpreendente”.

Vida Boa- Fabio Zimbres

Com um estilo muito peculiar, inquieto e prolífico, com uma intensa atividade de intercâmbio com autores de outros países, este artista será fundamental para o estreitamento de laços com os autores do Plata. De fato, os anos 1990 irão marcar o aumento gradual dos contatos entre os autores dessa região. Os antigos rivais começam a se conhecer e descobrem que vivem realidades comuns. Fatores políticos são relevantes, uma vez que a redemocratização e também a crise econômica fazem com que os países do cone sul entendam que só a cooperação profunda poderá fortalecer suas nações em um contexto internacional adverso. Começam a crescer os convênios e intercâmbios culturais.

No começo dos anos 90, a municipalidade de Porto Alegre promove dois Festivais para divulgar a produção cultural desta cidade na Argentina (as edições 1996-97 do Porto Alegre em Buenos Aires), iniciativa que conta também com duas exposições de desenhos de humor e histórias em quadrinhos, Portuñol (1996) e Da-me dos (1997). Elenio Pico, coordenador do espaço de exposições de quadrinhos no prestigiado Centro Cultural Recoleta, entra em contato pessoal com um grupo de autores gaúchos presentes no festival: Alan Sieber, Eloar Guazzelli

Filho, Pedro Alice, Silvio Silveira e Fabio Zimbres, encontro que resultaria em futuras parcerias em mostras e edições conjuntas.

O mal está feito, os artistas das margens do Rio Uruguai começam a trocar idéias, e, mais ainda, intercambiar desenhos. Elenio apresenta a seus novos amigos o coletivo de artistas a que pertence, La Comuna del Lápiz Japonéz, que faz a publicação do mesmo nome, publicação esta que também, como a Dundum, nasce sob polêmica, enfrentando um processo movido pela multinacional *Quaker* (que protesta contra a utilização de uma marca sua na capa do primeiro número de Lápiz Japonéz).

Na edição de 1997 do Salão Internacional de Desenho de Imprensa de Porto Alegre, Elenio Pico integra o júri e também expõe parte de sua produção. O intercâmbio com os autores de Lápiz Japones se estreita com a participação de alguns de seus membros (Sergio Langer, Diego Bianchi e Ralveroni) nas edições seguintes do festival, como participantes e também ministrando cursos. O passo seguinte é a publicação de histórias em quadrinhos de Allan Sieber, Fabio Zimbres e Eloar Guazzelli Filho na edição número 4 bis de Lápiz Japones (1998).

Um ano depois ocorre outro importante fator de intercâmbio entre Buenos Aires e Porto Alegre, a publicação (com o apoio da municipalidade da cidade brasileira) de Olho Mágico, uma revista especial de histórias em quadrinhos com dupla edição, metade em português e metade em espanhol. Em suas páginas, autores do Rio Grande e de Buenos Aires. Entre eles, o jovem Rodrigo Rosa, um aitor que começou sua trajetória muito cedo, aos treze anos, fazendo tiras para o jornal de bairro Oi Menino Deus.

HQ de Rodrigo Rosa para Olho Mágico

O intercâmbio segue intenso a partir de 1997, com a participação de Allan Sieber e Fabio Zimbres nas publicações portenhas *Suélteme*, *Vestite y Andate*. Este intercâmbio só não teve maiores conseqüências porque a crise econômica abalou fortemente a produção editorial na Argentina e no Brasil, fazendo, por exemplo, com que muitos membros do grupo Lapiz Japones emigrassem para outros países. Também alguns autores do Rio Grande saíram do estado para o centro do país, como Sylvio Ayala, Eloar Guazzelli Filho, Adão Iturrusgarai, Jaca e Allan Sieber. Este último tem uma interessante trajetória e representa uma tendência que começa a se manifestar com mais frequência nos últimos anos, a migração dos autores de quadrinhos para a produção de roteiros e filmes de animação. O autor trabalhou em estúdios de animação e fez ilustrações como autônomo até criar sua própria publicação, em 1993:

Outro exemplo é a revista **Glória, Glória, Aleluia**, editada por **Allan Sieber**, que demonstra bem as dificuldades que o autor do Rio Grande enfrenta para divulgar seu trabalho...Seu primeiro número saiu por fotocopiadora e as edições só saíam por conta de permutas com a gráfica do jornal onde trabalhava e a ajuda de amigos.. Allan conseguiu publicar o quarto numero só em 1997, mas a partir de então seus desenhos foram parar nas mãos de autores consagrados como **Angeli** e **Jaguar** e começaram a ser publicados em **Bundas** (Rio de Janeiro), no jornal **O Estado de São Paulo** e no sítio da **Morango.com.br**. Allan também tem trabalhos publicados na Argentina, Finlândia, França e Espanha. (CASSOL. 2001).

No final dos anos 1990, um fato vai modificar radicalmente a vida profissional desse autor e, como já foi dito anteriormente, assinalar uma nova tendência no panorama do humorismo brasileiro, a transposição de um roteiro de história em quadrinhos para a linguagem da animação. A feliz concepção do curta metragem *Deus é Pai* proporcionou a esse filme muitos prêmios e projetou nacionalmente o nome do autor. Também foi responsável pelo surgimento de uma nova produtora de desenhos animados, a *Toscographics*. A par de sua bem sucedida trajetória como autor de curta-metragens em animação, Allan Sieber

segue publicando tiras diárias em diferentes sítios da web e publicou em 2007 um livro com sua compilação (editora Casa 21, do RJ). Tem coletâneas de tiras publicadas pela Editora Conrad (Série Preto no Branco) e é co-editor da revista F...(RJ).

Capa da publicação de Allan Sieber

Outro autor que também emigrou para o sudeste do país, Sylvio Ayala, nasceu em Porto Alegre em 1971 e tem uma atuação bem expressiva como promotor de oficinas de fanzine, artes gráficas e comunicação, além de ter publicado um livro na coleção Mini Tonto e realizado também um programa de rádio entre 1996-99, que tratava de questões referentes ao humor gráfico e à história em quadrinhos, o Arte Final. Por volta de 1990 publicava um jornal libertário, Bobo da Corte. Atualmente vive em São Paulo, onde editou em 2007 o fanzine Bagazine.

Um aspecto que também deve ser destacado com respeito aos anos 1990 é o surgimento de desenhistas que trabalham para revistas e publicações estrangeiras, como Daniel HDR, que

começou com 13 anos editando um fanzine informativo sobre quadrinhos e hoje é um dos mais requisitados desenhistas brasileiros do estilo Mangá... Tem contrato com a editora norte-americana **Dark Horse**, para a qual faz a adaptação oficial para quadrinhos da série **Digimon**, publicada nos Estados Unidos, Espanha y Japão... (CASSOL, 2001).

Além deles, deve-se destacar também Eduardo Muller, aluno de HDR. Eduardo Miller “também descobriu no Mangá uma maneira de ganhar a vida com o traço. Desde 1998 publica seus desenhos em Aniparo e Mangá Brasil, todas revistas de São Paulo. Para os norte-americanos trabalha para a produtora Art&Comics” (CASSOL, 2001).

O reconhecimento de seu talento por parte da grande indústria é um fato significativo, mas tem sua contrapartida na ausência de individualidade no trabalho realizado por esses desenhistas. A partir da virada de milênio uma novíssima geração surge com um trabalho vigoroso, com destaque para o trabalho diferenciado de Louzada, com seu gaúcho de alma tosca, porém muito bem realizado visualmente, O tapejara.

O gaúcho Tapejara-Louzada

E temos o surgimento em 2007 do brilhante trabalho do jovem Rafael Sica, tanto na forma de tiras como em desenhos isolados, com certeza uma das maiores revelações do grafismo brasileiro contemporâneo.

Quadrinhos Ordinários – Rafael Sica

Concluindo este breve panorama de quase um século de difíceis, porém contínuos progressos da linguagem dos quadrinhos no Rio Grande do Sul, uma região tão interessante do ponto de vista histórico, geográfico e político, caberiam algumas considerações sobre o futuro de publicações e autores na região. Nesse sentido, pode-se dizer que o quadrinho feito no Rio Grande do Sul passa, atualmente, por um período de transição, onde fatores negativos, como a quase endêmica crise econômica, a concorrência de outros meios e o material importado são enfrentados pela criatividade quase compulsiva de editores e desenhistas, que manipulam as novas tecnologias em seu benefício e buscam novas esferas, como a *web*, para divulgar os frutos de sua imaginação.

Capítulo 3

A CETPA – nacionalismo e histórias em quadrinhos nos pampas.

A CETPA – Cooperativa Editora de Trabalhos de Porto Alegre foi fundada em 1961, por inspiração do cartunista carioca Jose Geraldo, dos jornalistas gaúchos João Maia Neto e Hamilton Chaves e com o apoio do governador do estado, Leonel Brizola. Mas, antes que se faça uma análise de suas atividades, uma breve introdução de caráter histórico faz-se necessária, pois este projeto só pode ser compreendido dentro do tumultuado contexto político brasileiro dos anos 1960, em especial com relação à grave crise institucional deflagrada com a renúncia de Jânio Quadros, evento que mobilizou de um lado as forças conservadoras que, desde o episódio do suicídio de Getulio Vargas, vinham articulando um golpe de força que barrasse a crescente mobilização por reformas de base e, do outro, um amplo movimento social e de políticos populistas que tinha entre outros expoentes o político gaúcho Leonel Brizola.

Quando Jânio deixa a presidência, em agosto de 1961, as condições são dadas para um enfrentamento direto dessas forças, com a negativa por parte do bloco conservador em dar posse ao Vice-Presidente eleito João Goulart (estigmatizado pela “direita militar” desde sua passagem pelo Ministério do Trabalho do segundo governo de Getúlio Vargas), naquele momento retornando de viagem à República Popular da China. De Porto Alegre, o então governador Leonel Brizola articula um movimento baseado em ampla mobilização popular (num dado momento armas são distribuídas à população) e de setores das forças armadas (incluindo policias militares), ancorado em transmissões radiofônicas que exigem o cumprimento da Constituição com a posse do Vice-Presidente, movimento que seria mitificado com o nome de “Legalidade”. A seriedade da situação colocou o país no limiar de uma guerra civil, com a crise sendo contornada (para desagrado de Brizola) somente com a implantação do Sistema Parlamentarista, alternativa “casuística” com o objetivo deliberado de tirar poderes do novo presidente. Entretanto este modelo seria revogado pouco depois e logo a seguir esta situação de confronto iria se apresentar novamente com a crise que originou o Golpe de 1964 e a implantação do Regime Militar.

Ao longo de seu desenvolvimento, a pesquisa sobre as atividades dessa cooperativa de desenhistas irá revelar que não existe uma coincidência no fato da CETPA ter sua existência justamente entre estas duas crises institucionais, surgindo pouco após a renúncia de Jânio Quadros e deixando de operar dez meses após o golpe militar de 1964, sendo sua própria gênese representativa dos interesses em conflito. Pelo fato de estar integrada na luta dos desenhistas brasileiros por uma fatia do mercado, pelo caráter bastante politizado dos temas aí desenvolvidos e, principalmente, por sua integração total ao projeto político nacionalista de Leonel Brizola, integração esta de caráter orgânico, a iniciativa recebeu verba e apoio institucional. Gonçalves Júnior (2004), no seu livro *A Guerra dos Gibis* destaca a experiência da cooperativa e ressalta claramente sua forte articulação com a cena política daquele momento, caracterizada pela busca de uma produção cultural que traduzisse a realidade brasileira, um momento de grande fervor nacionalista e mobilização popular, onde a categoria dos desenhistas marcaria sua presença na busca de um espaço para a produção nacional.

Após a posse de Jango, os desenhistas e roteiristas do Rio e São Paulo retomaram as suas reuniões na busca da lei de cotas. Para eles, só havia duas alternativas: esquecer o espaço conquistado com a discussão durante o governo Jânio Quadros ou tentar conseguir a simpatia do presidente João Goulart... O presidente da ABD, José Geraldo Barreto convenceria o governador gaúcho, Leonel Brizola, cunhado de Goulart, a marcar uma audiência dos desenhistas com o presidente... O encontro aconteceu ainda em 1961, no Palácio das Laranjeiras. Brizola ficou tão empolgado ao ouvir o pedido dos desenhistas que sugeriu a José Geraldo que elaborasse um projeto imediatamente, para que o governador pudesse agir em seu estado a favor dos artistas. Como Brizola não tinha poderes para obrigar os editores a obedecer uma cota de autores brasileiros, José Geraldo sugeriu a criação de uma cooperativa de desenhistas de histórias em quadrinhos. O governador gostou da idéia e lhe prometeu que destinaria recursos para bancar a empreitada. Só ressaltou que a iniciativa deveria ter sede em Porto Alegre, para justificar a doação da verba. (GONÇALO JR., 2004, p. 348-49).

Foi um movimento que reuniu desenhistas e argumentistas que visavam, talvez influenciados pelo exemplo argentino, abrir uma nova frente de trabalho com

a criação e a publicação de revistas e heróis nacionais, como afirmava o seu editorial de lançamento na revista *Aba Larga*, a primeira publicação do projeto.

A CETPA é o resultado da luta desenvolvida há anos por desenhistas e argumentistas patricios, no anseio de aqui produzirem histórias brasileiras identificadas com nossos hábitos e costumes. Na árdua e longa luta em busca do mercado que possibilite transformar sua arte em autêntica mensagem de nosso folclore, hábitos e costumes, o artista brasileiro, graças á compreensão e ao apoio do governo do Rio Grande do Sul, concretiza a sua mais rara aspiração: descobrir um Brasil novo, rico de belezas históricas e heróis autênticos. Pintaremos o Brasil de verde amarelo.

Pretendiam publicar histórias em quadrinhos brasileiras para fazer frente à esmagadora presença de material estrangeiro no mercado nacional e para tanto convocariam artistas do centro do país e também da região do Prata. Este encontro de autores salienta o caráter estratégico do Rio Grande do Sul, região situada a meio caminho entre o eixo Rio-São Paulo e as duas metrópoles meridionais, Montevideu e Buenos Aires, característica que iria deixar sua marca na produção da cooperativa e também na posterior produção de quadrinhos dessa região. Ao incorporar nos seus quadros autores com uma atuação anterior no forte mercado de quadrinhos argentino, a cooperativa adquiria uma rica experiência de trabalho.

José Geraldo estreitou seus contatos, sobretudo na área de comunicação do governo, que o ajudaram a agilizar a instalação da cooperativa. Entre eles o jornalista Hamilton Chaves, João Maia Neto e Carlos Conturzi. O chargista e ilustrador argentino Anibal Bendati fez parte do núcleo que fundou a CETPA e foi o primeiro a ser procurado quando José Geraldo desembarcou em Porto Alegre, recomendado por seu amigo chargista Lanfranco Vaselli, o Lan, italiano criado em Montevideu e que trabalhava na Última Hora, no Rio.

Bendati acumulava então as funções de chefe de diagramação, desenhista e chargista da edição gaúcha do jornal de Samuel Weiner. Chegara á cidade 4 anos antes, depois de trabalhar por quatro meses na Última Hora carioca. Nascido em Buenos Aires

em 1930, o artista mudou-se para o Brasil em agosto de 1957, depois que a repressão política do governo provisório do general Pedro Aramburu na Argentina fechou vários jornais e revistas. Ele trabalhava então na Humorística Pícardia Universal, empastelada no dia 6 de fevereiro de 1957... (GONÇALO JR, 2004, p. 351).

Caberia ressaltar que a Argentina, desde a metade dos anos quarenta, iria encontrar o seu período áureo na produção de histórias em quadrinhos, período que justamente iria encontrar seu término na década de 1960. Como relata Oscar Masotta (1982, p. 143):

Suben de inmediato las cifras de venta. Se crea entonces un sindicato Argentino, **Surameris**, que asociado con la Editorial Abril será el encargado a comienzos de los años cincuenta de traer al país el grupo italiano de Pratt y Ongaro: se publican historietas creadas en Italia al tiempo que dibujantes italianos producirían historietas que verían por primera vez la luz en Buenos Aires y que sólo mucho más tarde serían reeditadas en Italia.

Na mesma obra, La historieta en el mundo moderno, temos uma síntese das propriedades características das histórias em quadrinhos argentinas, informação significativa pois delimita a experiência que os autores da cooperativa provenientes da Argentina (Bendati e Mottini) trouxeram para o Brasil:

De este orden se pueden deducir algunas propiedades específicas de la historieta argentina:

- a)- Si bien la historieta de aventuras sigue el modelo de los maestros norteamericanos de la década del treinta ciertas transformaciones indican la elaboración del modelo, la aparición de un estilo original y una ideología menos repudiable (ejemplos: Oesterheld y Hugo Pratt).
- b)- El vigoroso desarrollo del género humorístico, que dá lugar a diversas tendencias: el humorismo metafísico y delirante, un humorismo sociológico, y el humorismo de **Mafalda**, portadora de una ideología liberal, pacifista, explicitando constantemente

cuestiones referidas a la vida social, al status, a la política de las naciones.

c)- El desarrollo y la popularidad de la historieta folklórica, cujo mejor exponente es sin duda Ciocca“. (MASOTTA, 1982, p. 144).

Como quase não se produziam quadrinhos no Rio Grande do Sul, no primeiro momento José Geraldo e Bendati tiveram alguma dificuldade para reunir um número mínimo de artistas que permitisse começar a cooperativa. Ao mesmo tempo, passavam a trazer desenhistas de outros estados.

A cooperativa logo reuniu alguns dos melhores e mais promissores nomes de todo país. Além de Shimamoto, mudou-se para a cidade o carioca Getúlio Delphim, que ficaria responsável pelos magníficos desenhos de Aba Larga, inspirada na heróica polícia montada gaúcha. Shimamoto desenhou de um só folego História do Rio Grande do Sul em Quadrinhos. Fávio Colin, que havia morado em Porto Alegre na década de 40 para estudar desenho, preferiu ficar no Rio. Mesmo assim, tornou-se um dos colaboradores mais participativos. Ele criou o herói Sepé Tiaraju, baseado no mítico líder dos Sete Povos das Missões, que morreu heróicamente na defesa de sua república indígena. Bendati produziu Lupinha, um detetive gordo e muito divertido que gostava de tomar chimarrão; Flávio Luiz Teixeira fez Piaquito, um gurizinho do pampa gaúcho. Já Luiz Saldenberg escreveu a oportuna edição especial História do Cooperativismo em Quadrinhos.

Um jovem talento que entrou para o grupo foi o gaúcho Renato Canini, que se destacou com Zé Candango uma das primeiras criações brasileiras a personificar a militância pelos quadrinhos nacionais, com a genial irreverência do autor. Outro destaque foi João Mottinni, que tivera passagem consagrada no mercado argentino de quadrinhos. (GONÇALO JR, 2004, p. 353).

Além do envolvimento político que assinala a implantação da cooperativa de desenhos, um outro fator deve ser levado em consideração para compreendermos as circunstâncias em que suas ações ocorreram: o caráter ainda incipiente de uma indústria cultural no país. Se considerarmos que somente na década de 1940 a sociedade brasileira começa a adquirir os traços de uma moderna sociedade de massas, com o crescimento dos processos de industrialização e urbanização,

criando dessa forma um mercado consumidor e ampliando o setor terciário da economia, essas transformações são ainda recentes quando da criação da CETPA. E mesmo o surto de desenvolvimento ocorrido nos anos 50 apresenta grandes limitações, típicas de um capitalismo ainda restrito a determinadas regiões, impedindo que os processos culturais se apresentem de forma massiva. Renato Ortiz (1988, p. 48) assinala essa questão:

Seria difícil aplicar à sociedade brasileira deste período o conceito de indústria cultural introduzido por Adorno e Horkheimer. Evidentemente as empresas culturais existentes buscam expandir as bases materiais, mas os obstáculos que se interpunham ao desenvolvimento do capitalismo brasileiro colocavam limites concretos para o crescimento de uma cultura popular de massa. Faltavam a elas um traço característico das indústrias de cultura, o caráter integrador. A análise frankfurtiana repousa numa filosofia da história que pressupõe que os indivíduos no capitalismo avançado se encontram atomizados no mercado e, desta forma, podem ser “agrupados” em torno de determinadas instituições. Porque a indústria cultural integra as pessoas a partir do alto ela é autoritária, impondo uma forma de dominação que “sintoniza” a um centro ao qual elas estariam “ligadas”. Porém, a padronização promovida por e através dos produtos culturais só é possível porque repousa num conjunto de mudanças sociais que estendem as fronteiras da racionalidade capitalista para a sociedade como um todo.

Mas essas restrições de cunho histórico não impediram que, de alguma maneira, o projeto da cooperativa tentasse construir estratégias de divulgação e marketing (ainda que primitivas para os parâmetros atuais) bastante pioneiras e que indicavam uma certa visão intuitiva para as possibilidades comerciais apresentadas pela linguagem dos quadrinhos.

A empresa aérea VARIG patrocinou o projeto da cooperativa, incluindo a compra de cotas das tiragens das revistas para a sua distribuição nos aviões, bem como o fornecimento de cotas de passagens aéreas para aquela entidade, permitindo que José Geraldo promovesse algumas viagens no intuito de divulgar a produção contida nas revistas. Algumas de suas iniciativas revelavam a tentativa de elaborar estratégias de marketing, ainda que bastante rudimentares e

amadoras: levou de surpresa grupos de militares dos pelotões aba-largas, retratados na revista que levava o seu nome - uma versão da polícia militar gaúcha responsável pelo policiamento de fronteira e vagamente inspirada na famosa polícia montada canadense –, para dentro da Câmara dos Deputados, causando pânico aos parlamentares que pensavam tratar-se de um golpe de Estado Brizolista. Noutra ocasião, levou um índio trajado como o cacique Sepé Tiaraju para dentro dos estúdios da TV Tupi Carioca. O índio estava a cavalo e causou grande sucesso junto ao público.

O amadorismo dessas iniciativas ainda era somado ao caráter extremamente regional das publicações que buscava divulgar e dessa forma, bem cedo, a cooperativa iria se revelar um desastre comercial.

O projeto da CETPA previa a criação de uma editora de revistas em quadrinhos e uma distribuidora nacional de tiras, nos moldes dos syndicates americanos. As primeiras tiras oferecidas foram Sepé Tiaraju, Piaquito, Lupinha e Aba-Larga. Não foi difícil prever que os artistas enfrentariam pelo menos alguma estranheza do público na aceitação de seus personagens de temática regionalista.

... Ao mesmo tempo, havia certa dificuldade por parte dos roteiristas para se libertar da influência americana no estilo de fazer quadrinhos. Nesse aspecto alguns trabalhos da cooperativa mais pareciam tentativas de transpor para a ambientação brasileira alguns gêneros de quadrinhos americanos bem conhecidos no Brasil.

... Para o leitor, essas histórias muitas vezes eram vistas como tentativas mal elaboradas e inverossímeis de copiar o estilo estrangeiro. (GONÇALO JR, 2004: 354-55).

Para complicar mais ainda sua viabilidade comercial, boa parte da produção tinha forte caráter panfletário, dentro de um comprometimento ideológico com as teses nacionalistas que marcavam o projeto brizolista. Desta forma, além de encontrar dificuldades junto ao público, o projeto editorial da CETPA provocou resistência por parte dos editores: apenas o Jornal do Brasil e a Última Hora, por exemplo, compraram as tiras de Zé Candango, de Renato Canini.

Para culminar, três anos depois do lançamento da cooperativa ocorreu o Golpe Militar de 1964, provocando o exílio de Brizola e o esvaziamento político do projeto.

Isolados em Porto Alegre, Bendati e Mottini ainda tentaram produzir por dez meses, mas diante do clima cada vez mais coercitivo imposto pela nova situação política do país, ameaçados de prisão e banimento, não tiveram outra alternativa senão encerrar as atividades da cooperativa.

Mas todo este processo não teria sido em vão. Ainda que no Rio Grande do Sul acontecesse um hiato de praticamente vinte anos até que se articulasse uma nova iniciativa cooperativada (a Coojornal, cooperativa de Jornalistas, não exclusiva de quadrinhos, mas que revelaria novos talentos dessa linguagem e também de desenho de humor), o trabalho ali desenvolvido serviria de referência para uma nova geração de autores, como Edgar Vasques, nacionalmente reconhecido por seu personagem Rango. Autores como Renato Canini passam a exercer uma forte influência estética para as futuras gerações, não só de quadrinistas, mas também de ilustradores e profissionais do cinema de animação (atividades que iriam contar com expressiva produção nessa região). Vale lembrar ainda que a experiência da cooperativa iria deixar marcas na trajetória dos autores que voltaram para o centro do país, em alguns casos gerando futuros trabalhos (financiados por empresas privadas), como por exemplo nas quadrinizações sobre a História do Rio Grande do Sul e a Guerra dos Farrapos feitas por Flavio Colin, nas décadas de 1980 e 1990.

A cooperativa serviu também como referencial negativo, assinalando para os novos autores os erros estratégicos e os inúmeros obstáculos para a produção independente ou cooperativada de histórias em quadrinhos. Tornou-se um guia de riscos e perigos para quem se dispunha a enfrentar a aventura de criar quadrinhos num país periférico. E teve na figura de João Mottini o seu emblema maior, tendo sua derrocada exemplificada na sua obra esquecida e suas pequenas vitórias assinaladas por um anedotário de intrigas, conflitos de interesses que iriam estabelecer o retrato de uma época marcada por uma forte inquietude política e cultural. Mais uma vez, caberia citar Renato Ortiz (1988: 109-110), num trecho onde o autor aborda a cena cultural dos anos 1960, um recorte que se aplica com precisão ao ambiente da CETPA:

Se deixarmos momentaneamente de lado as diferenças que opõem os grupos que se defrontam, o que certamente daria um magnífico estudo do campo intelectual, distanciando-se do calor da hora e das inclinações ideológicas, podemos perceber que a questão nacional encerra toda uma gama de ilusões e de esperanças...

...Mas ilusão num duplo sentido. Primeiro, enquanto equívoco, incapacidade de se compreender as transformações mais profundas que vinham ocorrendo na sociedade. Porém, a ilusão que possuía bases sociais objetivas, e que se enraizava na utopia de um destino político ainda previsível. É impossível compreendermos a década de 50 e parte da de 60 sem levarmos em consideração este sentimento de esperança e a profunda convicção de seus participantes estarem vivendo um momento particular da história brasileira...

... A movimentação política, mesmo quando identificada como populista, impregnava o ar, impedindo, por um lado, os atores sociais perceberem que sob os seus pés se construía uma tradição moderna, mas por outro, lhes abria oportunidades até então desconhecidas. Não deixa de ser significativo apontar que várias das produções culturais do período se fizeram em torno de movimentos, e não exclusivamente no âmbito da esfera privada do artista...

... Neste sentido, podemos dizer que cultura e política caminhavam juntas, nas suas realizações e nos seus equívocos.

Para finalizar, vale ressaltar que o estudo dos trabalhos da CETPA mal começou e ainda existe muito material a ser resgatado (somente as obras de Renato Canini e João Mottini demandariam um grande esforço de coleta, registro e documentação), cabendo assinalar ainda que se faz necessária uma urgente compilação dos depoimentos dos protagonistas daquela experiência tão rica em significados estéticos, políticos e culturais. Experiência única por se dar em território fora do eixo “principal” da produção de histórias em quadrinhos daquele momento e por sua peculiar situação geográfica, dentro da esfera de influência da tradicional escola de desenho gráfico desenvolvida nos países Platinos.

Na verdade a história da cooperativa, com seu vasto repertório de anedotas políticas, seu cruzamento de personagens vindos de diferentes regiões e esferas culturais, os enredos e conflitos onde atuaram, serviria como argumento para a elaboração de uma ou mais tramas de histórias em quadrinhos, desafio que permanece aberto para a ousadia dos herdeiros (conscientes ou não) daqueles

desenhistas que aceitaram o desafio de participar no extremo sul do país da pretensiosa iniciativa de criar uma indústria nacional de quadrinhos.

Capítulo 4

Renato Canini - Escorço biográfico

PORTO ALEGRE NO FINAL DA DÉCADA DE CINQUENTA É UM PRÓSPERO CENTRO COMERCIAL E INDUSTRIAL, COM 600 MIL HABITANTES. É TAMBÉM IMPORTANTE PÓLO CULTURAL E SEDE DE VÁRIAS UNIVERSIDADES, MAS NÃO EXISTE NO ESTADO AINDA UMA TRADIÇÃO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS, PORÉM A HORA DESTA LINGUAGEM SER EXERCIDA EM TERRAS GAÚCHAS ESTAVA CHEGANDO.

E CANINI SERIA PROTAGONISTA. ENQUANTO TRABALHAVA NA SECRETARIA EXECUTA UM ENSAIO AINDA HOJE INÉDITO, UMA PEQUENA OBRA-PRIMA DOS QUADRINHOS, A HISTÓRIA INACABADA "O MEDALHÃO DO REI URTIGA".

ASSINA O ROTEIRO LIA MONTERRA, PSEUDÔNIMO DE EUNICE CANINI, IRMÃ DO ARTISTA QUE CRIOU ALGUMAS DE SUAS PRIMEIRAS HISTÓRIAS. COM POUCO MAIS DE 20 ANOS O ARTISTA GAÚCHO JÁ TEM O ESTILO DEFINIDO, APRESENTANDO UMA ESTILIZAÇÃO ELEGANTE QUE NÃO DEVE NADA AO ESTILO DOS GRANDES ARTISTAS GRÁFICOS NORTE-AMERICANOS, COMO ATESTAM OS GENIAIS TRABALHOS DE MARY BLAIR (RESPONSÁVEL PELA MODERNIZAÇÃO ESTILÍSTICA DAS ANIMAÇÕES DOS ESTÚDIOS DISNEY) E SAUL STEINBERG.

MAS A OPORTUNIDADE PARA QUE AS NARRATIVAS EM QUADRINHOS APORTASSEM NAS TERRAS SULISTAS ACONTECERIA ALGUNS ANOS DEPOIS, NO COMEÇO DA DÉCADA DE SESENTA.

E POR CONTA DE UMA GRAVE CRISE POLÍTICA, TÃO SÉRIA A PONTO DE REPRESENTAR TALVEZ A MAIOR AMEAÇA DE GUERRA CIVIL DA HISTÓRIA BRASILEIRA, EPISÓDIO QUE FICOU CONHECIDO COMO "CAMPAÑA DA LEGALIDADE".

CURIOSAMENTE ESTA CRISE POLÍTICA TEVE COMO CONSEQUÊNCIA INDIRETA - E PRATICAMENTE ESQUECIDA - A IMPLANTAÇÃO DE UM PROJETO COLETIVO DE PRODUÇÃO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS, REPRESENTADO PELA COOPERATIVA DE PRODUÇÃO DE DESENHOS DE PORTO ALEGRE (CETPA), QUE TERIA EM CANINI UM DE SEUS PRINCIPAIS PROTAGONISTAS.

E NO AUGE DA CRISE, A 28 DE AGOSTO A V ZONA AÉREA (SEDIADA EM CANOAS, CIDADE PRÓXIMA A PORTO ALEGRE) RECEBE AUTORIZAÇÃO PARA BOMBARDEAR PORTO ALEGRE. PORÉM O GENERAL MACHADO LOPEZ, COMANDANTE DA III REGIÃO MILITAR ENCONTRA O GOVERNADOR E TERMINA POR ADERIR AO SEU MOVIMENTO CONSTITUCIONAL.

COMO O III EXÉRCITO CONSTITUI A PRINCIPAL FORÇA MILITAR DO PAÍS - POR SUA POSIÇÃO ESTRATÉGICA DE SENTINELA CONTRA A ARGENTINA, ESTE COMPROMISSO PÕE EM CHEQUE TODA ARTICULAÇÃO CONSERVADORA. ESTÁ ABERTO O CAMINHO PARA UMA SOLUÇÃO INSTITUCIONAL.

A CONVIVÊNCIA COM AUTORES VINDOS
DE OUTRAS PARTES DO PAÍS FOI
BASTANTE FECUNDA PARA O
AMADURECIMENTO ARTÍSTICO DE CANINI

EMBORA CONTASSE COM O APOIO MATERIAL E FINANCEIRO DO GOVERNO DO ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL, A GETPA FOI FORÇADA A FECHAR SUAS PORTAS NO FINAL DE 1963 POR FALTA DE UMA ADEQUADA ESTRUTURA ADMINISTRATIVA. POR OBRA DE JOÃO MOTTINI E ANÍBAL BENDATI FOI FEITA UMA TENTATIVA DE MANTER SUAS ATIVIDADES COMO AGÊNCIA DE PUBLICIDADE, MAS O CLIMA POLÍTICO PÓS-GOLPE DE 64 INVIABILIZOU EM DEFINITIVO A PERMANÊNCIA DA COOPERATIVA. TAMBÉM COLABOROU PARA O TÉRMINO DAS SUAS ATIVIDADES O FATO DE SUA PRODUÇÃO NÃO TER LOGRADO SUPERAR SEU FOTE TOM REGIONAL, INVIABILIZANDO SUA EXPANSÃO POR TODO TERRITÓRIO NACIONAL, MAS ISTO NÃO IMPEDIU QUE CONSTITUÍSSE UM IMPORTANTE MARCO DA PRODUÇÃO DE QUADRINHOS NO BRASIL

AO TRABALHAR DENTRO DE UM RITMO DE PRODUÇÃO "INDUSTRIAL", CANINI SE VIU OBRIGADO A AGILIZAR A NARRATIVA BEM COMO BUSCAR UM ESTILO MAIS ECONÔMICO, ENCONTRANDO AÍ AS BASES DO QUE SERIA SUA FUTURA MARCA PESSOAL. PODE TAMBÉM APROVEITAR AS EXIGÊNCIAS DO ROTEIRO - QUE SATIRIZAVA SUPER-HERÓIS E PERSONAGENS REAIS - PARA DESENVOLVER SUAS HABILIDADES COMO CARICATURISTA. ZÉ CANGANGO FOI UM LABORATÓRIO DE INESTIMÁVEL VALOR NÃO SÓ PARA O FUTURO QUADRINISTA MAS TAMBÉM PARA O NOTÁVEL ILUSTRADOR INFANTIL QUE ALGUM TEMPO DEPOIS FARIA SUA ESTRÉIA EM ESCALA NACIONAL. O ÚNICO ELEMENTO DO REPERTÓRIO DE CANINI QUE NÃO PODE SER DESENVOLVIDO DURANTE O PERÍODO DE EXECUÇÃO DESTAS TIRAS FOI O USO DA COR, PELA ÓBVIO FATO DESTAS HISTÓRIAS SEREM PUBLICADAS EM PRETO E BRANCO. MAS O MESTRE DO TRAÇO ENXUTO JÁ ESTAVA PRESENTE NAS TIRAS DA COOPERATIVA.

POUCO DEPOIS DO TÉRMINO DAS ATIVIDADES DA COOPERATIVA DE DESENHOS, EM 1965, RENATO GANINI REALIZA UMA PEQUENA OBRA-PRIMA COMO ILUSTRADOR, UM TEXTO INFANTIL DE ÉRICO VERÍSSIMO INTITULADO "GENTE E BICHOS".

NESTE LIVRO - QUE TAMBÉM É ILUSTRADO POR ISOLDE BRANG - O DESENHISTA PARTICIPA DE TRÊS CONTO: AS AVENTURAS DO AVIÃO VERMELHO, OS TRÊS PORQUINHOS POBRES E OUTRA VEZ OS TRÊS PORQUINHOS. AS BELÍSSIMAS ARTES QUE ACOMPANHAM A NARRATIVA SERVEM DE TESTEMUNHO PARA A MATURIDADE PROFISSIONAL ADQUIRIDA AO LONGO DOS TRABALHOS NA CETPA. ASSINALAM TAMBÉM O TIM DAS ATIVIDADES DE GANINI EM PORTO ALEGRE (ONDE ATUAVA TAMBÉM COMO CENARISTA PARA PROGRAMAS DE TV)

64

O GOLPE MILITAR HAVIA TERMINADO DE FORMA INDIRETA AS ATIVIDADES DA CETPA E OS AUTORES DE FORA DO RIO GRANDE RETORNARAM PARA O EIXO RIO-SÃO PAULO. DIANTE DE UM MERCADO DE TRABALHO BASTANTE RESTRITO AINDA PARA AS ARTES VISUAIS, CANINI TAMBÉM SE VÊ CONSTRANGIDO A MIGRAR.

EM 1967 O DESENHISTA CHEGA A SÃO PAULO PARA TRABALHAR NA REVISTA INFANTIL BEM-TE-VI, DA IMPRENSA METODISTA.

DOIS ANOS DEPOIS É CONTRATADO PELA EDITORA ABRIL PARA SER DESENHISTA DA REVISTA RECREIO, TRAMPOLIM PARA SUA FUTURA INCORPORAÇÃO A EQUIPE DE PRODUÇÃO DE HISTÓRIAS DISNEY NO BRASIL, QUE ESTAVAM SOB ENCARGO DESTA EDITORA

"Jesus nos Ensina"

ESCOLA BÍBLICA DE FÉNIAS
JARDIM DA INFÂNCIA
MANUAL DO PROFESSOR

Estão exercitando os músculos maiores. Têm pouca consciência dos músculos menores.

Costam de "fazer de conta".

Entendem linguagem simples

Costam de histórias

Costam de brincar

Gostam de dançar

Preparar experiências para que a criança possa correr, pular. Para dançar, de sempre papel grande e lápis grande tem bom, para que a criança possa desenhar melhor.

Dar oportunidade para que a criança possa dramatizar o "fazer de conta", brincando de casinha, de gato grande, etc.

Tenha sempre música na sala. Conta com as crianças sempre que houver oportunidade.

17

As crianças desta idade não podem entender histórias. Por isso, histórias, histórias, figuras e orgãos que não devem contar histórias e, sim, uma linguagem simples que as crianças entendam.

Aproveite para contar muitas histórias. Encoraje as crianças para que elas também contem a sua história de vez em quando. Lembrem-se que as crianças desta idade gostam muito de repetição, não se esqueçam de repetir uma história várias vezes.

Brinque e trabalhe com as crianças. Aproveite do brinquedo para dar oportunidade de praticar o viver ativo. Aproveite tempo, espaço, objetos, quando-chegar, etc., para o "fazer de conta" das crianças. Tenha sempre, também, histórias e de vez em quando para brincar. As crianças desta idade aprendem muito através do brinquedo.

Intercale períodos de atividades mais livres com outras mais ativas. Tenha tempo para as crianças descansarem.

PUBLICAÇÃO QUE MARCARIA A DÉCADA DE SETENTA E QUE SE TORNOU UM VERDADEIRO DIVISOR DE ÁGUAS NO PANORAMA EDITORIAL VOLTADO PARA O PÚBLICO INFANTIL A REVISTA RECREIO ERA EDITADA PELO GRUPO ABRIL (RESPONSÁVEL TAMBÉM PELA EDIÇÃO DOS QUADRINHOS DISNEY NO BRASIL).

COM UMA DIAGRAMAÇÃO ousada, PÁGINAS DE GRANDE FORMATO E MUITA COR NA IMPRESSÃO, ESTA REVISTA CONTARIA TAMBÉM COM TEXTOS DE GRANDES ESCRITORES COMO RUTH ROCHA, ANA CLARA MACHADO E JOEL RUFINO.

SERIA O ESPAÇO IDEAL PARA O ESTILO RADICAL DE CANINI, QUE PODE DESENVOLVER SEUS DOMÍNIOS DA ESTILIZAÇÃO AO COLOCAR GRANDES FIGURAS SOLTAS NUMA DIAGRAMAÇÃO QUE FAVORECIA AMPLOS RECORTES GEOMÉTRICOS.

ABUSANDO DE CORES E CONTRASTES DE CORES

RECREIO FOI O LABORATÓRIO PERFEITO PARA QUE CANINI ARREMATASSE SEU DOMÍNIO SOBRE UM ESTILO QUE LOGO MAIS MARCARIA PARA SEMPRE UM PERSONAGEM DISNEY: UM MALANDRO CONHECIDO COMO "ZÉ CARIÓCA"

O PAPAGAIO CARIOCA TEM SUA ORIGEM NO ANO DE 1941. PREOCUPADOS COM A PROPAGANDA NAZISTA PARA O SEU CONTINENTE, OS ESTADOS UNIDOS PROMOVEM UMA VIAGEM DE RELAÇÕES PÚBLICAS DE VÁRIAS PERSONALIDADES - E DENTRE ELAS MUITOS CINEASTAS - PARA O BRASIL, ARGENTINA E OUTROS PAÍSES DA AMÉRICA DO SUL

DENTRE ELES WALT DISNEY, QUE APROVEITOU O LANÇAMENTO DE SEU FILME "FANTASIA" NO BRASIL PARA IR AO RIO DE JANEIRO.

ESTA VISITA RENDE DOIS FILMES: ALÔ AMIGOS! (1943) E VOCÊ JÁ FOI A BAHIA? (1945)

FANTASIA

CANINI REPRESENTA O PROCESSO DEFINITIVO DE ASSIMILAÇÃO DO PERSONAGEM À REALIDADE BRASILEIRA. PORÉM O SIGNIFICADO DE SUA ATUAÇÃO SOBRE O PERSONAGEM NÃO SE ESGOTA NESTE PROCESSO, ESTE ARTISTA IRÁ SUBVERTER AINDA MAIS A LINHA DE MONTAGEM ONDE TRABALHA.

RENATO CANINI TRABALHOU NA EDITORA ABRIL ENTRE 1970 E 1977, COLABORANDO PARA VÁRIAS PUBLICAÇÕES: REVISTA RECREIO (1969), CRÁS (1974) E PANCADA (1977). INTEGROU TAMBÉM O PROJETO TIRAS (1978), UMA TENTATIVA DE CRIAR UM NÚCLEO DE DISTRIBUIÇÃO DE TIRAS PARA TODO PAÍS. MAS FOI NO ESTÚDIO DE PRODUÇÃO DE HISTÓRIAS DISNEY NO BRASIL QUE O DESENHISTA GAÚCHO REALIZOU SUA GRANDE OBRA NAQUELA EDITORA. CANINI FOI RESPONSÁVEL PELA "NACIONALIZAÇÃO DEFINITIVA DA PERSONAGEM, MAS SUA ATUAÇÃO VAI MAIS LONGE PELO ESTILO PESSOAL QUE IMPRIME NAS HISTÓRIAS QUE EXECUTA, CRIANDO UM UNIVERSO QUE SEUS COLEGAS PASSARAM A CHAMAR DE "DIS-NINI" NUMA CLARA E IRÔNICA ALUSÃO AO PROCESSO DE APROPRIAÇÃO QUE O ARTISTA REALMENTE EFETIVOU SOBRE O PAPAGAIO DOS ESTÚDIOS DISNEY. A PRIMEIRA HISTÓRIA QUE CANINI FEZ PARA O ZÉ CARIOCA FOI "O LEÃO QUE ESPIRRAVA", PUBLICADA EM ABRIL DE 1971. DAÍ EM DIANTE FORAM MAIS DE 170 HISTÓRIAS COM VÁRIOS ROTEIRISTAS, INCLUSIVE O PRÓPRIO ARTISTA QUE FOI RESPONSÁVEL POR HISTÓRIAS QUE VALORIZAVAM NOSSA CULTURA E RETRATAVAM EM DETALHES O PAÍS

CANINI FOI MAIS ALÉM DO QUE QUALQUER DE SEUS CONTEMPORÂNEOS NO ESTÚDIO, IMPRIMINDO UMA MARCA EXTREMAMENTE PESSOAL AOS DESENHOS QUE REALIZOU PARA AS HISTÓRIAS DISNEY, FAZENDO COM QUE SEU TRABALHO SE DESTACASSE. SEU ESTILO INCONFUNDÍVEL TERMINOU POR SE CONSTITUIR NUMA VERDADEIRA ASSINATURA. TAMBÉM LANÇOU MÃO DE RECURSOS COMO A COLOCAÇÃO DE UM PICTOGRAMA (UM CARAMUJO COM ANTENA DE TV NA CARAPAÇA) E MESMO PRESENÇA DO SEU NOME EM ELEMENTOS DA CENOGRAFIA ("CANTINA DO CANINI"), REVELANDO NESTAS AÇÕES A ANGÚSTIA DE UM AUTOR TRABALHANDO SOB O ANONIMATO DE UMA LINHA DE MONTAGEM. POR ISSO MESMO - E APESAR DA QUALIDADE DO SEU TRABALHO - A SUA POSTURA ENTROU EM CONFLITO COM A ESTRUTURA IMPESSOAL DO ESTÚDIO E POR ORDENS DA MATRIZ CANIN FOI DESLIGADO EM 1977 DO NÚCLEO DE DESENHOS PARA O ZÉ CARIOCA. PORÉM PERMANECERIA AINDA ESCRREVENDO ROTEIROS PARA OUTROS PERSONAGENS, COMO A VOVÓ DONALDA, OS IRMÃOS METRALHA E URTIGÃO. EM 1981 SEU TALENTO DE ROTEIRISTA FEZ COM QUE GANHASSE O PRÊMIO ABRIL DE MELHOR ROTEIRO PELA HISTÓRIA "ZÉ DAS FILAS". ESSE DESENHISTA DE TEMPERAMENTO DISCRETO FOI CAPAZ DE IMPOR SEU ESTILO DENTRO DE UMA ESTRUTURA DE PRODUÇÃO MASSIVA, CONSTITUINDO UM CASO ÚNICO DENTRO DO CONTEXTO EM QUE ATUOU. MAS QUE COM CERTEZA SÓ PODE SE REALIZAR GRAÇAS À MAESTRIA DA SUA TÉCNICA E A ENORME FORÇA CRIATIVA QUE COLOCOU EM CADA HISTÓRIA QUE REALIZOU. FOI RESPONSÁVEL POR ALGUNS DOS MELHORES MOMENTOS DA PRODUÇÃO DE QUADRINHOS NO PAÍS. DEIXOU UMA LEGIÃO DE ADMIRADORES ENTRE SEUS COLEGAS, EDITORES E TAMBÉM NO PÚBLICO.

RENATO CANINI VIVE COM A ESPOSA NA CIDADE GAÚCHA DE PELOTAS,
ONDE SE DEDICA A ILUSTRAR LIVROS INFANTIS E A DESENHAR
CHARGES PARA O JORNAL LOCAL (DIÁRIO POPULAR).
O DESENHISTA TAMBÉM PUBLICA UMA SEÇÃO DE CARTUNS
NO SÍTIO DOS GRAFISTAS ASSOCIADOS DO RIO
GRANDE DO SUL (GRAFAR), INTITULADA "PAGO PRA VER".
UM TROCADILHO COM A PALAVRA PAGO, QUE SIGNIFICA
CAMPO NO JARGÃO LOCAL.
NESTES DESENHOS O ARTISTA DEMONSTRA
A MESMA "VERVE" HUMORÍSTICA E PERCEPÇÃO
PARA O DETALHE QUE IMORTALIZOU
A FIGURA DO PAPAGAIO CARIOCA

CANINI É UM MESTRE DO DESENHO.

Capítulo 5

O anti-herói

Quem é o anti-herói? Seria o oponente do herói, o vilão que lhe faz oposição ou seria sua versão às avessas, mais livre para romper tabus e alargar os limites da sua ação? Seria um contraponto humano para a condição privilegiada e superior do herói, sempre dotado de poderes que o deixam demasiado distante do universo dos homens normais? Na verdade são muitas as perguntas que podemos propor para o papel destas figuras literárias e mitológicas que persistem na fuga dos padrões sociais vigentes, personagens de atitudes anárquicas, notórios desafiadores de padrões éticos. Talvez sua existência se explique simplesmente porque exercem um papel fundamental ao fornecer um contraste entre suas ações-marcadas por uma certa “frouxidão” moral- e o caráter elevado, redentor, do temperamento do herói. Também desempenhariam um papel importante ao desbravar novos horizontes de comportamento, ao questionar as regras sociais vigentes em determinado momento histórico. Independente destas questões, o anti-herói partilharia - ainda que em negativo - das funções que o mito heróico propõe, ou seja, educar as novas gerações, transmitindo normas e valores da cultura vigente. Por outro lado, o anti-herói também pode ser compreendido como uma versão mais contemporânea do próprio herói, mais distante da sua versão clássica, na qual este era portador de um caráter idealizado, a marca registrada de um ser dotado de integridade absoluta e benévola, instrumento vital para que pudesse enfrentar os obstáculos que o destino opunha à sua missão redentora.

Já os “mitos” da modernidade precisariam de um protagonista menos infalível, capaz de assumir suas fraquezas e ser porta-voz dos conflitos que caracterizam a nossa sociedade, um personagem capaz de transitar por universos em crise onde a contradição é o elemento mais importante. Seria, então, chegada a hora do Anti-herói assumir este papel, não mais como contraponto e sim como uma versão mais atualizada do herói, levando os limites do conflito além dos obstáculos exteriores e trazendo para sua própria condição frágil e imperfeita os embates da sua época. Talvez a grande diferença resida no fato de um anti-herói ser em última instância alguém incapaz de levar o heroísmo a sério.

5.1 Anti-heróis brasileiros

Os processos coloniais da América Latina estabeleceram desde o seu princípio oligarquias fundiárias que posteriormente tomaram posse dos Estados nacionais oriundos das Guerras de Independência. Essas estruturas oligárquicas eram caracterizadas por um perfil excludente e despótico que sempre procurou eliminar quaisquer manifestação de cultura popular, reprimindo de forma sistemática os comportamentos desviantes. O Brasil trazia ainda as marcas de uma sociedade escravocrata responsável por implantar uma enorme política de vigilância dos escravos, prática que deixou de herança mesmo depois da Abolição e do advento da República, estabelecendo na antiga Corte estratégias policiais de perseguição direcionadas aos negros e mulatos, vistos como desocupados, ralé, elementos sociais tidos como “perigosos” e chamados de “capoeiras”, referência ao tipo de luta pessoal que desenvolviam. O “capoeira” ou “malandro” era associado ao “samba” e ao “candomblé”, manifestações impróprias de uma capital modernizada que se queria européia. A eles, expulsos pelas reformas de Pereira Passos das áreas centrais para a periferia dos morros, juntaram-se progressivamente brancos e caboclos pobres que vinham dos distantes sertões; não por acaso, uma vegetação – que foi descrita por Euclides da Cunha na campanha de Canudos – que denominava o Morro da Favela no Arraial, foi estendida para as colinas do Rio de Janeiro e virou sinônimo de miséria. As elites econômicas olhavam para o outro lado do oceano, vestiam fraque no calor de quarenta graus e nos saraus viviam fantasias parisienses.

Apenas quando assumiu no Brasil o governo anti-oligárquico de Getúlio Vargas, da Aliança Liberal, em 1930, fez-se necessário usar novas estratégias para incorporar e garantir o apoio das massas de trabalhadores urbanos. O desenvolvimento industrial era acompanhado por medidas concretas – salário mínimo, previdência, educação e saúde pública, organização sindical etc – em benefício dos operários. Conseqüentemente, e contando também com uma mídia crescente, que fazia do rádio a principal voz dos governos populistas, os elementos de uma cultura popular de cada país foram valorizados e transformados na própria essência da nação:

Sambistas-J.Carlos

O samba e o malandro – agora domesticado – foram elevados à representação máxima da identidade nacional brasileira. Como já acontecera com o gaúcho ou com o jagunço, depois de destruídos puderam ser folclorizados e tornados objetos de consumo, não só popular como também das elites.

A partir de 1930, o malandro “venceu” os preconceitos sociais; ironicamente, a figura mais representativa foi Carmem Miranda, uma portuguesa...

5.2 Anti-heróis no desenho de humor e nas histórias em quadrinhos

Por sua natureza iconoclasta, o desenho de humor se presta perfeitamente à construção de tipos e personalidades cujo comportamento foge aos padrões sociais vigentes, característica presente de forma igual nos primeiros ensaios da linguagem dos quadrinhos, onde era recorrente o uso de histórias de humor negro protagonizadas por verdadeiros demônios travestidos em seres humanos, na sua

maior parte na pele de crianças travessas. O melhor exemplo deste universo se encontra nas histórias ilustradas do artista e humorista Alemão Wilhelm Bush, precursoras imediatas das histórias em quadrinhos. Por isso mesmo, as aventuras de Max und Moritz (batizadas por Olavo Bilac na sua versão brasileira como Juca e Chico) tenham sido fonte direta de inspiração para um dos primeiros grandes sucessos dos quadrinhos a série Katzenjammer Kids (Os sobrinhos do Capitão), criada pelo desenhista Rudolph Dirks em 1897. Tanto na versão anterior de Busch, como nas subseqüentes histórias em quadrinhos, permanecem as terríveis malvadezas perpetradas pela dupla de moleques, traquinagens muitas vezes de péssimo gosto e com um forte acento de humor negro.

O próprio personagem tido como marco inaugural das histórias em quadrinhos, o garoto que surge como primeiro personagem fixo semanal, no jornal New York World de 5 de Maio de 1895 (vestindo um camisolão amarelo pouco tempo depois e por esta razão entrando para a história como “Yellow Kid”), vive as aventuras também cheias de travessuras típicas dos garotos que povoavam os inumeráveis guetos de imigrantes da Nova Iorque do final do século XIX. Sem contar que sua roupa amarela, ao ganhar destaque junto ao público, passa a servir como espaço para frases criticando o momento político. Sem dúvida alguma, o anti-herói estava já presente como protagonista desde os primeiros passos da nova linguagem.

Os primeiros anos do Século XX trariam uma fase de grande experimentação visual nas histórias em quadrinhos, com resultados brilhantes do ponto de vista artístico, o que não impede que continuem a trazer narrativas vividas por personagens anárquicos, muitas vezes completamente inaptos para viver em sociedade. Surgem as duplas de jogadores inveterados, maridos boêmios, ladrões e escroques, enfim, todo tipo de “outsider” social daquela potência emergente que ensaiava no começo do novo século seus passos rumo à hegemonia mundial.

Mesmo o universo de “realismo capitalista” veiculado pelas histórias em quadrinhos Disney irá trazer um dos mais notáveis exemplos de anti-herói da sociedade norte-americana. Ao gerir seu próprio destino, o Pato Donald fracassa em pleno território de culto ao sucesso, construindo seu perfil de anti-herói involuntário numa narrativa eloquente por sua eterna transgressão do mito fundador do ideário norte-americano, o “self-made-man”.

Mas os anjos tortos da narrativa dos quadrinhos com certeza não param por aí. Mesmo na família Disney, outros personagens trazem um perfil desviante que pode ser exemplar na total deformação provocada no caráter de Gastão por via da sua inacreditável sorte, a ponto de transformá-lo num preguiçoso de temperamento arrogante, de um egoísmo exacerbado. E claro, o cúmulo do comportamento anti-social é representado pelo Tio Patinhas. Por isso mesmo, todos esses personagens consistem em exemplos preciosos porque, mesmo trazendo características que atestariam no mundo real quadros psicológicos reveladores de doenças comportamentais, eles têm poderosos atributos (coragem, determinação, etc) que lhes permitem enfrentar forças e personagens negativos, desempenhando muitas vezes trajetórias tipicamente heróicas na superação de obstáculos e perigos que não só ameaçam as suas pessoas como toda uma comunidade (muitas vezes representada pela própria humanidade). São perfeitos representantes do comportamento de anti-herói.

Nos anos 1960, o advento de vários movimentos de contestação política e de agitação cultural que se opuseram aos diferentes sistemas de poder da época – tanto no bloco dito ocidental-capitalista quanto nos países do “socialismo real” – trouxe também um papel destacado para os personagens de comportamento transgressor, abrindo caminho e valorizando atitudes anti-sociais, muitas vezes agressivas. Não por acaso, a figura do guerrilheiro adquire contornos mitológicos e novos cenários são incorporados com a inserção do Terceiro Mundo como protagonista histórico. O próprio mapa-mundi é invertido, deixando de existir o lado de cima do planeta. Aventureiros como o marinheiro anarquista Corto Maltese (criação do Italiano Hugo Pratt), mulheres poderosas e sensuais como Valentina (de Crepax), índios que deixam de ser vilões e assumem o papel de resistentes (como retratados em Sargento Kirk, de Oesterheld), *junkies* que escancaram a hipocrisia e as misérias do sonho americano (nas obras de Crumb e Shelton), enfim, por toda parte o mundo explode em irreverência e contestação. O herói virou estátua despida de significado, seja no engodo coletivo fabricado pelo realismo socialista, seja na farsa midiática dos cotidianos capitalistas. Neste momento, o heroísmo está na contra mão, ser herói é ser contraventor.

No Brasil, isso não seria diferente, ainda mais que o país vivia um momento de profundo autoritarismo sob a ditadura militar. O Amigo da Onça constitui sem dúvida o mais perfeito anti-herói do desenho de humor brasileiro e por isso mesmo

alcançou tremendo sucesso junto ao público de diferentes gerações. Criado pelo desenhista pernambucano Péricles de Andrade Maranhão, este personagem dominou praticamente toda sua vida profissional, dos 19 aos 37 anos (quando o artista cometeu suicídio).

Surgido nas páginas de O Cruzeiro em 1943, quando esta era a maior revista em circulação no país (com tiragens semanais próximas de 700 mil exemplares), o Amigo da Onça alcançou rapidamente um lugar de honra nos lares de todo país, além de se constituir em marca registrada da decoração de barbearias, ambiente que na época tinha o papel de um verdadeiro centro social e comunitário. Causou forte impacto ao veicular uma outra imagem do brasileiro que não aquela do "homem cordial". Em princípio travesso, moleque, suas trapaças adquirem em alguns casos indiscutível crueldade, provocando o riso através dos implacáveis recursos do "humor negro". Foi o porta-voz da imagem sublimada do país, revelador de toda uma vocação para o exercício de práticas sádicas, o que de certa forma seria um fenômeno natural dentro de uma sociedade com raízes escravocratas. Suas divertidas maldades encontram grande força nesta contradição entre o imaginário idealizado do brasileiro e a hipocrisia que aí se articula, com as violentas práticas sociais que marcam a vida da maior parte da população. Contradições que de certa forma encontraram no humor negro mais do que uma válvula de escape, um verdadeiro espaço de mediação entre o possível e o real, o que explica sua presença em vários âmbitos da cultura, seja erudita ou popular.

Por essas razões, O Amigo da Onça, após a morte de Péricles, foi continuado por mais de vinte anos, primeiro por Carlos Estevão e depois por outros cartunistas da equipe de O Cruzeiro, inclusive Ziraldo.

O Amigo da Onça no traço de Péricles

O Amigo da Onça no traço de Carlos Estevão

Capítulo 6

Zé Candango – o Herói Novacap

zé Candango – jornal Última Hora

6.1 - O percurso da forma

Estranho Candango que precede o Carioca, invertendo no campo da cultura o fluxo da história e geografia brasileiras. Curioso personagem que nega no traço sua condição de construtor da nova capital, vestindo sim as roupas de outro personagem da nossa mitologia, o cangaceiro do sertão nordestino. Estranho Candango que tem na sua genealogia doses elevadas de grafismo platino.

Zé Candango é a primeira incursão de Canini nos quadrinhos, depois de uma experiência relativamente precoce como ilustrador da revista Cacique. E tem importante significado por revelar as influências que algumas publicações tiveram na formação de um artista que não freqüentou nenhuma escola formal de desenho. O inventário dos autores que de alguma maneira contribuíram para elaborar o estilo de um jovem desenhista acaba por construir uma espécie de mapa que remete mais precisamente para a previsível (porem eficaz) imagem de um rio, pelo fluxo que estabelece ligando uma série de trabalhos que tem por resultado final o esboço de uma expressão já particularizada. No caso de Renato Canini esse fluxo atravessa a fronteira e vai buscar na forte tradição gráfica argentina elementos que serão determinantes para definir seu traço sintético e sua narrativa extremamente dinâmica e bem humorada. Esse autor cita como uma de suas referências iniciais a história em quadrinhos argentina, em especial a produção da revista Rico Tipo, um

marco da produção editorial daquele país, responsável por anos de publicação com bastante sucesso e por onde circularam alguns dos maiores nomes da cena editorial.

Entre os autores particularmente relevantes por estarem de alguma forma presentes na elaboração do personagem Zé Candango (na economia do traço, no tratamento “anárquico” dos roteiros ou mesmo na proposta de representação nacional por meio do desenho), uma referência direta, principalmente por seu humorismo sarcástico foi o brilhante desenhista Carlos Estevão.

Este artista nascido no Recife em 1921 pode ser comparado ao Francês Dubout, um desenhista satírico que alcançou enorme popularidade no seu país com desenhos panorâmicos que retratavam na sua maior parte cenas de multidões, trens abarrotados, praias superlotadas e grandes assembléias. Aos 20 anos partiu para o Rio de Janeiro onde tornou-se colaborador das principais revistas da época, Diretrizes e O Cruzeiro. Nesta última obteria reconhecimento nacional, mantendo durante anos uma colaboração semanal de duas páginas inteiras. Foi nesta mesma revista também que deu continuidade - com grande êxito - para a já consagrada série O Amigo da Onça, depois da morte do seu criador, o cartunista Péricles. Criou vários personagens humorísticos que obtiveram sucesso como o Dr. Macarra, um falastrão que sempre tinha uma resposta pronta para seus fracassos na vida, Antes e Depois, uma sátira do casamento, Perguntas e Respostas, um ensaio sobre o óbvio e finalmente, Ser Mulher, um deboche tratando da mulher feia porém vaidosa.

Mas é no seu olhar atento para a graça presente nas pequenas mazelas do cotidiano - em particular nos vários recortes que traçou do cotidiano da então capital federal - que podemos encontrar uma forte influência no trabalho de Canini para as histórias do Zé Carioca. Em comum, os dois artistas compõem painéis bem-humorados onde vários elementos aparecem de forma simultânea para compor um momento fugaz da vida nas grandes cidades, em geral marcado por problemas de tráfego ou situações de conflito envolvendo o cidadão comum. Não é possível deixar de entrever nestes cenários coletivos traços de uma abordagem “neo-realista” nos quadrinhos, onde o povo é o protagonista da cidade e suas pequenas ações o verdadeiro território da narrativa histórica. Concluindo, é possível afirmar que Canini irá encontrar nesta capacidade de olhar o cotidiano os nexos com o panorama social brasileiro (majoritariamente Carioca) aplicado nas

6.1.1 - Zé Candango em 3X4

Zé Candango – o Cangaceiro

Surgido em 1962, nas páginas de Última Hora e distribuído também para o Jornal do Brasil (com a possibilidade de ter aparecido em outros jornais, porém sem confirmação), o pequeno Cangaceiro articula astúcia e coragem, requisitos básicos para enfrentar uma sucessão de “ataques” de inimigos externos, que envolvem espões e agentes tirados do universo multinacional dos quadrinhos. O intrépido nacionalista pega pesado com o Super-Homem, Batman, heróis do Velho Oeste como Bat Masterson e também tipos soturnos que lembram a Klu-Klux-Klan.

Zé Candango enfrenta ameaças externas

Seus embates contra as forças invasoras não deixam de lembrar um pouco a incansável luta dos gauleses contra os romanos nos quadrinhos de Asterix, criação dos belgas René Goscinny e Albert Uderzo.

A Guerra Fria nas tiras

Apesar dessa história em quadrinhos consistir no seu primeiro trabalho profissional relevante naquela linguagem, em vários momentos o traço de Canini já apresenta um bem resolvido grau de síntese aliada também a recursos como o uso da dos personagens recortados em silhueta escura e uma cenografia extremamente geométrica, elementos que posteriormente, quando das histórias para o Zé Carioca, este autor irá articular com grande maestria.

Ensaizando os grafismos

Ao contrário de suas próprias considerações extremamente duras quanto à qualidade dos desenhos daquela época (“acho que serviu apesar dos desenhos serem ruins...”), é possível perceber não só uma evolução do traço do próprio personagem como também sinais evidentes da original forma de desenhar de Canini, revelando também uma característica que seria muito aprimorada no futuro, o uso de caricaturas de personalidades do cinema e dos quadrinhos em personagens coadjuvantes.

Bat Masterson, Zorro, Roy Rogers: O “western” encontra a caatinga

Fica evidente que o papel desses “ícones” de uma cultura popular já globalizada é representar as forças da máquina de dominação imperialista e por isto mesmo devem ser confrontados o tempo todo, evidentemente levando a pior nos embates e terminando por ser expulsos pela coragem e determinação do personagem nativo. E de forma coerente com o ideário do projeto nacionalista que o engendrou, Zé Candango tem de enfrentar uma articulação destas forças estrangeiras com as estruturas mais arcaicas da sociedade brasileira, o latifúndio, representado por um coronel desonesto e matreiro. Os conflitos culturais dos anos sessenta também marcam presença neste quadrinho que por trás de sua aparente anarquia traz um evidente projeto político nacionalista inserido nas suas histórias, como se pode ver pela figura abaixo.

Nacionalismo radical enfrenta o mundo

Também é possível constatar uma utilização recorrente de trocadilhos na nomenclatura dos personagens caricaturizados a partir de clássicos dos quadrinhos e do cinema mundial: “Bat Maistersol”, “Zurro”, “Donto”, “Roi-Roi”, etc. Mesmo levando em consideração que o roteiro de Zé Candango é na sua maior parte de Saidenberg este recurso será retomado ao longo de toda trajetória de Canini - em paródias de Western para a revista Crás e em roteiros que faz para Zé Carioca – revelando seu importante significado como recurso humorístico nas suas narrativas.

A paródia é um recurso recorrente

Neste pequeno painel descritivo nos parece interessante colocar Zé Candango ao lado de outro tipo surgido posteriormente e que também seria um cangaceiro, só que dentro de outro contexto: o matreiro Zeferino, criação do grande desenhista Henfil e que iria compor com os personagens Graúna e Bode Francisco Orellana um painel do Brasil visto a partir da dura realidade do sertão Nordestino.

Em comum os dois personagens defendem com humor e uma boa dose de sarcasmo um projeto alternativo para o Brasil, longe de modismos e valores importados.

Zeferino – Henfil

Zé Candango - Canini

Olhar para estes personagens lado a lado também é uma excelente oportunidade de analisar dois autores que tem como característica fundamental a economia dos traços sempre colocada com maestria a serviço de um estilo tão ágil como limpo. Mas serve pra constar que Canini – levando em conta que se trata de sua estréia como quadrinhista – ainda apresenta um maior grau de detalhamento visual, contrastando vivamente com a estrutura “minimalista” do cangaceiro de Henfil.

Uma ironia que surge na análise deste trabalho que critica veementemente os produtos da indústria cultural - em especial narrativas de quadrinhos e cinema de um gênero que por seu sucesso global naquele momento adquire um caráter de verdadeiro paradigma da cultura de massas, o Western- está na contradição vivida por Canini, que era (e ainda é) um grande admirador dessas narrativas e se via forçado a combatê-las praticamente o tempo todo.

6.2 - O Caminho das Idéias

6.2.1 A Legalidade

Nacionalismo radical sempre presente

... podem atirar. Que decolem os jatos! Que atirem os armamentos que tiverem comprado à custa da fome do povo e do sacrifício! Joguem estas armas contra este povo. Já fomos dominados pelos trustes e monopólios norte-americanos. Estaremos aqui para morrer, se necessário. Um dia, nossos filhos e irmãos farão a independência do nosso povo!

(Leonel Brizola, 28 de Agosto de 1961, em locução radiofônica da cadeia da Legalidade, porão do Palácio Piratini)

Para compreender as condições em que o personagem Zé Candango foi concebido torna-se necessário refazer a trajetória de um enfrentamento político que o precedeu em alguns meses e foi também determinante para que a própria Cooperativa de Desenhos de Porto Alegre fosse organizada, a crise institucional provocada pela renúncia de Jânio Quadros e a subsequente mobilização política que veio a ser conhecida como Legalidade. Trata-se do desenrolar de uma das mais agudas crises políticas da história brasileira, um conflito de interesses que levou o país literalmente ao limiar de uma guerra civil, colocando frente a frente grupos políticos e sociais com projetos antagônicos e que já vinham se enfrentando ao longo de sucessivas crises políticas desde o segundo governo Vargas.

A Legalidade foi o corolário da crise desencadeada pela renúncia do presidente Jânio da Silva Quadros em 25 de agosto de 1961, seguida pela

oposição dos ministros militares à posse do vice-presidente João Belchior Marques Goulart, o Jango. O fato se deveu às resistências dos altos escalões das Forças Armadas contra os políticos populistas, já presentes na crise que em 1954 resultou no suicídio de Vargas, manifestas no início do governo Kubitschek, e que redundariam no golpe militar de 1964. Por outro lado, desde a Revolução de 1930 não se assistia a uma tão grande mobilização no Rio Grande do Sul, que virtualmente esperava por uma guerra civil.

Também colaborou o fato de naquele momento as regras para a sucessão presidencial não estabelecerem vinculação das candidaturas para presidente com os respectivos vices, fazendo com que o candidato da oposição conservadora, Jânio Quadros (pela União Democrática Nacional, UDN), tivesse de fazer frente a um vice-presidente eleito pela chapa governista, João Goulart, o Jango (pelo Partido Trabalhista Brasileiro, PTB), um nome com larga trajetória no Trabalhismo e herdeiro político de Vargas. Como este presidente, Jango era natural de São Borja, também estancieiro e havia feito carreira política sob a sua proteção.

Além disto, deve-se levar em conta que sua base política, o Rio Grande do Sul, era forte reduto do Trabalhismo, tendo inclusive em um político dessa região (Alberto Pasqualini) o seu principal teórico. Por essas razões, os sete meses da presidência de Jânio Quadros foram marcados por uma forte desconfiança de parte da base governista conservadora frente ao seu vice Trabalhista, manifestada principalmente pelas altas cúpulas militares e pela UDN, partido com fortes tendências golpistas.

Esse período também foi marcado por uma ação política errática e instável, com um presidente personalista que aliava medidas econômicas impopulares (a contenção de gastos e a desvalorização da moeda tiveram contrapartida com uma elevação geral de preços) com ações histriônicas de caráter moralizante que terminariam por cair no ridículo (proibição do biquíni, das rinhas de galo e jogos de futebol durante a semana).

Por outro lado, apresentou uma política externa independente e capaz de ousadias, como uma visita a Cuba, tentativas de aproximação diplomática com a União das Repúblicas Socialistas Soviéticas (URSS) e a República Popular da China, culminando com a provocativa condecoração de Ernesto “Che” Guevara

com a Ordem do Cruzeiro do Sul. Essas atitudes inquietaram por sua parte a sua base de apoio na direita civil e militar, além de assustar a diplomacia norte-americana.

Procurando um apoio irrestrito que lhe permitisse enfrentar as pressões advindas tanto da sua base política quanto da oposição, Jânio tenta um golpe de força por meio de uma renúncia inesperada, provavelmente em busca de poderes extraordinários articulados por uma mobilização popular em torno da sua volta ao poder. Além de fracassar, o projeto serve de ponto de partida para uma intensa crise político-institucional que levaria o país a encarar situação de iminente guerra civil. Como o vice João Goulart estava fora do país (visitando a China popular), assumiu o governo o presidente da Câmara dos Deputados, Rainieri Mazilli. Logo a seguir os três ministros militares (marechal Odílio Denys, brigadeiro Grun Moss e o vice-almirante Sílvio Heck) emitem nota conjunta vetando a posse do vice em vista de sua condição de agente do comunismo”. Ameaçam também emitir uma ordem de prisão para quando de sua volta ao país. No mesmo dia o governador rio-grandense Leonel de Moura Brizola reage a essas iniciativas, oferecendo garantias em prol da manutenção da legalidade constitucional e da posse do vice João Goulart. O país entrou em crise, num cenário onde as unidades da federação tinham reações antagônicas por parte dos seus governadores. Enquanto Jango era informado da situação em Singapura (escala de um longo percurso de retorno ao Brasil), ocorriam manifestações de repúdio às atitudes dos ministros militares: foram decretadas greves pelos ferroviários da Central do Brasil e Leopoldina, com apoio dos estudantes da UNE.

A reação também foi violenta, com a invasão da universidade em Minas Gerais, seguida da implantação da censura à imprensa nesse estado e na Guanabara, lugar onde foi proposta a decretação de Estado de Sítio. Ali também ocorrem prisões de vários militares anti-golpistas, em especial do Marechal Lott, por conta de seu manifesto em defesa da Constituição e contra a atitude de seus colegas de farda. Mas outros estados respondem de forma oposta, como Goiás, sob a liderança do Governador Mauro Borges, e o Paraná, com Ney Braga. Mas foi no Rio Grande do Sul, sob a liderança do jovem Governador Leonel Brizola, que a reação foi mais forte.

Este político de origens relativamente modestas, vinha de Carazinho, cidade do planalto. Sua carreira é bastante rápida, surge no movimento estudantil de onde passa a integrar as fileiras do PTB, logrando conquistar a prefeitura da capital e depois o cargo de governador em um curto período.

No comando do Estado, suas ações adquirem um cunho esquerdizante, por meio da nacionalização de *Trusts* norte-americanos, apoio à reforma agrária e melhores condições sociais para os trabalhadores. Era também cunhado do presidente. No dia 26 foi fundado um comitê cívico pró-legalidade, iniciativa que incluía também o recrutamento de civis para um eventual enfrentamento armado. O processo adquiriu força e no dia seguinte o Governo Brizola promovia intervenções na Companhia Telefônica, na VARIG e, principalmente na Radio Guaíba, que passou a liderar uma cadeia radiofônica de mais de 100 emissoras. Esta rede de comunicações foi vital para o movimento, pois foi através de boletins, hinos e pronunciamentos que a população do Estado pode ser mobilizada com grande entusiasmo ideológico. Na sequência dos acontecimentos, a Brigada Militar - que era a força pública do estado - passou a construir barricadas e trincheiras ao redor do palácio do governo, ao mesmo tempo em que três mil revólveres eram encomendados à fábrica Taurus para serem distribuídos entre os civis alistados.

No dia 28 a crise chegou ao seu ponto máximo. Enquanto em Brasília o Congresso formava uma comissão mista para solucionar politicamente a crise, os Ministros militares davam ordens ao General Machado Lopes, comandante do III Exército, no sentido de por um termo às ações subversivas de Brizola, ao mesmo tempo em que enviavam uma força tarefa da marinha para o litoral gaúcho e era dada autorização para a V Zona Aérea (em Canoas, na região Metropolitana de Porto Alegre) bombardear a sede de governo. Porém o Gen. Machado Lopes adotou um caminho oposto, dirigindo-se ao palácio para reunir-se com Brizola, encontro que termina com a adesão do III Exército à causa da legalidade constitucional.

Esse compromisso põe em xeque todo movimento conservador, principalmente porque o III Exército constitui a mais importante força militar do país, dada sua condição de sentinela contra as forças militares argentinas, maior rival geopolítico do Brasil. Ao mesmo tempo, uma sublevação de sargentos impede a decolagem dos bombardeiros em Canoas. Em Brasília, vários generais sugerem

uma saída institucional para a crise, tese que o ministro militar Denys termina por aceitar, abandonando seus colegas das outras armas. O Congresso por sua vez procura uma saída através de uma emenda instituindo o regime Parlamentarista, medida que diminuiria os poderes presidenciais e desta maneira poderia acalmar os ministros militares. Em paralelo, no Rio Grande do Sul prosseguem os preparativos para um eventual conflito armado, principalmente com a inscrição de mais de 200 mil voluntários para combater pelo comitê da Legalidade. Boatos circulam levantando a hipótese de um complô da Força Aérea no sentido de abater o avião que traz João Goulart do exterior, uma certa *Operação Mosquito*. Por isso mesmo, o vice-presidente optou por uma chegada ao Brasil pelo território Rio-Grandense, depois de escalas em Buenos Aires e Montevidéu. Nesta última cidade teve um importante encontro com o deputado Tancredo Neves - articulador da emenda parlamentarista - que lhe trouxe as condições acordadas pelo congresso para a sua posse.

No dia 1 de Setembro Jango desembarcou em Porto Alegre, onde foi saudado por uma multidão de 100 mil pessoas, a maior manifestação política de toda história desse estado. A emenda parlamentarista foi aprovada no dia 2 e no dia 3 foi promulgada, devendo ser referendada futuramente por meio de um plebiscito. Dia 4 desse mês o governador Brizola daria por encerrada a cadeia da Legalidade e no dia seguinte Jango viajaria para Brasília, onde tomaria posse como Presidente da República no dia 7 de Setembro. A grave crise política que levou o país às portas de uma guerra civil estava encerrada. Mas o presidente sob o parlamentarismo estava de mão atadas, com poderes limitados, situação que persistiu até o plebiscito de 6 de janeiro de 1963. Brizola, por sua vez, seria eleito deputado federal pelo Rio de Janeiro com a maior votação alcançada até então no país, certamente alavancado no prestígio obtido durante a mobilização pela posse de Jango. A crescente radicalização política do governo Goulart e seu compromisso com as reformas de base provocaram uma nova rearticulação das forças conservadoras e da união de políticos e militares deste setor começou a ser gestado o golpe militar de 1964. E dessa forma o movimento pela legalidade terminou por ser o último lance bem sucedido da política populista, ancorado na tradição revolucionária riograndense.

Zé Candango traduz uma época de conflitos

6.2.2 Brizola e o teatro Equipe - raízes da CETPA

A atuação de Leonel Brizola foi determinante para a posterior fundação da CETPA – Cooperativa Editora de Trabalhos de Porto Alegre, é fundamental analisar os eventos que ocorreram durante o episódio conhecido como *Legalidade*. A carreira de Brizola encontra nesta grave crise institucional um marco fundador, sendo um ensaio da grande ruptura entre o projeto conservador e o reformista no âmbito da política nacional, bem como antecipa a crise que levará ao golpe militar de 1964, evento que apresenta praticamente os mesmos protagonistas, de novo frente a frente, mobilizando instituições, movimentos sociais e forças militares que colocam uma vez mais o país diante da possibilidade de uma Guerra Civil (evitada por João Goulart com a opção pelo exílio). Na *Legalidade*, Brizola coloca em prática sua grande capacidade de mobilizador das massas, sua ousadia e também capacidade de organização.

A crise também revela um fato muito importante: o governador do Rio Grande do Sul percebe então o papel fundamental dos profissionais da cultura como motivadores do apoio popular, promovendo ações que mobilizam e ajudam a manter alto o moral das massas em períodos críticos. Esta talvez tenha sido uma das maiores lições daquele episódio e com certeza teve um peso bastante grande no momento – alguns meses depois - em que Brizola decide criar uma cooperativa para produzir histórias em quadrinhos em Porto Alegre. A idéia bem pouco usual de

instrumentalizar aquela linguagem, praticamente inédita no país, encontra suporte na visão que o governador gaúcho teve da atuação de artistas no movimento da Legalidade, compreendendo que sua atuação foi crucial em alguns momentos, principalmente no papel desempenhado pelo pequeno, porém muito atuante Teatro de Equipe, um espaço criado em 1958 e que promoveu por quatro anos uma dramaturgia pioneira e inovadora, transcendendo mesmo sua condição de espaço teatral e conquistando o lugar de centro da “intelligentsia” gaúcha daquele momento. Integrado por Mario de Almeida, Paulo José, Paulo Cesar Peréio e Milton Mattos, o grupo inauguraria em 1960 um teatro próprio, de 116 lugares, passando a desempenhar o papel de verdadeiro fórum da cultura local. E na Legalidade este espaço desempenharia um papel fundamental no apoio à causa, como afirma Paulo Cesar Pereio em depoimento para o livro *Trem De Volta-Teatro de Equipe*:

Permanecendo em Assembléia permanente, o Equipe desenvolveu várias atividades paralelas, entre as quais a abertura de novos comirtês, a redação de textos para a Cadeia da Legalidade e, finalmente, uma verdadeira agência de propaganda para o palácio Piratini. Para minha amiga, a poeta Lara de Lemos, e para mim, o destino reservou um momento histórico. Acontece que o Máriom cuja ida ao Palácio tinha sido solicitada pelo Paulo Schilling, de lá mesmo telefonou para o teatro, chamou a Lara e disse que o Brizola havia pedido um hino e que ela se virasse com quem tivesse no teatro o mais rápido possível. Em 2001, nas comemorações dos 40 anos da Legalidade, por iniciativa do Governo do Estado do Rio Grande do Sul, fui a Porto Alegre reeber uma medalha pela co-autoria do hino. Essa medalha faço questão de colocar, simbolicamente, no peito de todos que viveram conosco, no Equipe, aqueles dias de civismo e inquietudes. (ALMEIDA, GUIMARAENS, 2003, p. 142)

Brizola nunca esqueceu as lições daquela crise, compreendendo o poder da comunicação (radioamadores ajudaram a mobilização, ao mesmo tempo em que relatavam os movimentos de tropas) e da cultura nos momentos de enfrentamento político. Essa estratégia teria um papel igualmente importante muitos anos depois, em 1982, já em plena redemocratização, quando uma imensa mobilização popular “aborta” uma imensa fraude eleitoral na sua eleição para o governo do Rio de Janeiro.

Desta forma, a atuação intensa dos membros do Teatro de Equipe na crise de agosto de 1961 irá desempenhar um papel importante – ainda que indireto - na gênese do cangaceiro Candango, paladino das idéias nacionalistas nas tiras de jornal.

6.2.3 Contexto Mundial

Zé Candango também deve ser visto como um produto da época em que foi publicado, caracterizado pelo recrudescimento da Guerra Fria que leva o enfrentamento entre as potências ocidentais e o bloco comunista a todas as partes do planeta. Uma marca cultural do período é o jogo de “gato e rato” da espionagem internacional, talvez o único elemento de glamour que a Guerra Fria produziu. Era o momento das grandes intrigas que percorriam o planeta antecipando nosso presente globalizado, um enorme desfile de mulheres fatais, máquinas mortíferas de última geração tendo por fio condutor o cinismo solitário dos agentes secretos. Todo esse quadro, que hoje mais parece roteiro de gibi, na verdade tinha seu reflexo na produção de histórias em quadrinhos, inclusive nas histórias Disney, como algumas peças clássicas (e anticomunistas) do genial desenhista Carl Barks.

No Brasil, é claro que um projeto nacionalista como a CETPA – Cooperativa Editora de Trabalhos de Porto Alegre não poderia ficar indiferente ao contexto atribulado de sua época. Zé Candango está em permanente conflito com forças “alienígenas” do quadrinho mundial, enfrentando com especial prazer os super-heróis do quadrinho americano, bem como figuras do velho oeste daquele país. Estes embates permitiriam que Renato Canini aprimorasse uma de suas principais

características como desenhista, a caricatura. Dono de uma estilização extremamente econômica nos traços, esse autor pode trabalhar nas tiras do pequeno cangaceiro uma série de tipos baseados em atores como Victor Mature, ou em personagens de seriados e histórias quadrinhos dos Estados Unidos. Esse trabalho iria prepará-lo para vôos mais altos no futuro, quando usaria com mais eficácia esses mesmos recursos nas histórias do Zé Carioca. Pelas tiras (infelizmente pouco numerosas e cujos originais se perderam) do cangaceiro nacionalista podemos sentir um pouco do clima daquele momento histórico, seja nas alusões bastante óbvias ao grupo racista da Klu-Klux-Klan ou na presença recorrente de espiões tanto do leste europeu quanto da CIA. O clima é de enfrentamento e conspiração permanentes, num ritmo que lembra os filmes de James Bond, inclusive no humor e nas tiradas cínicas. Trata-se, sem sombra de dúvida, de um quadrinho de época.

Canini ensaia a caricatura

6.2.4 - RECREIO, intervalo entre um Candango e o Carioca

Depois do término das atividades da coopertativa, Canini colaborou com Zero Hora (periódico que cresceria no vácuo deixado pela extinta Ultima Hora) ao mesmo tempo em que prosseguia suas atividades como funcionário público (na Secretaria da Educação). Também seguiu suas atividades como profissional das artes visuais, executando caricaturas e charges para a TV Piratini. Em 1967 recebeu um convite para trabalhar na imprensa da Igreja Metodista de São Paulo, ocasião em que decide se mudar para essa cidade. Trabalhou por dois anos nessa instituição – principalmente na elaboração de cartilhas e de uma publicação chamada Bem-Te-Vi.

"Jesus nos Ensina"

ESCOLA BÍBLICA DE FÉRIAS
JARDIM DA INFÂNCIA
MANUAL DO PROFESSOR

Publicação da Igreja Metodista – Revista Bem-te-vi

Estão exercitando os músculos maiores. Têm pouco controle dos músculos menores.

Gostam de "fazer de conta".

Gostam de música

Proporcionar experiências para que a criança possa correr, pular. Para desenho, dê sempre papel grande e lápis grande também, para que a criança possa desenhar melhor.

Dar oportunidade para que a criança possa dramatizar ou "fazer de conta", brincando de casinha, de gente grande, etc.

Tenha sempre música na sala. Cante com as crianças sempre que houver oportunidade.

Quando toma a decisão de retornar a Porto Alegre, descobre por acaso a revista *Recreio* exposta em uma banca de revistas, resolvendo naquele momento procurar trabalho naquela publicação da Editora Abril, empresa que era responsável também pelos quadrinhos Disney feitos no Brasil. Foi imediatamente admitido nos quadros da revista, para a qual produziu capas e ilustrações coloridas de grande formato, desenvolvendo vigorosamente seu estilo e logrando realizar algumas das mais belas páginas infantis do período, para autores de literatura infantil de alto nível como Joel Rufino, Ana Clara Machado e Ruth Souza.

Recreio – um marco editorial da Abril

Esta publicação foi um verdadeiro marco na produção editorial voltada para o público infantil, apresentando diagramação e desenhos bastante ousados, circunstância favorecida pelo formato amplo e pela impressão colorida. Foi o território perfeito para Renato Canini colocar em prática seu estilo marcado por figuras despojadas, distribuídas em composições geométricas articuladas sobre grandes áreas de cor. Consistiu também na oportunidade ideal para aquele desenhista ensaiar as habilidades que colocaria em prática nas histórias do Zé Carioca.

A *Recreio* permitiu que Canini explorasse os recursos gráficos para a construção de narrativas, ampliando os limites da expressão visual. O artista pode trabalhar com o violento contraste de cores e formas, definindo seu repertório e atingindo a maturidade profissional que logo a seguir seria instrumentalizada para construir as histórias que marcariam época na Editora Abril.

Então, foi preciso que novas medidas fossem tomadas. E o delegado, o doutor Buldogão, começou a prender tudo quanto era bicho com cara de mau. E nesta rodada foram presos o Lobão, a Raposina, o Tigraço, a Onçona...

O delegado explicava a razão:

— Bandido tem sempre cara de mau.

Mas qual, todos se explicavam e nenhum deles era o ladrão que roubava as tabuletas.

Capítulo 7

Zé Carioca: Nacionalizando uma ação de Relações públicas

7.1- Brasília sive Terra Papagali (uma nomenclatura cartográfica anterior ao advento do Brasil)

O processo que envolve a concepção e desenvolvimento do personagem Zé Carioca é extremamente rico, pois articula questionamentos sobre identidade nacional (visto tratar-se de um tipo que se propõe representar a nacionalidade brasileira) com intensos deslocamentos geográficos de seus agentes produtores, posto que inicialmente foi desenhado nos Estados Unidos, passando por uma edição argentina e só foi ser desenhado por brasileiros praticamente dez anos depois de seu surgimento.

Antes porém de qualquer análise da trajetória deste personagem seria interessante evocar um fato extremamente curioso de nossa história e que remete diretamente ao uso de papagaios na representação do território brasileiro: o Mapa de Cantino.

Embora Cabral tenha batizado o novo território com o nome de Ilha de Vera Cruz, D. Manuel mudou a denominação para Terra de Santa Cruz. Nenhum dos dois nomes “pegou”: por uns cinco anos o lugar seria conhecido por “Terra dos Papagaios”, como os marujos a chamavam- e como aparece no mapa do italiano Cantino, feito em 1502 (BUENO, 2000, p 82).

Essa carta é considerada a primeira representação Pós-Colombiana (existem sugestões anteriores em mapas tanto Árabes como Europeus, porém

nosso território aparece como ilha) do Brasil, e traz na sua história elementos geopolíticos da era dos descobrimentos. De autor desconhecido, foi adquirido a peso de ouro (12 ducados) por um diplomata-espião da corte de Ferrara em Lisboa, o embaixador Alberto Cantino.

Este mapa, mais do que uma obra da arte cartográfica, traz no seu percurso traços de um enredo de uma legítima história de aventuras, dado que foi concebido clandestinamente e forneceu revelações tão secretas quanto inéditas do resultado das navegações portuguesas, consistindo, por isso mesmo, em crime gravíssimo de violação de sigilo estratégico para as políticas das cortes daquela nação. Não menos interessante é seu desaparecimento por mais de dois séculos e sua posterior descoberta como peça de decoração de uma salsicharia, na Itália, no ano de 1859.

Mas o que realmente tem de significativo é o fato de revelar uma primeira associação do espaço territorial brasileiro com a imagem pictórica de três papagaios, obra de um autor que permaneceu no anonimato.

Detalhe do mapa de Cantino onde o Brasil aparece como Brasilia sive Terra Papagali

7.2 Muy Amigos

Zé Carioca é fruto de uma bem sucedida ação de relações públicas movida pelo governo norte-americano no sentido de promover uma aproximação política, comercial e cultural com os países da América Latina, especialmente com Argentina, Brasil e México. O ano de 1941 marcava o máximo da ofensiva nazista na Europa e seus sucessos encontravam numerosos simpatizantes nas forças armadas da América Latina, situação bastante preocupante tendo em vista os interesses geopolíticos dos Estados Unidos na região. A estratégia consistia em capitalizar a poderosa influência que a indústria cinematográfica vinha exercendo em escala crescente no mundo inteiro, e para tanto foram escolhidos vários nomes expressivos, entre atores, atrizes e diretores: Tyrone Power, Lana Turner, Jonh Ford e Orson Welles. Foi por indicação do presidente Franklin Delano Roosevelt que Disney passou a integrar essa comitiva, sob a supervisão do diretor da Secretaria para Assuntos Interamericanos, responsável por elaborar e desenvolver projetos de aproximação cultural entre os Estados Unidos e a América Latina.

O convite chegou em boa hora para os Estúdios Disney, que vinham enfrentando problemas financeiros que provocaram, nesse mesmo ano, uma greve bastante traumática e com conseqüências que perduraram nos anos seguintes (Disney nunca perdoou os líderes do movimento e chegou a denunciá-los ao Comitê de Atividades Anti-Americanas, durante o período Macartista). Além de assumir as despesas de viagem, o governo forneceria 100 mil dólares para a produção de dois filmes de animação abordando a solidariedade entre os países americanos. Além disso, a viagem seria bastante oportuna para contrapor os boatos de uma simpatia de Walt Disney pelo regime nazista.

A viagem ao Brasil foi bastante facilitada pelo fato de Branca de Neve e os Sete Anões ter recebido no Brasil um prêmio por sua contribuição para a cinematografia, fazendo com que a presença do seu criador para recebê-lo contribuísse para dar um caráter mais natural àquela missão de relações públicas. Disney, que já contava com bastante prestígio no país, aproveitaria também para divulgar sua mais recente produção, o longa-metragem Fantasia.

Apesar de um aparente caráter apolítico dessa viagem, que se propunha a estreitar laços culturais e buscar novos talentos, o que realmente aconteceu foi o

contrário, envolvendo encontros diretos do ilustre visitante com o poderoso diretor do Departamento de Imprensa e Propaganda (DIP), Lourival Fontes. O ponto alto foi uma reunião com o próprio presidente Vargas, com resultados bastante promissores para a missão diplomática, reforçando o caminho para os projetos estratégicos dos Estados Unidos no continente. Após a visita, Disney retornou a seu país e produziu os desenhos animados *Alô amigos!* (1942) e *Os três cavaleiros* (1945, mais conhecido aqui no Brasil como *Você já foi à Bahia?*), perfeitamente integrados àquela política de boa vizinhança e amizade com os países latino-americanos.

Na história, os personagens Disney viajam também pela Colômbia, Venezuela, Peru e Chile, mas fica clara a ênfase dada ao Brasil e à Argentina, parceiros preferenciais e de alto valor estratégico. Mas o principal feito desse filme foi a concepção de um novo personagem para a “família Disney”, o papagaio Zé Carioca, tentativa de sintetizar a figura do brasileiro. Sua estréia é de grande importância para o estudo de sua posterior evolução, pois nesse momento fica evidente seu caráter estereotipado, raso, posando de malandro cordial e deixando clara uma relação de inferioridade moral frente à seus parceiros norte-americanos. Os estúdios Disney não conseguem vencer a idéia de estarem trabalhando sobre conteúdo exótico, fazendo com que as nações visitadas e suas culturas se apresentem resumidas à uma sucessão de monumentos, seus habitantes portadores de hábitos e costumes esdrúxulos, a beira do ridículo.

Mas essas questões passam ao largo da apreciação geral e o resultado frente ao público é positivo, a ponto de viabilizar o lançamento em 1945 de um segundo filme, *Os Três Cavaleiros*, desta vez ressaltando os laços de amizade entre Brasil, México e Estados Unidos, naquele momento aliados militares lutando na Europa contra as forças do Eixo.

Essas duas produções traduzem bem um momento bastante específico da diplomacia norte-americana para o continente, ancorada na sua gigantesca máquina cinematográfica, responsável pela afirmação dos valores desse país em escala global. Sua importância histórica com o passar do tempo adquire maior relevância, se considerarmos que são o registro bem definido de uma política externa que seria – não muito tempo depois - substituída por iniciativas bem mais duras dentro do âmbito da segurança militar, num outro contexto político, a bipolarização entre os Estados Unidos e a União soviética durante a Guerra Fria.

7.3 - Zé Carioca e a Cultura Brasileira

Depois desse breve relato da viagem que deu origem ao papagaio que levaria o Brasil para o universo dos personagens Disney, caberia agora analisar mais profundamente sua estrutura inicial e a evolução que apresentou, na medida em que passou a ser editado inteiramente por artistas brasileiros, em especial por meio do trabalho desenvolvido por Renato Canini nos anos 1970. Como já foi assinalado acima, Zé Carioca surge cumprindo uma função política precisa, integrar a América Latina ao esforço militar dos Aliados, combatendo a influência nazi-fascista nesta região. E esta origem irá suscitar questionamentos quanto ao seu caráter: elemento alienígena, representação anacrônica do país ou parte integrante da cultura nacional. Roberto Elísio dos Santos aborda estas avaliações em Para reler os quadrinhos Disney (2002.p.283-284):

Mesmo considerando que a concepção hollywoodiana do país e de seus habitantes contenha elementos folclóricos, idealizados e estereotipados, há que se perguntar se essa imagem foi inteiramente inventada pelos artistas americanos. A forma "cordial" (no sentido que Sérgio Buarque de Holanda emprega) como Zé Carioca é caracterizado no desenho animado foi percebida pelos animadores ou passada a eles, de forma sincera ou não, por brasileiros com quem tiveram contato. Zé Carioca é a personificação do "homem cordial brasileiro", o "boa praça", animado, que trata os amigos com efusão e desprendimento. Essas características são mantidas quando da elaboração do Zé Carioca protagonista de narrativas sequenciais impressas (tiras e histórias feitas para comic-books), mas sua personalidade ganha profundidade pelo acréscimo de elementos sociais e culturais do país: nos quadrinhos o papagaio torna-se malandro e participa (como vítima e algoz) das contradições da realidade brasileira. O personagem dos quadrinhos mistura a simpatia e a cordialidade que possui nos desenhos animados à malandragem, à esperteza, que, se não chega a ser crime, tampouco pode ser considerada ética.

Fica claro um aspecto que distingue esse personagem dos demais protagonistas das histórias Disney, a sua evidente condição de anti-herói, um

excluído dos privilégios da sociedade onde vive. Pode-se concluir, então, que neste aspecto sua posição social é bastante similar à de outro personagem Disney, o Pato Donald, retrato daqueles que não conseguem vencer dentro do contexto social extremamente competitivo da sociedade norte-americana, e por isso mesmo eternamente atormentado pela alcunha de “perdedor em uma sociedade de vencedores”. Porém, a forma como o papagaio carioca reage à sua adversa condição social ressalta claramente as distintas visões sobre as culturas do Brasil e dos Estados Unidos, presentes na elaboração desses dois personagens. Enquanto o Pato Donald reage contra inferioridade social com acessos de fúria e descontrole (ainda que sempre buscando integrar-se e ser aceito dentro dos valores vigentes), Zé Carioca lança mão dos expedientes da malandragem como forma de reverter a sua condição marginal, aproximando-se da tradição brasileira de personagens como Macunaíma, Pedro Malasartes e O Amigo da Onça. Esses elos de ligação com outros “outsiders” da cultura brasileira ficarão mais evidentes na medida em que o personagem do papagaio passa a ser elaborado por artistas brasileiros, por meio das editoras nacionais. Para uma melhor compreensão da forma como esses personagens e outros elementos da cultura brasileira foram inseridos no caráter deste personagem que nasceu por mãos estrangeiras com o propósito de retratar o Brasil, será necessário agora fazer um relato das etapas pelas quais passou como personagem de histórias em quadrinhos. E, neste caso consideramos bastante precisa, irretocável, a divisão em 4 etapas feita por Roberto Elísio dos Santos (2002, p. 288):

Fase Americana, das páginas dominicais e das narrativas feitas para os comic-books, na década de 1940, por artistas americanos; **Fase de Transição**, Luís Destuet incorporou *Zé Carioca* nas histórias que realizava; **Fase de Adaptação**, em que artistas brasileiros iniciaram a produção nacional, no final da década de 1950; e a **Fase de Assimilação**, a partir de 1970, com o personagem já imerso na cultura e na realidade do país, por obra de argumentistas, desenhistas e editores argutos e consistentes.

Uma análise destas quatro etapas de um intenso processo de aculturação pela qual o personagem Zé Carioca passou (no período que vai de 1940 - quando

foi concebido - até o início da década de 1970) é fundamental para compreender o papel crucial de Renato Canini no sentido de proceder sua definitiva imersão na realidade brasileira, papel que foi levado a extremos capazes de provocar desconforto na matriz americana dos Estúdios Disney, circunstância que será estudada com maior profundidade mais adiante.

Personagem portador de caráter híbrido (concebido por estrangeiros para representar outro país que não o seu), fruto da circunstância peculiar de ser parte integrante de uma grande ação de relações públicas, já na sua gênese traz a influência de um autor “nativo”: na viagem de 1941 Disney teve a oportunidade de ver vários autores brasileiros expostos numa recepção no Palácio do Itamarati (Nássara, Luiz Sá, Álvaro Cotrim e J.Carlos). Nesta ocasião um desenho deste último desenhista impressionou bastante o diretor norteamericano, ao passo que naquela época Luiz Sá também publicava em “O Tico-Tico”, histórias cômicas de uma página do esperto papagaio Faísca. Disney chegou a convidar J.Carlos para integrar sua equipe, convite que foi recusado pelo brilhante desenhista carioca.

Inspirado ou não na obra de J.Carlos, o papagaio malandro faz sua estréia nos quadrinhos a partir de outubro de 1942 (perdurando até 1 de outubro de 1944) na série “Disney’s Sunday Pages”, alguns meses antes do lançamento do desenho animado “Alô Amigos”. E, já na sua página de estréia, os desenhistas norte-americanos apresentam um painel das contradições da sociedade brasileira, por meio de uma sucessão de quadros que começam por mostrar as belas paisagens do Rio de Janeiro, percorrem paisagens desoladas de subúrbio onde se destaca um enorme gasômetro e terminam por revelar um morro com barracos de madeira, mato e lixo. E ali iremos encontrar Zé Carioca dormindo em um casebre sob um cobertor remendado.

Esta abordagem da paisagem brasileira na história em quadrinhos é vista de forma bastante crítica por Marcelo Zikán Cardoso em sua dissertação de mestrado *Como as Histórias em Quadrinhos vêm o Brasil, de Agostini a Hugo Pratt*. (2002, p. 91):

Vejamos a estória a seguir, feita em 1942. nela vemos, logo nos seus primeiros quadros as paisagens mais conhecidas da cidade: o Pão de Açúcar e, provavelmente, o centro da cidade. O Rio é uma cidade prodigiosa em monumentos públicos, praças, chafarizes, mas o quadro que representa os cafés no centro da cidade une a

calçada de Copacabana (ainda não construída) aos prédios da região da Cinelândia. Era época dos cafés, o rio ainda sofria uma influência francesa maior do que a americana e era considerada uma das cidades mais charmosas do mundo. Mas os cafés, representados na estória de *Zé Carioca* lembram mais os de Paris, ou até mesmo Buenos Aires, do que os do Rio de Janeiro. Também merece destaque a representação da favela na narrativa de Disney. As favelas existem no Rio de Janeiro desde a abolição da escravidão. Os negros livres, sem residência e dinheiro, ocupavam a encosta dos morros, próximos as casas dos seus antigos senhores, para facilitar a ida ao local de trabalho. Entretanto, mesmo existindo há mais de cinquenta anos as favelas ainda não eram comuns à cidade, tendo sua explosão demográfica nos anos 50, com a intensa imigração nordestina. Há outro detalhe: as casas eram simples, mas eram melhores que as de agora. É com as atuais moradias de favela que se assemelha a casa do personagem. O morro representado também não tem muita correlação com os morros da cidade. Vemos ao fundo, a chaminé de uma fábrica e uma espécie de tanque abandonado. Por ter uma ampla zona portuária a cidade dispõe de inúmeros tanques, armazéns e similares, porém, mesmo nos morros próximos ao porto, como os da Saúde e Gamboa não existe a ocorrência deste tipo de construção. As fábricas que ali existem se localizam em terrenos planos, ao pé do morro. Disney tropeça na visão colonialista, na qual imagina uma cidade muito mais miserável do que era, e com condições que ainda não se manifestavam. Pode ter sido visionário, mas não era a cidade da época. Disney juntou as informações que possuía, incluindo os lugares comuns, imagens de postais e construiu o cenário para o *Zé Carioca*. Porém o cenário é falho, falta a real perspectiva da cidade. A maior cidade do hemisfério sul era representada como um local pobre, onde as ruas sequer eram pavimentadas – vemos nos quadros inferiores, quando o personagem se dirige a um hotel aparentemente sofisticado, mas que está localizado numa rua de terra...

... A necessidade de fazer o personagem por autores brasileiros é explicada na falta de identidade que o leitor tinha com o *Zé Carioca*. O personagem tinha nome brasileiro, morava na cidade símbolo do país. Mas não tinha os trejeitos de um brasileiro. Sua cidade não era comum às cidades brasileiras. Era como se fosse um turista americano se passando por um munícipe do Rio de Janeiro. Soava artificial. Mesmo com a realização dos enredos por profissionais brasileiros, as histórias precisam passar pelo controle de qualidade da Disney. Ou seja, mesmo quando mais se aproxima da realidade brasileira, o desenho e o enredo devem obedecer ao padrão ditado pela matriz americana. O olhar estrangeiro aqui se adapta por interesse comercial, não por conhecimento de causa. Vê o país como ponto exótico ao sul do Equador que tem um mercado potencial e deve se “climatizar” o produto, como fazem as montadoras de automóveis. Adaptam a realidade do estúdio matriz à realidade da filial, mas não se preocupam em retratá-la com maior fidelidade. No caso dos Estúdios Disney, a visão de relação de mercado se impõe em detrimento do equilíbrio de culturas (Zikán, pag 91.2000).

A Fase Americana apresenta histórias onde o papagaio utiliza artimanhas para alterar sua condição social sem fazer esforço, ao mesmo tempo em que enfrenta problemas na vida amorosa, em especial tramas em torno da bela herdeira Rosinha. Além dessas páginas dominicais, o papagaio aparece em histórias feitas especialmente para revistas e também nas versões em quadrinhos de desenhos animados: “O Rei do Carnaval” (“The Carnival King”), de 1942, “Zé Carioca e seu Galo de Briga” e “A volta dos Três Cavalheiros”, ambas de 1944.

O momento seguinte das histórias do papagaio carioca apresenta um deslocamento da produção para as mãos do desenhista argentino Luis Destuet, que publica as novas aventuras na revista portenha *El Pato Donald* e também em veículos da Editora Abril, em começos da década de 1950. Dentro da categoria concebida por Roberto Elísio dos Santos, essa seria a **Fase de Transição** do personagem, momento em que ainda é trabalhado por autores não brasileiros e por isso mesmo tem características muito superficiais, bastante estereotipadas, onde se pode perceber que a ambientação (ainda que pretensamente brasileira) está muito mais caracterizada pelo contexto dos demais países latino-americanos.

É possível reconhecer na estrutura dos roteiros que envolvem disputas amorosas - envolvendo o protagonista com adversários tão persistentes quanto inescrupulosos – a continuidade de uma tradição dos *comics* norte-americanos, evocando tanto as atribuições do marinheiro Popeye e suas eternas disputas com o mau-caráter Brutus em torno da atenção de Olivia Palito, quanto os próprios personagens do universo Disney, principalmente as atribuições do Pato Donald com a concorrência oferecida por seu primo sortudo, o Gastão, na busca dos favores da pata Margarida.

A fase seguinte – nomeada como **Fase de Adaptação**, assinala um momento fundamental na evolução das aventuras do personagem, a sua progressiva inserção na realidade brasileira por meio do trabalho de desenhistas nacionais, primeiro por Jorge Kato e, depois, por Waldyr Igayara. Este momento começou em finais da década de 1950 e teve continuidade até o final da década seguinte, sendo marcado por uma progressiva presença de personagens e elementos da cultura brasileira. Entretanto, esse aumento de atributos nacionais

não deixa de lado a presença dos demais personagens Disney, que continuam a contracenar com o papagaio carioca.

Assim, em “Zé Carioca Contra o Goleiro Gastão”, desenhada por Jorge Kato em 1961, o primo sortudo de Donald quer conquistar Rosinha e disputa uma partida de futebol contra o time do papagaio. Já na história “O Tesouro do Capitão gancho”, Zé Carioca ajuda Peter Pan e Sininho a vencer os piratas do Parque Ibirapuera. E, em “O Tesouro de Lampião”, o papagaio serve novamente de guia turístico, desta vez para Mickey e Pateta, que viajam pelo Nordeste e tem de confrontar João-Bafo-de-Onça, líder de um bando de cangaceiros. Igayara e o roteirista Claudio de Souza usavam temas do cotidiano e da cultura brasileira daquele momento, como a Jovem Guarda e os festivais de música – em “O Rei do lé-ié-ié” e “Um Festival Embananado”. No início da década de 70, duas histórias serializadas, escritas por Ivan Saiderberg e desenhadas por Herrero, “Robinzé Crusoé” e “Zé Babá e os 40 Metralhas”, tentaram mudar o personagem, mas isso não funcionou porque Zé Carioca foi tirado de seu contexto (SANTOS, 2002, p. 291).

Nesse momento foi possível constatar alguns deslocamentos geográficos importantes dentro da cenografia das histórias, como a história onde um jogo de futebol que acontece num estádio, que pretensamente estaria na cidade do Rio de Janeiro, na verdade ocorre no Estádio do Pacaembu, marco da arquitetura desportiva da cidade de São Paulo. Essa situação revela que visões distorcidas quanto à ambientação do personagem não ocorrem só com autores de outros países, podendo revelar as diferenças entre regiões dentro do próprio país.

A partir de 1971, através do trabalho de Renato Canini, temos o início daquela que seria conhecida como **Fase de Assimilação**, momento em que o personagem adquire traços bem mais coerentes com a realidade brasileira, ao mesmo tempo em que tem suas principais características exageradas, em especial a malandragem, em antagonismo com o universo do trabalho. Nas histórias de Canini, o papagaio volta a habitar um barraco no morro como nas primeiras histórias produzidas nos Estados Unidos na década de 1940, mas agora aparece um tratamento do cenário de forma bem mais realista, fazendo um recorte (ainda que bem humorado) das duras condições de vida da favela, retratando a falta de

infra-estrutura urbana: a precariedade das construções, os transportes coletivos precários, a ausência de fornecimento de água, etc.: “Na ambientação, há sempre ônibus lotados e no casebre do papagaio falta água – como em “Quanto mais Quente, Pior”, de 1972 -, o que contrastava com a idéia de “país em desenvolvimento” propagada pelos governos militares.” (SANTOS, 2002, p292).

Esse período as festas populares ganham realce, em especial o Carnaval, que deixa de ser ambientado nos bailes promovidos por clubes e passa a ser representado por uma Escola de Samba localizada no subúrbio onde o personagem mora. O futebol, que já tinha sido representado em fases anteriores, ganha realce especial também nas histórias de Canini, traduzindo bem o espírito de uma década marcada pela euforia da conquista do tri-campeonato mundial na Copa de 70. Nessa fase, o personagem também ganha parentes de outras regiões do país:

Em parceria com Ivan Saiderberg, o artista ajudou a enriquecer o universo do papagaio e variou bastante os gêneros das narrativas, transitando por ficção científica, banguê-banguê, aventura e mistério. O número de coadjuvantes cresceu. Nasceram os primos Zé Paulista, Zé Queijinho, Zé Pampeiro e Zé Jandaia. A Agência de Detetives Moleza foi aberta e o Zé até virou o super-herói Morcego Verde. Canini não criou a Vila Xurupita, mas foi ele que, junto com Saldenberg, que tornou o lugar mais brasileiro e divertido (MESTRES DISNEY, 2005.p.7).

Apesar desse período de Assimilação ser fortemente marcado pelo trabalho de Canini, outros autores também entrarão em cena, com um trabalho que passa a tratar as características nacionais do personagem e da narrativa, principalmente no começo da década de 1980, quando as atribuições do personagem com credores não deixam de remeter à séria crise pela qual o país passava naquele momento, com sua imensa dívida externa junto ao sistema financeiro internacional.

A partir de 1981 serão incorporados ainda novos roteiristas e profissionais do desenho que darão continuidade ao espírito malandro do personagem: Irineu Soares Rodrigues, Eli León, Verci Rodrigues de Mello e Luiz Podavin. Porém, esse período, que traz a definitiva assimilação do personagem à realidade brasileira, com certeza tem no trabalho de Renato Canini sua melhor expressão.

7.4 Canini - Um moleque na Linha de Montagem

“Pura bagunça, ou era pra dizer que o Walt Disney não desenhava todas as histórias.
Não sei se a Turma do Maurício já assina...”
Renato Canini

A incorporação do desenhista gaúcho à equipe brasileira (pela Editora Abril) de elaboração das histórias Disney, no começo da década de 1970, não só representa um avanço na assimilação definitiva desse personagem em nossa cultura como também assinala uma ruptura significativa dentro do sistema de produção em escala que caracteriza a estrutura de produção daquele estúdio, ainda que de forma não engajada a nenhum projeto político-cultural específico: um desenhista por primeira vez assinava – clandestinamente - as histórias que fazia. Nas palavras do próprio Canini sua intenção naquele momento era, além de promover uma “travessura de moleque”, expressar o fato de que ele também exercia uma co-autoria das histórias, apesar de sempre no seu término estas narrativas apresentarem uma assinatura padronizada de Walt Disney.

Buscaremos ressaltar o caráter subversivo que esta aparente brincadeira trouxe para o mundo do trabalho artístico desenvolvido em verdadeiras linhas de montagem da indústria cultural, como ainda é o caso da produção de histórias em quadrinhos para grandes estúdios. É um sistema de trabalho que encontrou na estrutura criada por Walt Disney sua expressão mais perfeita, apresentando um alcance praticamente global, tanto da dimensão produtiva quanto pelo impacto e difusão cultural de seus personagens. Mas caberia ressaltar que esse modelo encontraria também outras importantes expressões em distintos países, bastando citar dois exemplos tão bem sucedidos e bastante próximos: os Estúdios Maurício de Sousa (no Brasil) e o de Dante Quinterro (na Argentina). Este último, estruturado em período similar ao da própria articulação do sistema Disney,

revelava, já nos anos 30, o vigor e organização em moldes empresariais dos quadrinhos argentinos. Inseridos num modelo de produção em massa, vários artistas submergem sua individualidade sob a assinatura de um autor (transformado também em produtor – no sentido que a indústria capitalista atribui a esse termo, ou seja, proprietário dos meios de produção e agente financeiro) para quem trabalham em regime assalariado, mesmo nos casos em que passam a conceber roteiros originais e novos personagens.

No caso específico dos profissionais submetidos ao regime de produção massivo dos Estúdios Disney - como foi a experiência de Renato Canini no começo dos anos 1970 - a onipresente assinatura corporativa do produtor sempre sobreposta ao trabalho desenvolvido por equipes (espalhadas em diferentes unidades de produção, abrangendo vários países), surge como elemento chave para o estudo das relações de autoria numa estrutura de produção cultural em moldes fabris. Traduz um momento específico no século passado envolvendo vários grupos de artistas que se encontram na condição de mão-de-obra assalariada encarregada de produzir bens culturais, artistas por esta mesma razão ainda não devidamente estudados e que têm, no caso específico de Canini, uma rara expressão de inconformismo, ainda que disfarçada de brincadeira.

Essa pequena “sabotagem” que Renato Canini promoveu dentro da sua estrutura de trabalho, ao questionar os limites então vigentes da propriedade intelectual, reivindicando uma co-autoria que anteciparia em algumas décadas questões que hoje ganham relevância no contexto da produção cultural. Canini lançou mão de três formas de assinatura como instrumento de afirmação da sua individualidade dentro do sistema de produção massivo onde estava atuando: o uso de um pictograma, inserção do nome em peças do cenário e desenvolvimento de estilização fora dos cânones da estrutura Disney.

Os mecanismos “clandestinos” de assinatura que Canini utilizou nas histórias do personagem Zé Carioca apresentam relação indireta com duas ações na esfera cultural daquele período que trabalharam igualmente os conflitos gerados pela busca da afirmação de autoria no contexto da sociedade de massas: por um lado, a emergência da cultura do *Graffiti* como resultado de intervenções visuais efetivadas por grupos que reivindicavam visibilidade social e, por outro, uma iniciativa que surge dentro do próprio sistema das artes, o projeto *Inserções dentro de circuitos ideológicos*, do artista Cildo Meireles, atuando diretamente nos

mecanismos de produção em massa ao gravar textos em garrafas de Coca-cola.culturais.

Os anos 1970 trazem ainda muitos reflexos da intensa agitação política e cultural da década anterior, assinalando a emergência de movimentos que reivindicam para os jovens o papel de protagonistas sociais, ao mesmo tempo em que denunciam criticamente as guerras imperialistas e o caráter massificador das sociedades industriais, seus tabus e sua moralidade. Eclodem insurreições na Europa (nos dois lados da “Cortina de ferro”), Estados Unidos, América Latina e Japão, manifestações que apresentam em comum a luta contra sociedades autoritárias e que terminam por provocar violentos combates de rua. No Brasil, esse movimento encontra eco em demonstrações públicas contra a ditadura militar. Essa agitação tem por característica também destacar o papel conferido às frases políticas que ocupam as paredes dos centros urbanos. Trata-se de um novo status para uma nova escrita que já vinha se desenhando nas ruas das cidades: o *graffiti*. Esse termo tem sua origem no latim *graphium*, que designava um estilete utilizado para escrever em tábuas de cera. A sua forma plural, *graffiti*, foi usada para descrever as inscrições da pré-história e da Roma Antiga. Depois adquire uma conotação pejorativa que por muito tempo serve para designar desenhos obscenos, rabiscos de banheiro e palavrões inscritos em paredes. Sua acepção mais atualizada de vocábulo que remete aos movimentos culturais que ocupam as ruas com inscrições feitas com tinta (na maioria spray) ocorre apenas na década de 1970.

Nesse contexto, os grafites urbanos que surgem em meados dos anos 70 tomam uma nova dimensão, constituindo um poderoso e criativo discurso visual juvenil, ancorado nas questões colocadas pelos movimentos artísticos das décadas anteriores, propondo novas formas de relacionar, arte, política e questões sociais. Frases poéticas ou políticas, nomes, pseudônimos e endereços, além de desenhos e grafismos denunciam a necessidade de criação artística autônoma no espaço urbano, legitimando a rua como espaço vital para a liberdade e a expressão (VIANA, BAGNARIOL, 2004, p. 157).

É a emergência de uma poderosa linguagem visual que emerge das ruas e dos guetos marginalizados de Nova Iorque e se difunde pelo mundo nos anos num projeto cultural mais amplo que agrega as manifestações poético-musicais do movimento Hip-Hop. Trata-se de uma característica muito importante dessa expressão, surgida logo na origem desse movimento: a ideia de escrever de forma repetida e ostensiva o próprio nome em vários locais da cidade. A assinatura pessoal – ainda que codificada - surge como verdadeiro marco fundador da nova escrita urbana.

Portanto, pode-se dizer que, ainda que Renato Canini jamais tenha se vinculado a esse movimento, a questão da assinatura como afirmação de visibilidade social está presente nos dois casos.

Outra iniciativa de cunho político-cultural que também ocorre na década de 1970 - revelando pontos de contato com as transgressoras assinaturas de Canini dentro da linha de montagem dos quadrinhos Disney – foi uma ação do artista plástico Cildo Meireles, questionando diretamente os processos que envolvem a produção em massa e a impessoalidade vigente nas grandes cadeias de produção, atividade que incluía a colocação de uma marca pessoal (as iniciais do seu nome) nos produtos industriais que tirava de circulação para manipular. Em Inserções em circuitos ideológicos: projeto coca-cola, Meireles tirou temporariamente de circulação garrafas de coca-cola e com a ajuda do artista visual Dionísio del Santo, que dominava técnicas de serigrafia, imprimiu decalques nas garrafas, impressos com tinta branca vitrificada em que se liam opiniões críticas. Estas garrafas posteriormente eram devolvidas à circulação (embaixo viam-se as **iniciais C e M** e a também data). Essas iniciativas apresentam uma relação bastante indireta com o processo de declaração de autoria utilizado por Canini em seus quadrinhos, mas constroem também nexos culturais interessantes na maneira como abordam a problemática da visibilidade, tanto no âmbito das lutas coletivas por inserção social quanto no rol das rotinas despersonalizadas das estruturas de produção das sociedades industriais. Mesmo sem qualquer contato com grupos artísticos de vanguarda ou ativistas do *graffiti*, Renato Canini conseguiu “personalizar” produtos industriais ao mesmo tempo em que colocava seu grafite nos cenários anônimos de um grande estúdio de quadrinhos.

A obra de Renato Canini possibilita inúmeras abordagens, dada a complexidade de questões que abordou, tanto no aspecto visual quanto na

construção de imaginários que permeiam diferentes aspectos da nossa identidade cultural e subvertem os modelos vigentes de narrativa dos estúdios Disney no Brasil. Entretanto, o desenvolvimento desta pesquisa permite sugerir que sua maior contribuição como quadrinista foi a progressiva utilização de recursos visuais para questionar os limites da autoria no seu ambiente de trabalho, estruturado como uma grande linha de produção despersonalizada. Também é preciso considerar que esta ação é inseparável da própria análise estética de seu trabalho, porque Canini buscou realçar sua individualidade como autor justamente por meio de seus originais recursos gráficos, atitude que terminaria por causar desconforto dentro da estrutura de produção onde atuava. Entre os recursos utilizados pelo autor para firmar sua autoria estão a inserção de um pictograma bastante recorrente nos cenários de abertura das histórias, a inserção do próprio nome do desenhista em detalhes do cenário e seu estilo próprio de desenho.

7.4.1 Pictograma

Segundo menciona o próprio Canini, a figura do caramujo “veio do tempo da Recreio. Ele foi chegando devagar. Não era personagem das histórias porque sempre chegava tarde...”

Ao criar um pequeno caramujo que, a partir de um determinado momento, passa a aparecer de forma recorrente no cenário de abertura das histórias do Zé Carioca, Renato Canini cria de fato um pictograma, naquela pequena forma estilizada que adquire um significado especial (na medida em que revela uma autoria específica na sua repetida inserção, diferenciando suas aberturas de histórias das demais produzidas por outros desenhistas). O pequeno caramujo funciona também como um código para aqueles que possuem acesso ao processo de criação daquela indústria: roteiristas, desenhistas e editores. Com o tempo, esta informação privilegiada alcança leitores assíduos e estudiosos do tema. Curiosamente, este recurso também nos remete ao “programa de ação” de um grupo bastante radical que se sobressai dentro do universo do *graffitti* (de forma a ser muitas vezes rejeitado por seus integrantes), os *pichadores*:

À diferença de outros países, no Brasil são empregadas correntemente duas palavras para indicar as modernas inscrições nas paredes. Distinta de *Graffiti*, termo com o qual se reconhece a estas manifestações uma intenção estética e de diálogo com suporte e transeuntes, *pichação* tem uma conotação pejorativa e remete às inscrições realizadas com piche. No senso comum, este ato está ligado a um processo anárquico, onde o que importa é transgredir, provocar e agredir o patrimônio alheio chamando a atenção sobre si (VIANA, BAGNARIOL, 2004, p. 279).

Talvez o elemento mais interessante que surge de uma análise desse comportamento cultural agressivo seja o fato de seus protagonistas terem criado uma linguagem criptográfica, baseada em grafismos e códigos identificáveis apenas por iniciados, servindo de base para a construção de uma identidade partilhada pelo grupo

Canini avança nesse processo, ao realçar a singularidade gráfica do pequeno caramujo, colocando no alto de sua carapaça uma pequena antena de televisão. O pictograma adquire características do desenho humorístico, constituindo na verdade numa elegante “gag” visual que se apresenta também como uma versão contemporânea de hieroglífico. O recurso revela também os amplos recursos desse artista, que sempre transitou por várias linguagens do humorismo gráfico: da caricatura ao cartum, das histórias em quadrinhos à tira de jornal.

A feliz resolução formal da pequena figura (numa síntese elegante de traços que contribui para lhe dar maior realce cênico, a despeito de suas reduzidas dimensões). A inserção desta “peça” de cunho autoral traz ainda uma curiosa relação com os registros pictográficos entalhados nas pedras das catedrais da Idade Média pelos artesãos de cantaria, curiosas figuras que serviam de prova da sua atividade laboral. Separados por séculos e estruturas econômicas radicalmente distintas, trabalhadores anônimos procuram de forma parecida gravar suas marcas pessoais numa obra maior:

Grande parte dos sinais usados como sigla de um fabricante, selo de um proprietário ou confirmação de responsabilidade por uma decisão pode ser encontrada em toda sorte de objetos e documentos antigos. Especialmente interessante para nós são as siglas dos fabricantes, que constituem a maioria dos sinais de

propriedade e podem ser avaliadas como a verdadeira origem das logomarcas.

Os sinais dos canteiros são os que sobreviveram em maior quantidade, pela simples razão de que um desenho esculpido em pedra é capaz de permanecer intacto durante séculos...

... Tanto a origem quanto o desenvolvimento dos sinais feitos pelos canteiros estão estreitamente relacionados às condições sociais da Idade Média. Nos primórdios das construções românicas, eram sobretudo os frades e membros de ordens religiosas que trabalhavam como canteiros em troca de alimento e abrigo como "recompensa divina". São raros os sinais desse período. No entanto, com o início das Cruzadas, o pagamento em dinheiro desenvolveu-se rapidamente. O serviço por empreitada era pago com produtos naturais, que correspondiam ao salário de um dia de trabalho. Para se libertarem da dependência social direta do mestre-de-obras e registrar o pagamento correto, os canteiros assinavam na pedra. Os primeiros sinais são representações individuais bastante figurativas de objetos vistos nas imediações. Com o tempo, os sinais cada vez mais freqüentes (SIC) assumem formas abstratas, porém sem perder a expressão concreta do contorno fechada (FRUTIGER, p. 277, 2004).

Mesmo reconhecendo a abissal diferença entre seus contextos sociais e culturais, estas diferentes marcas trazem um desejo de expressar uma individualidade por meio de pequenas inserções gráficas praticamente invisíveis no conjunto da obra onde estão gravadas. Apesar de sua aparente insignificância, são registros que ficam gravados para a percepção de um observador mais atento e servem também como prova do trabalho executado por um determinado artífice. Esta parece ser uma atitude que vai adquirindo crescente importância no trabalho de Canini para os quadrinhos Disney. Na figura abaixo, por exemplo, pode-se ver o cenário de abertura de uma história em quadrinhos do Zé Carioca onde aparece a figura de uma pequena lagarta portando um guarda-chuva, imagem que remete diretamente para o Caramujo com antena de TV na carapaça.

ZC-1139

7.4.2 “Dis-Nini”- O outro nome

Como o processo de “assinatura” que Renato Canini executou dentro da linha de montagem Disney não fazia parte de nenhum propósito político mais amplo e, na verdade era mais uma expressão de inconformismo individual, quase inconsciente, suas ações neste sentido acontecem de forma descontínua e sem planejamento. O que ocorre, sim, é uma crescente aparição de elementos visuais peculiares, distintos das histórias feitas por outros autores e com características estilísticas muito pessoais, procedimento que culmina na inserção do próprio nome do desenhista em detalhes do cenário: Sabão Canini, Arroz Canini, Funerária Canini, etc. Essas inscrições ocorrem em pequeno número, um registro insignificante se considerarmos o número de histórias produzidas por esse autor. Porém, sua emergência tem caráter praticamente único dentro das estruturas de produção industrial de quadrinhos, consistindo num verdadeiro choque de expressão individual dentro de processos de trabalho articulados sobre o anonimato dos desenhistas envolvidos na produção de histórias que trazem uma

assinatura padronizada do detentor do copyright dos personagens em questão. Por isso, apesar de muito esparsas e discretas, as inscrições com o nome de Canini representam uma ruptura dentro do sistema de produção onde aparecem e traduzem a busca crescente desse desenhista por um reconhecimento maior da sua participação, dando visibilidade a seu papel de co-autor. Esta sua reivindicação, no entanto, não se articula em movimentos mais amplos e tampouco tem caráter jurídico ou institucional. Renato Canini não faz proselitismo político-ideológico e sua ação, acima de tudo, tem um caráter solitário. Mas seu gesto é sem dúvida bastante radical, pois significa uma ruptura com as regras de um sistema que se articula na produção seriada de bens culturais.

Marca de autor

7.4. 3 - O Estilo

O mecanismo de assinatura que Canini desenvolveu atinge sua plenitude na articulação dos mecanismos anteriores (pictograma e nome no cenário) com o desenvolvimento de um estilo próprio, bastante diverso da tradição visual dos desenhos Disney. Desta forma, a marca pessoal de Renato Canini se efetivaria pela soma desses três elementos, com ênfase na estilização radical que as suas histórias adquirem com o passar do tempo. No fim, o desenhista deixa de lado a pretensão de se encaixar nos moldes e “cânones” das histórias Disney e passa a trabalhar com uma liberdade visual sem precedentes na produção nacional e que antecipa estilos pessoais que seriam mais bem vindos em estruturas de produção Disney em outros países, em especial na Itália, com a obra de Giorgio Cavazzano por exemplo.

Em muitas ocasiões, se abstrairmos a figura do papagaio protagonista, fica evidente que os quadrinhos pertencem a outro contexto visual, evidenciando uma liberdade e autonomia criativas impressionantes. Mesmo a figura do papagaio é transformada, deixando de lado elementos anacrônicos como o chapéu estilo palheta, ao lado de um paletó e guarda-chuva. Mas é na cenografia e no traço dos coadjuvantes que Canini rompe em definitivo com as amarras padronizadas da linha de montagem e se apresenta com um traço tão pessoal a ponto de valer como assinatura, deixando clara a sua independência visual. Quando Canini entra para a equipe da Editora Abril, as histórias do Zé Carioca já vinham sendo executadas por desenhistas brasileiros; porém, sua caracterização é radical tanto no traço quanto na abordagem mais crua da realidade das comunidades pobres. Vários elementos visuais são característicos do desenhista gaúcho: vastas áreas de cor, composição sobre estrutura geométrica bem definida, traço bastante anguloso, uso recorrente de silhuetas e também o uso recorrente de achuras e técnicas de raspagem, como pode ser visto nas figuras a seguir:

Achuras – confusão no arrasta pé – ZC1097

Silhuetas- Fora do sério-ZC-1083

Geometrias Radicais- Paz e amor -ZC1119

Walt Disney
ZÉ CARIOCA

QUE BOLADA!

Cenas Brasileiras – ZC-1157

ZC-1099

Carnaval-ZC-1163

Carnaval-ZC-1163

7.4.4 - Fora do Padrão

É irônico constatar que o estilo adotado por Canini - ao longo do seu trabalho nas histórias do Zé Carioca aproxima-se bastante do trabalho da produtora UPA, nome pelo qual ficou conhecido o estúdio de Animação norte-americano **United Productions of America**, fundado nos anos 1940 por funcionários demitidos da produtora de Walt Disney, após uma greve bastante conflituosa. A UPA foi uma inovadora da linguagem visual dos desenhos animados, tendo seu estilo consagrado e exercendo grande influência na produção visual de grandes estúdios como Warner Bros, MGM, e mesmo no da Disney, trazendo uma nova era de experimentação artística para o universo dos desenhos animados. É incomum na história dos desenhos animados uma pequena produtora deixar marcas tão profundas no trabalho de verdadeiros gigantes da indústria do entretenimento.

1001 Arabian Nights – Mr Magoo

Renato Canini nunca fez menção a uma influência direta dos desenhos da UPA em seu repertório visual, porém seus trabalhos como ilustrador para as revistas *Recreio* e *Crás*, bem como sua posterior atuação nos quadrinhos do *Zé Carioca*, traduzem claramente uma filiação a uma mesma estética marcada por desenhos de linhas claras, fortemente geométricas e que servem de moldura para grandes massas de cores vibrantes, contrastando fortemente entre si. E tanto Canini quanto os ousados criadores da UPA com certeza são tributários da radical operação de mudança do cenário visual-gráfico operada pelo genial Saul Steinberg. O grande fluxo do traço não cessa de avançar no papel em branco da história das artes visuais. Canini também deixará suas marcas em inúmeros seguidores.

Conclusão

Pesquisar uma obra dispersa, em que a maior parte dos trabalhos originais se perdeu no próprio processo de produção, representou um permanente desafio. Por isso mesmo, cada pequena revelação do desenho de Canini (principalmente nas esquecidas tiras de Zé Candango) trouxe novos elementos para consagrar seu nome como um dos grandes protagonistas da história das artes gráficas no Brasil. Sempre discreto, esse autor vive uma espécie de exílio interno na cidade de Pelotas e, numa época marcada por narcisismos desenfreados e o despudor completo da autopromoção, sua atitude reservada contribui para que sua obra passe despercebida (com a exceção de um seleto grupo de admiradores) deixando por isto mesmo de ocupar o merecido papel que desempenhou na construção de uma linguagem brasileira de quadrinhos e ilustração, com desenhos sempre ousados na forma e histórias marcadas pela originalidade temática.

O autor viveu um período de grandes transformações na sociedade brasileira e sua trajetória retrata um dos elementos mais importantes desse processo, o efetivo surgimento de uma indústria cultural. No seu caso específico, Canini acompanha a implantação definitiva de uma estrutura de produção de quadrinhos em caráter massivo, participando da equipe de desenhistas e roteiristas da Disney no Brasil, por meio da Editora Abril, mas sua trajetória revela mais, como testemunho direto de um projeto absolutamente ímpar na cena dos quadrinhos brasileiros, a implantação da Cooperativa Editora de Trabalhos de Porto Alegre (CETPA) durante o governo de Leonel Brizola. Esta iniciativa - que o processo autoritário pós-golpe militar contribuiu para deixar praticamente esquecida - tem um significado extremamente importante por representar uma rara iniciativa institucional de produção de quadrinhos articulada dentro de um projeto político nacionalista. Mais ainda, o desenvolver destes estudos revelou que as origens desta proposta bastante peculiar serão encontradas na grande mobilização popular que constituiu o movimento da Legalidade, marco da história social e política do Rio Grande dos Sul nos anos 1960. Por isto mesmo, a primeira conclusão significativa deste trabalho está na importância dos próprios desdobramentos que a pesquisa apresenta no seu desenvolvimento, nas surpresas e revelações que

cada pequena descoberta pode conter. Foi desta forma que, em meio à pesquisa da proposta de construção de uma identidade nacional (por meio do personagem Zé Carioca), surgiu uma nova e igualmente relevante questão através do levantamento de fatos que trouxeram para o primeiro plano reflexões sobre o significado da autoria dentro de estruturas massivas de produção cultural.

Também caberia ressaltar que todo processo de investigação foi marcado por algumas revelações que - apesar de modestas – certamente contribuíram para uma melhor compreensão do ambiente cultural nas décadas de 1960 e 70. Tratou-se de um período crucial para a sociedade brasileira por vários fatores, dentre os quais podemos destacar a emergência de duas circunstâncias sócio-culturais extremamente importantes, ainda que vindo a apresentar efeitos diversos: a efetiva entrada do país no universo da cultura de massa simultaneamente ao advento de um período de grande repressão política.

Ao traçar um painel dos eventos políticos (nacionais e estrangeiros) que fazem o pano de fundo tanto para o período da CETPA no começo da década de 1960 como também para a Editora Abril, já na década de 70, surgiu um panorama das tensões agudas que marcam a emergência de um conflito globalizado que ficou conhecido como a Guerra Fria. De forma bem clara, as histórias pesquisadas no período terminam por revelar um universo de espiões, seitas, agitadores internacionais, sociedades secretas, etc. Ainda que amenizados por uma narrativa sempre bem-humorada, muitas vezes é evidente o espírito de paranóia e conflito que permeia um clima generalizado de beligerância não declarada, articulado em escala global e que terminou por deixar um triste legado de autoritarismo.

Antes de fazer um recorte mais preciso do significado dos trabalhos de Canini entre a cooperativa de Porto Alegre e a Editora Abril em São Paulo, seria importante também assinalar que esta pesquisa revelou – lamentavelmente – a precariedade que ainda caracteriza boa parte das instituições voltadas para a memória no país, situação que só não é pior por conta do esforço pessoal de funcionários dedicados. Essa situação adquire contornos bastante problemáticos no estudo dos quadrinhos daquele período, uma atividade onde os originais eram considerados peças sem importância, partes de um processo industrial - situação que mudou radicalmente por conta do “fetichismo” que marca o perfil de colecionadores e fãs de quadrinhos nos dias de hoje - sendo, por esta razão, muitas vezes descartados pelos próprios autores ou terminando na mão de

editores, intermediários do esquecimento no entulho das redações. Uma alternativa se apresentou por meio da pesquisa no acervo de arquivos públicos (no caso no Museu da Comunicação Social do Rio Grande do Sul) e privados (jornais onde saíram as tiras e o acervo da editora Abril).

No caso do Museu da Comunicação gaúcho, sua estrutura é boa e o acervo está relativamente bem preservado, porém o acesso ao material deixa a desejar, como no caso das tiras do personagem Zé Candango que só podem ser reproduzidas por meio de fotografias dos próprios jornais onde estão publicadas dificultando bastante o processo de pesquisa, ainda mais se levarmos em conta as enormes distâncias e elevado o custo do transporte num país continental.

Aparte estas questões relativas à estrutura da investigação, começam então a surgir os resultados específicos da pesquisa, que podem ser resumidos numa primeira conclusão mais abrangente: o enorme significado da obra gráfica de Renato Canini como uma expressão artística que foi elaborada de forma autônoma, sem partir de um modelo externo (apesar de trazer influências de outros países) e traduzida na busca permanente por uma representação mais fiel da cultura brasileira (ainda que ancorada em estereótipos regionais, mas que são inevitáveis num país de enormes dimensões e palco de diversas formas de expressão cultural). E, justamente por isso, é extremamente rico o conflito que este autor estabeleceu, dentro da estrutura de produção de quadrinhos brasileiros para a indústria Disney, ao procurar uma narrativa plena de elementos visuais do cotidiano brasileiro, a partir de uma observação tão minuciosa quanto realista, e que buscava justamente fugir um pouco da visão extremamente estereotipada que esse estúdio vinha propondo para o Zé Carioca.

Esse personagem, como visto, nasceu de uma ação de relações públicas e foi trabalhando por muito tempo fora do Brasil. E, mesmo quando passa para mãos brasileiras, o papagaio malandro ainda não encontra nos seus desenhistas uma versão mais espontânea da cenografia e dos personagens. Canini é quem vai trazer um processo mais natural de representação, ainda que em alguns momentos se deixe levar por certas visões mais caricatas, justificadas pela violenta carga de estereótipos que praticamente soterra alguns elementos da vida brasileira e que são recorrentes nas suas histórias, como o Carnaval e as praias cariocas. Mas o que fica para um olhar mais apurado é o tratamento preciso do cotidiano, onde sobressai a atenção para o detalhe (lembrando os panoramas de rua de Carlos

Estevão), um recorte bem-humorado das pequenas mazelas do cotidiano da população comum que pode ser visto mesmo como um pequeno eco do movimento “neo-realista” (eminentemente cinematográfico) nas páginas de quadrinhos.

Caberia lembrar também que foi por meio deste autor que as histórias do Zé Carioca deixaram de ser totalmente centradas (ainda que na maior parte ocorram na Cidade Maravilhosa, fato que não deixa de ter sua lógica) no Rio de Janeiro e abrem espaço para aventuras que ajudam a revelar um Brasil “mais profundo”. Daí surgem narrativas ambientadas no Pantanal, no Pampa e também nas várias florestas brasileiras, peças de uma cenografia apurada que traduz uma vontade de representar com fidelidade nossa fauna e flora. Com o mesmo espírito de rigor na ambientação temos a abordagem de festas e tradições populares, resultando em panoramas bastante vívidos de expressões do nosso folclore, como as festas juninas, o próprio carnaval e mesmo um veículo mais recente da “alma brasileira” (novo mas não menos fundamental), o futebol.

Como referido no corpo da dissertação, todos estes elementos de nosso folclore são bastante sujeitos às simplificações que marcam as visões estereotipadas, de uso muito freqüente pela chamada indústria cultural, que encontra no uso de mecanismos redutores um facilitador para a produção em massa. Mas esses estereótipos, ainda que marquem certa presença no trabalho de Canini (de forma inevitável até pelo peso da sua utilização em diversas mídias), com certeza tem sua ação diluída num tratamento visual requintado, numa acuidade para o circunstancial expressa num olhar “carinhoso” para o cidadão comum.

Esse artista tem a virtude dos mestres que se encantam com a simplicidade da cena cotidiana, herdeiros da tradição humanista pelo valor que atribuem aos pequenos elementos formadores do panorama da vida nas cidades. Neste caso, também podemos reconhecer que sua obra é parte de uma vasta tradição que percorre o universo das histórias em quadrinhos logo nos seus primórdios: cantar as alegrias e misérias da vida ordinária, uma antítese para as deturpações laudatórias que acoossaram outras expressões (nas suas versões mais acadêmicas) como a pintura e a escultura. Assim como o cinema, as histórias em quadrinhos nascem voltadas para as classes populares e sua performance é centrada nas

peças comuns antes de assumir os verdadeiros papéis mitológicos que surgem com o advento dos super-heróis.

Mas a obra de Canini não se limita ao rigor da observação ou a vontade de traduzir a realidade brasileira com objetividade e sem preconceitos. O desenhista também precisa ser analisado do ponto de vista formal, por suas concepções estéticas extremamente originais. Dono de um estilo bastante definido, seu desenho transita com tranquilidade no difícil território do “traço econômico”, sem medo da simplicidade que não dispõe de artifícios para ocultar deficiências ou causar efeitos fáceis. Ele pertence ao seleto grupo que busca na extrema síntese o requinte visual, lançando mão apenas da cor precisa e da composição rigorosa para obter resultados de grande beleza. E mesmo que o próprio Canini hoje em dia afirme que Zé Candango, sua estréia nos quadrinhos, seja um trabalho menor e sem muita qualidade, o trabalho de restauro que fomos obrigados a fazer em algumas de suas tiras (proporcionando uma minuciosa análise formal) permite contestar o rigor desta autocrítica. Nos distantes anos 1960, em seu primeiro trabalho de tiras para jornal, já estavam presentes suas maiores virtudes, a capacidade de síntese, a construção geometrizada de personagens e cenários, a enorme aptidão para a caricatura e a naturalidade dos movimentos (que são parte importante da narrativa, marcada por um grande dinamismo). Claro que nesse momento ainda temos um artista em formação, um jovem de 25 anos e autodidata, atuando num ambiente onde a informação sobre quadrinhos está restrita ao âmbito infanto-juvenil e numa sociedade que ainda não entrou plenamente no circuito massivo de consumo de bens culturais.

Esses fatores, na verdade, só servem para ressaltar a grande intuição que alimenta o talento ainda inexplorado de um artista de província. Mas o amadurecimento é rápido. Já em 1965, apenas três anos depois da estréia na CETPA, Canini ilustra uma edição primorosa da Editora Globo, hoje um clássico infantil de Erico Veríssimo, *As Aventuras do Avião Vermelho e Os Três Porquinhos Pobres*. O ilustrador está pronto. O traço está resolvido e todas as técnicas estão presentes: estilização requintada e traço caricatural, a limpeza do traço associada ao uso pontual da achura, composição e movimento plenos de vitalidade. Canini já é o artista que encanta pela alegria de desenhar, pelo imenso valor que atribui à liberdade de paginação e pela força que consegue extrair de uma poética que já é

de uso exclusivo. Seu traço adquire a maior grandeza possível para um artista, passando a valer por si só como assinatura do autor.

E neste ponto chegamos a outra importante questão que a análise de sua obra trouxe, a importância fundamental das relações de autoria dentro das estruturas artísticas de produção massivas, no caso particular, nas grandes linhas de montagem de histórias em quadrinho do século XX. Canini representa um caso bastante raro ao manter a personalidade do seu desenho dentro de um universo de trabalho marcado pela anulação (ao menos naquele contexto) de toda individualidade do traço em função de um modelo a ser seguido. Sem uma intenção concreta e sim porque era sinceramente incapaz de anular sua própria força criativa, este desenhista veio a subverter completamente o processo impessoal de produção de histórias para o padrão Disney ao praticamente se apropriar do personagem. Isso ocorre num processo intenso de criação, onde a todo momento surgem novas possibilidades narrativas, pelo fato de seus desenhos incorporarem sucessivamente formas particulares de ambientação, mas principalmente por romper claramente com os cânones usuais das histórias que eram produzidas no país.

Sua atuação contudo não é sectária, não existe uma intenção aberta de conflito, elemento que contraditoriamente amplia o significado da ruptura que representa. Canini subverte sem estar ancorado a qualquer discurso, porém a contradição revelada pelo estilo inconfundível encontra uma ressonância que dispensa comentários. Ao observarmos os desenhos de Canini para Zé Carioca, a todo instante fica evidente que este artista e sua individualidade emergem da linha de montagem sem necessidade de explicações, mas é irônico constatar que isto não ocorra dentro de um projeto abertamente contestatório. Canini foi rebelde por total incapacidade de adaptação, sua ruptura com o processo se dá entre esforços sinceros de adaptar seu desenho aos cânones da estrutura que integra. Não é possível deixar de associar sua incapacidade de despersonalizar o próprio traço com as desventuras do vagabundo transformado em operário de linha de montagem em *Tempos Modernos*, obra-prima de Charles Chaplin. Ambos fazem esforços inacreditáveis para se adaptar ao ritmo padronizado das unidades tayloristas de produção, são comoventes mesmo na sua entrega, buscando integrar-se ao trabalho impessoal. E os dois são maiores ainda por não o conseguirem. Canini surge deste trabalho como um grande mestre, não só por sua

enorme criatividade e talento, mas por representar um tipo social extremamente original: o rebelde tranquilo.

Referências

- BAGNAROL, Piero (coord). *Guia ilustrado dos quadrinhos*. Belo Horizonte: Graffiti, 2004.
- BUENO, Eduardo. *Brasil: Terra à vista! A aventura ilustrada do descobrimento*. Porto Alegre: L&PM, 2000.
- CARDOSO, Marcelo Zikán. *Como as histórias em quadrinhos vêem o Brasil*: de Agostini a Hugo Pratt. São Paulo: ECA-USP, 2000 (Dissertação de mestrado).
- CORRÊA DO LAGO, Pedro. *Caricaturistas brasileiros*. Rio de Janeiro: Editora Sextante, 1999.
- DAMASCENO, Athos. *Imprensa caricata do Rio Grande do Sul no Séc.XIX*. Porto Alegre: Editora Globo, 1962.
- FONSECA, Joaquim da. *Caricatura: a imagem gráfica do humor*. Porto Alegre: Artes e Ofícios, 1999.
- FRUTIGER, Adrian. *Sinais e Símbolos: Desenho, Projeto e Significado*. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- GOCIOI, Judith; ROSEMBERG, Diego. *La historieta argentina: una historia*. Buenos Aires, Ediciones de la Flor, 2000.
- GOIDANICH, Hiran. Apresentação. In: *Salão Internacional de Desenho de Imprensa de Porto Alegre, 3º*, Porto Alegre, 1994. Catálogo.
- GOMBRICH, E.H. *Meditações sobre um cavaleiro de pau: e outros ensaios sobre Teoria da Arte*. São Paulo: EDUSP, 1998.
- GUIMARAENS, Eduardo; ALMEIDA, Mario. *Trem de ida, trem de volta*. Porto Alegre: Libretos, 2003.
- LIMA, Herman. *A história da caricatura no Brasil*. Rio de Janeiro: Livraria José Olympio Editora, 1963. 4 vols.
- MASOTTA, Oscar. *La Historieta en el Mundo Moderno* Buenos Aires : Paidós, 1970
- ORTIZ, Renato. *A moderna tradição brasileira: cultura brasileira e indústria cultural*. São Paulo: Brasiliense, 1988.
- REVERBEL, Carlos. *O Gaúcho*. Porto Alegre.L&PM, 1998.
- SILVA JUNIOR, Gonçalo. *A Guerra dos Gibis*. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.
- SALIBA, Elias José. *Raízes do riso: a representação humorística na história brasileira: da Belle Époque aos primeiros tempos do rádio*. São Paulo: Companhia das Letras, 2002.

Bibliografia complementar

- ANDERSON, Perry. *Modernidade e Revolução, Novos Estudos CEBRAP*, n-14, 1986.
- ANSELMO, Zilda Augusta. *Histórias em Quadrinhos*. Petrópolis, Vozes, 1975.
- ANTOLOGIA Brasileira de Humor. Porto Alegre: L&PM, 1976. v.I
- ARBEX, José. *Guerra Fria – Terror de Estado, política e cultura*. São Paulo, Editora Moderna, 1997.
- AUGUSTO, Sérgio. *Este Mundo é um Pandeiro – A Chanchada de Getúlio a JK*. São Paulo, Companhia das Letras, 1989.
- BARRIER, J. Michael, WILLIAMS, Martin T. *Smithsonian book of comic-book comics*. Smithsonian Institution, 1981.
- BANDEIRA, Moniz. *O Governo João Goulart*, Rio de Janeiro, Civilização Brasileira, 1977.
- BARMAN, Marshall. *Tudo que é Sólido Desmancha no Ar*, São Paulo, Companhia das Letras, 1986.
- BATTISTOZZI, Ana Maria. *Mares de tinta china. Clarín*, Buenos Aires, Julio de 1998.
- BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era da reprodutibilidade técnica. In: _____. *Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura*. São Paulo: Brasiliense, 1994.
- BERGSON, Henry. *O Riso: ensaio sobre a significação do cômico*. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1980.
- BOSI, Ecléa. *Cultura de massa e cultura popular*. 8.ed. Petrópolis: Vozes: 1981.
- BARRETO, José Geraldo. *Apressado para nada: Memórias*. Rio de Janeiro: Editora Garamond, 2001.
- BIRIMAJER, Marcelo. *Historieta, la imaginación al cuadrado*. Buenos Aires: Dialéctica 1988.
- BOSI, Ecléa. *Cultura de Massa e Cultura Popular*, Petrópolis, Vozes, 1981.
- CALAZANS, Flávio M. de A. (org). *As histórias em quadrinhos no Brasil*. São Paulo: Unesp/ Intercom, 1997.
- CARNEIRO, Maria Luiza Tucci. *Livros proibidos, idéias malditas*. São Paulo: Estação Liberdade, 1997.
- CIRNE, Moaci. *A linguagem dos quadrinhos*. Petrópolis: Editora Vozes, 1970.
- COELHO NETO, José Teixeira. *O que é Indústria Cultural*. São Paulo: Brasiliense, 1980.
- DORFMAN, Ariel, MATTELART, Armand. *Para ler o Pato Donald*. 3.ed. Rio de Janeiro: Paz & Terra, 1987.
- ECO, Umberto. *Apocalípticos e Integrados*. São Paulo: Perspectiva, 1987.

- _____. *O superhomem de massa*. São Paulo: Perspectiva, 1991.
- EISNER, Will. *Quadrinhos e arte sequencial*. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- ELIOT, Marc. *Walt Disney, o Príncipe Sombrio de Hollywood*. Rio de Janeiro: Marco Zero, 1995.
- GASCA, Luís. *Tebeo y cultura de masas*. Madrid: Editorial Prensa Española, 1966.
- GOIDANICH, Hiran. *Enciclopédia dos quadrinhos*. Porto Alegre: L&PM, 1990.
- GUYOT, Didier Quella. *A história em quadrinhos*. São Paulo: Edições Loyola, 1994.
- LIMA, Luís Costa (org.), *Teoria da Cultura de Massas*, Rio de Janeiro, Ed. Saga, 1969.
- MARNY, Jacques. *Sociologia das histórias aos quadrinhos*. Porto: Livraria Civilização, 1970.
- MARTIN-BARBERO, Jesus. *Dos meios às mediações*. Rio de Janeiro: Ed. UFRJ, 2001.
- McCLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo: Makron Books, 1995.
- MOTA, Carlos Guilherme. *Ideologia da cultura brasileira, 1933-1974*. São Paulo: Ática, 1980.
- MOYA, Alvaro de. *Shazam!* São Paulo: Editora Perspectiva, 1977.
- MORIN, Louis. *Le Dessin humoristique*. Paris: Henri Laurens Éditeur, s.d.
- PASTECCA. *Dibujando chistes*. Barcelona: Ediciones Ceac, 1969.
- PESAVENTO, Sandra Jatahy (coord). *Porto Alegre caricata: a imagem conta a história*. Porto Alegre: Secretaria Municipal de Cultura, 1993.
- PEDERNEIRAS, Raul. *Geringonça Carioca. Verbetes para um Dicionário da Gíria*. Rio de Janeiro, F, Briguier & Cia. Editores, 2 ed. Aumentada.
- PIGNATARI, Décio. *Informação, linguagem, comunicação*. São Paulo: Editora Perspectiva, 1968.
- PORTA, Frederico. *Dicionário de artes gráficas*. Porto Alegre: Editora Globo, 1958.
- RAGON, Michael. *Le dessin d'humour: histoire de la caricature et du dessin humoristique en France*. Éditions du Seuil, 1992.
- SASTURAIN, Juan. *El domicilio de la aventura*. Buenos Aires: Colihue, 1995.
- SCOLARI, Carlos. *Historietas para sobrevivientes*. Buenos Aires: Colihue, 1999
- SILVA, Marco Antonio da. *Prazer e Poder do Amigo da Onça*, Rio de Janeiro, Paz e Terra, 1989.
- SILVA JR., Gonçalo. *País da TV*, São Paulo, Conrad, 2001.
- SODRÉ, Nelson Werneck. *A história da imprensa no Brasil*. 3.ed. São Paulo: - Martins Fontes, 1983.
- TRILLO, Carlos; Saccomano, Guillermo. *Historieta: historia de la historieta argentina*. Buenos Aires, Ediciones Record, 1980.
- STEIMBERG, Oscar. *Leyendo historietas*. Buenos Aires: Nueva Visión, 1977.

VERGUEIRO, Waldomiro. *Histórias em quadrinhos: seu papel na indústria de comunicação de massa*. São Paulo: ECA-USP, 1985 (dissertação de mestrado).

VOLTA, Luigi. El viaje infinito del italiano Hugo Pratt y las razones de un homenaje argentino. In: *La aventura infinita: homenaje a Hugo Pratt*, Buenos Aires: Corregidor, 1997.

WERNECK, Humberto (ed.). *A Revista no Brasil*. São Paulo, Editora Abril, 2000.

Apêndice 1 – Entrevista com Renato Canini, realizada por correio em Abril de 2007

Renato Canini

Data e local de nascimento- 22 02 1936 Paraí- RS

Infância – Como entrou em contato com as técnicas de desenho?

Meu pai Vitório gostava de desenhar. Me incentivou muito. Perdi-o com 10 anos.

Fez algum curso específico? Não. Copiava dos Gibis.

Quais foram os primeiros autores com que teve contato?

Mais uma vez os autores foram os desenhistas do gibi.

Como tomou conhecimento do universo dos quadrinhos?

Aos 10 anos morando em Garibaldi. Antes eu morava em Barril, hoje Frederico Westphalen. Fui morar com a avó materna e uma tia.

Quais suas leituras?

Gibis, Tesouro da Juventude, Tarzan e muitos outros de aventuras.

Tinha interesse por outras manifestações artísticas? Quais? Não.

Em que momento o desenho apareceu como alternativa profissional?

Só em 1957.

Como começou a desenhar profissionalmente?

Em 1957 fui contratado pela Revista Infantil Cacique, da Secretaria de Educação e Cultura de Porto Alegre. Fiz concurso pro estado e fiquei 10 anos., mas a revista acabou em 1962.

Quais eram as principais influências no seu começo de carreira?

Gibis e revistas de humor Argentinas. Principalmente o Rico Tipo. E Carlos Estevão, da revista O Cruzeiro.

Existia alguma pretensão de trabalhar em histórias em quadrinhos?

Mais ou menos, praticamente o campo inexistia.

Poderia descrever o cenário das artes gráficas no Rio Grande naquele momento?

Poucos desenhistas: Os principais eram os irmãos Sampaolo e Sampaio, trabalhando com humor e grandes ilustradores da Editora Globo.

Como era o momento político-cultural no estado?

Tranquilo, graças a deus. Até a Legalidade, do Brizola, em 1961.

Como surgiu a oportunidade de trabalho na CETPA?

Eu trabalhava na SÉC-Secretaria da Educação e Cultura- e como a revista Cacique tinha acabado, eu fui pulando por várias seções da SÉC onde precisavam de desenhistas. Era 1962 e me convidaram para a CETPA. Tinha o Bendati que eu conhecia e o Flavio Teixeira (que tinha colaborado com a revista Cacique mas que foi brilhar na publicidade). O presidente ou diretor da CETPA era o José Geraldo, do Rio. Eu conhecia o seu trabalho na Vida Juvenil e nas Edições Maravilhosas. As duas do rio.

** Cooperativa de Desenhos de Porto Alegre (CETPA)*

Como foi a implantação da CETPA ? Se possível trace um breve histórico dessa editora.

Já peguei a CETPA instalada. Eu era funcionário público e trabalhava um turno SÉC e outro na CETPA. Não participava das reuniões da diretoria. Vieram o Luiz Sainderberg e o Julio Shimamoto, de São Paulo. E na direção teve até dois Argentinos – na burocracia. Tivemos a colaboração do Mottini, Flavio Colin, Getúlio Delphin,,,
Eu era e sou muito tímido e não questionava muito. Pra mim tudo estava ok. Esperava que tudo corresse honestamente.

Houve um convite formal para integrar a equipe? 1962.

Em que ano você passou a trabalhar na cooperativa? idem

De sua parte, existia alguma experiência anterior na área de quadrinhos?

Antes de ser profissional eu fiz alguns quadrinhos na revista Bem-te-Vi (da Igreja Metodista de São Paulo) e fazia quadrinhos na Cacique.

Que profissionais tomaram parte da cooperativa? Poderia listá-los com seus respectivos personagens?

Que eu me lembre, Flavio Teixeira-Piazito, Bendati- Detetive Lupinha, Mottini e Getúlio Delphin-Aba Larga, Luiz Saidenberg-História do Cooperativismo, Shimamoto-História do Rio Grande do Sul, Thierry-fez muitas capas, Cavaleiro Lima-argumento pro Aba Larga, Otávio-desenhista do Rio, fez umas formigas, Malagola-desenhou a vida do Padre Reus, José Geraldo (argumento) e eu-Zé Candango (desenhos, no final

eu escrevi também), parece que o Maurício de Souza andou colaborando de São Paulo, mas não sei em que.

Como foi a reunião dos autores? O entrosamento foi difícil?

Acho que era tranqüilo , não me lembro de nenhuma briga.

Existia uma consciência clara por parte dos autores com relação ao projeto político que envolvia a criação da CETPA?

Mais ou menos, no fundo a gente queria desenhar.

Os autores apresentavam um perfil ideológico claro?

Na idade de vinte e pouco todo mundo é sonhador.

Você tinha interesse por política?

Não muito. A gente queria que todo mundo fosse correto. Como até hoje. Só que...

Por fazer parte de uma iniciativa cultura engajada os trabalhos sofriam interferências externas de cunho ideológico?

Não sei, mas parece que as grandes editoras não gostaram muito. E como a CETPA era uma editorazinha...

Pelo mesmo motivo em algum momento os autores sofreram algum tipo de censura – prévia ou externa?

Que eu saiba não. Ainda não incomodávamos.

Qual era a idéia central do projeto de nacionalização dos quadrinhos?

Me parece que queríamos uma porcentagem nacional maior, assim como o nosso cinema.

O que o grupo concebia como identidade nacional para as histórias em quadrinhos?

Motivos brasileiros. Ambientes brasileiros. Papai Noel índio...

Havia uma contradição entre a influência exercida por autores e histórias estrangeiros na sua formação profissional e a postura protecionista defendida pela cooperativa?

Bem, eu amava os gibis americanos. Assim como os filmes que nos deram e dão tanta alegria. Eu não agüentaria- e ninguém agüenta só produto nacional. Em todas as áreas.

Nacionalista até certo ponto.

Existiam contatos com outros grupos organizados de autores de quadrinhos?

Não me lembro.

Havia um projeto de ampliação para o âmbito nacional da proposta da CETPA?

A meta parecia ser esta.

Como se estruturava o grupo de trabalho? Havia uma divisão entre os profissionais de roteiro e os desenhistas? Existia um rodízio nestas funções?

Não, todos trabalhavam junto. Davam-se palpites, etc. Não havia rodízios.

Ao longo do trabalho ocorreram conflitos internos? Por quê ?

Com alguns parece que houve. Shimamoto e Saidenberg que o digam.

Quais os principais trabalhos realizados pela editora. É possível estabelecer uma cronologia de títulos publicados?

Se eu me remember... Vida do Padre Reus (ARGH!), pelo Malagola (desenhos), quem escreveu o roteiro não sei. Shimamoto: A História do Rio Grande do Sul – foi a que mais vendeu, escolas principalmente. Saidenberg – A História do Cooperativismo. Vários números de Aba Larga- Desenhos de Getúlio Delphin, Mottini. Os que só saíram as capas: Zé Candango, Piaquito, Lupinha... O Zé Candango saiu em tiras no Jornal do Brasil, Última Hora (RS). O jornal logo acabou.

Como eram elaboradas as histórias?

Recebia-se o argumento, como até hoje se faz, e mãos a obra.

Os originais pertenciam aos autores ou ficavam com a editora?

Não pertenciam aos autores e tudo se perdeu.

Como era a estrutura material da cooperativa?

Olha, até que funcionava.

Qual era a tecnologia de impressão?

Sei que ela comprou uma maquinaria e parece que nunca foi usada. Não sei se era impressa no jornal Última Hora (Porto Alegre).

O suporte técnico permitia uma boa qualidade de reprodução dos trabalhos?

Mais ou menos. As capas eram em cores e a única revista se saiu colorida foi a da História do Rio Grande do Sul.

Como eram as condições de trabalho? Existiam prazos regulares de produção e entrega?

Boas. Sim, cumpria-se os prazos como em todas as editoras.

Os originais ficavam com os autores?

Não. Pelo menos eu nunca recebi.

O grupo trabalhava em moldes profissionais? Existia uma grade de horário e um controle de frequência?

Tentava-se. E o horário não era muito rígido.

Como era estruturada a remuneração dos desenhos?

Acho que pagava-se em dia. Lá se vão 46 anos.

Era possível viver do trabalho na cooperativa?

Muitos de Porto Alegre, como eu, eram funcionários públicos. Os de São Paulo não sei.

O grupo trabalhava para outras editoras?

Acho que não.

As tiras eram negociadas com jornais de fora do estado?

Eram. As minhas saíam no Jornal do Brasil, Última Hora (RS) e acho que em outros jornais.

Como era a questão dos direitos autorais?

Acho que não existia. Era salário fixo. Acho, acho...

Existia uma estrutura de distribuição?

Havia mas não sei quem distribuía.

A cooperativa tentou se estabelecer como agência de distribuição?

Acho que não deu tempo.

Como era divulgado o material produzido?

Pela TV, rádio, jornais e revistas.

Que motivos levaram à dissolução da cooperativa e quais os rumos tomados por seus integrantes?

O José Geraldo pode responder.

Quais os pontos fortes da cooperativa?

Acho que não tinha.

Quais os seus principais defeitos?

A diretoria.

Qual o principal legado desta experiência para sua carreira individual e também para o Quadrinho brasileiro?

Foi bom ter feito parte dessa história. Alguém tentou.

Ao terminarem os trabalhos da cooperativa qual rumo foi dado à sua carreira?

Completei 10 anos de funcionário público e colaborei com alguns jornais de Porto Alegre e fiz charges e caricaturas para a TV Piratini – a pioneira no Estado. E fui sobrevivendo até ir pra São Paulo em fins de 67. Convidado pra ser desenhista das revistas da Igreja Metodista.

Zé Candango

Em que momento surgiu o personagem Zé Candango?

Desde o começo. O José Geraldo foi o criador e o argumentista.

Qual a origem do nome? Quem deu o nome?

O José Geraldo.

Por que a referência aos Candangos?

Pois é, só ele sabe.

Sua participação era restrita ao desenho? Existia uma colaboração entre desenhistas e criadores de roteiro?

No começo eu só desenhava. No final eu fiz alguns argumentos. E bota desenho ruim nisso. Os outros desenhistas eram melhores que eu.

Como foi o começo da tira?

Não me lembro.

O personagem estava restrito às tiras de jornal ou havia uma intenção de colocá-lo em uma revista ?

Havia a intenção da revista. Mas só fizemos a capa.

Existia um projeto específico para este personagem? Ele teria um papel especial dentro da proposta de promover um movimento nacionalista de quadrinhos?

Acho que a idéia era bater nos americanos. Que eram “pais dos comics”.

Apesar de ser um personagem marcadamente humorístico suas histórias traduziam forte sentimento nacionalista. Você concordava plenamente com essa postura?

Sabe se que eu não me dava muita conta? Achei que era divertido. Hoje eu não desenharia ele.

Em algum momento existiu um conflito com relação à crítica que essa tira fazia a personagens consagrados das histórias em quadrinhos que fizeram parte da sua formação?

Não havia. Era pura diversão sem maldade.

Os autores tinham uma pauta estabelecida pela direção da cooperativa? Qual era sua margem de autonomia?

Não. Eu tinha liberdade total. E acho que os outros também.

Existiu algum tipo de censura, tanto por parte da cooperativa quanto por instâncias externas?

Acho que não. Não sei, mas acho que os jornais devem ter feito críticas.

Era possível monitorar a recepção do público?

Não, Era preciso uma equipe mais preparada. Especial para a área.

Como se dava o processo de criação das tiras?

O mesmo de hoje.

Que técnica era utilizada?

A mais simples possível. Eu era bico de pena e qualquer papel.

Os originais permaneciam com os desenhistas. Qual o suporte e o tamanho desses Trabalhos?

Não. O meu eram tirinhas pequenas. Quase do tamanho do publicado.

Eles estão onde?

I Don't know.

Eram publicados em que jornal? Com qual periodicidade?

No meu caso, Jornal do Brasil e Última Hora. Parece que houve mais jornais pelo Brasil afora. Diários.

As tiras eram produzidas antecipadamente?

Eram.

Quantas tiras aproximadamente foram feitas?

Ai! Mais de 100?

O sistema de produção era por pacotes com um número amplo de tiras para garantir uma periodicidade mínima?

Era. Como hoje se faz.

O correio era utilizado? Como?

Era outro departamento. Não sei.

Como foi a concepção visual do personagem?

Um cangaceirinho baixinho. Pra enfrentar os gigantes super-heróis...

Por que um personagem chamado Candango se vestia como um típico Cangaceiro?

Olha, pra mim era tudo nordestino. Como o José Geraldo não reclamou da minha santa ignorância...

Existia alguma influência concreta no traço desse personagem?

Quais eram seus autores de quadrinhos preferidos naquele momento?

Capitão América, Spirit, Homem Borracha, Os Garotos (do Jack Kirby)... Quase todos da revista O Guri.

O personagem Zé Candango passou por muitas transformações desde sua estréia?

Melhorou um pouquinho. Olhando hoje tá uma porcaria de desenho.

Você era aberto a sugestões de terceiros?

Sempre fui. Até que...

As tiras são freqüentadas por super-heróis estrangeiros e personagens do cinema, da política e das artes. Você já tinha trabalhado com caricaturas antes?

Sim, fazia de jogadores de futebol pros jornais e a única TV da época-TV Piratini-do Chatô.

Você utilizava referências fotográficas para elaborar as caricaturas

Sim. Não sei caricaturar ao vivo.

Seu estilo evolui para um traço cada vez mais econômico. Era uma idéia sua ou havia uma diretriz por parte da cooperativa?

A idéia era minha. Hoje estou gastando mais nanquim mas de vez em quando volto pra simplicidade.

Qual a importância deste personagem para a sua obra?

Quando entrei na Abril o pessoal comentou sobre ele.

Ele serviu de ponto de partida para trabalhos futuros?

Pois é, acho que serviu apesar dos desenhos serem ruins.

Como você analisa as tiras dentro do universo dos quadrinhos? Elas seriam a sua expressão mais radical?

Sim, junto com os cartuns e as charges.

Você acredita em personagens engajados?

Sim. Aí estão os jesuítas do Henfil, do Edgar Vasquez, Quino...

Hoje em dia ainda faz sentido uma postura nacionalista dos quadrinhos?

Sempre faz. Somos os D.Quixotes.

O quadrinho nacional deve ser protegido?

Deve, apesar da Mônica.

Na sua visão, o personagem provocou algum impacto?

Acho que não.

Como você avalia aquela experiência, tanto no aspecto formal quanto no seu conteúdo?

Se tivesse “pegado” poderíamos ter feito muita coisa. Junto com todos os artistas brasileiros.

Seria possível retomá-lo nos dias de hoje?

Acho difícil. Mas como eles são meio atuais.

Você acredita na existência de um quadrinho com traços tipicamente brasileiros?

Não. Acho que nem o Pererê, o mais nacional dos personagens, está imune às influências americanas. Tão aí os mangás influenciando todo mundo.

Zé Carioca

Como foi sua incorporação à Editora Abril?

Em fins de 67 fui pra São Paulo trabalhar na Imprensa da Igreja Metodista. Em 69 eu ia voltar para Porto Alegre, mas como vi nas bancas uma revista Recreio, dei uma chegada na Abril e fui aceito. Em 71 eu tava querendo voltar pra casa e a turma mandou eu tentar desenhar o Zé Carioca. Daí eu poderia mandar as histórias pelo malote da Abril. Também os desenhos da Recreio poderiam ser mandados de Porto Alegre.

Como estava estruturada a unidade Disney dentro da Editora Abril?

Eram feitos mais os balões manualmente e as capas. De vez em quando desenhavam o Zé Carioca.

Você começou trabalhando somente na elaboração dos desenhos?

Não. Na primeira história que fiz do Zé, fiz também o argumento.

Em que momento passou a fazer roteiros?

Ao longo dos 5 anos em que desenhei o Zé fiz vários assuntos. Depois que me despediram fiz uns 100 pra todos os personagens.

.

Como era a remuneração dos trabalhos?

Pagavam bem.

Como era organizada a produção das histórias? Havia discussão sobre roteiros e temas?

Eu recebia tudo pelo malote. Não havia muita discussão, só que era pra não fugir muito do esquema Disney, como era o meu caso. Não deu.

Existiam temas proibidos/censurados? Quais?

As proibições eram boas – histórias sem violência, bebida, cigarro... religião...

Existiam determinações rígidas quanto ao estilo?

Havia mas eu não conseguia “me segurar”. Sou mais criativo e bagunçado.

Como eram as relações com o staff da Disney nos Estados Unidos?

Os diretores é que se comunicavam com eles.

Como era sua rotina de trabalho?

Fazia umas três páginas por dia.

Que materiais eram utilizados?

Tudo bico de pena. O papel era mandado por eles.

Existiam profissionais especializados para determinadas etapas, como colorização e arte-final, por exemplo?

Sim. Mas eu sempre fiz minhas artes finais. Eles escreviam manualmente os balões. Havia cursos para os letreiros.

Como era estabelecida a questão dos originais? Eles eram devolvidos?

Não. Só tenho alguns originais do Kaktus Kid.

A partir de que momento você passou a “assinar” os trabalhos com o desenho de um pequeno caramujo?

O caramujo veio do tempo da Recreio. Ele foi chegando devagar. Não era personagem das histórias porque sempre chegava tarde...

Essa atitude foi percebida pela equipe? Houve alguma reação?

Sim. Deixaram passar.

Alguma vez o público se manifestou a esse respeito?

Não.

Essa atitude pode ser caracterizada como uma “travessura” ou havia uma outra intenção mais séria?

Pura travessura. Sem maldade nenhuma.

Porque um caramujo?

Não sei. É que os caramujos também são gente...

Quando você passa a assinar com o próprio nome em elementos do cenário? Havia uma intenção mais evidente de assinar o trabalho?

Pura bagunça. Ou era pra dizer que o Walt Disney não desenhava todas as histórias. Não sei se a Turma do Maurício já assina.

Você tinha consciência do significado e das conseqüências desse tipo de atitude dentro da empresa?

Não. Eu era puro nas intenções. Acho.

Essas iniciativas estavam conscientemente articuladas com a idéia de desenvolver um estilo pessoal nas historias para a Disney?

Não, mas cada um nasce com um estilo, não houve jeito. Nos dois ou três primeiros anos de desenhos Disney me vi mal. Depois fui sendo mais eu. E os colegas diziam que tava muito “Dis-Nini”. E deu no que deu.

Em que momento começaram as interferências da matriz e de quadros dirigentes com relação ao seu trabalho?

Em 1975 (5 anos depois) o Igayara me escreveu dizendo que a matriz queria que eu parasse.

Como se deram esses contatos?

O Yga foi levando mas depois veio o ultimato.

Houve alguma tentativa de adaptação aos cânones da matriz dos estúdios Disney?

Eu tentei. Mas não deu.

Qual era a posição a respeito por parte dos outros membros da equipe?

Como eu morava em Porto Alegre não sei. Mas como o Zé não era minha criação, eles estavam certos.

Em que momento você percebeu que não seria possível continuar dentro da estrutura como desenhista?

Foi depois do ultimo aviso da matriz para o Yga.

Esse trabalho era importante?

Naquele tempo era minha fonte de renda. Mas tudo deu certo. Não morri de fome.

Além da remuneração você percebia outro valor nessa atividade?

Na época eu desenhava também o Kaktus Kid, Recreio, Pancada... Tudo da Abril.

Você tinha uma intenção claramente política ao estabelecer um conflito dentro da empresa?

Não, mas gostaria que ela desse mais liberdade de criação. Os desenhistas italianos-que são os melhores-tem muita liberdade.

Qual sua visão da política naquele momento?

Uma m... como hoje.

Depois de sair da divisão de desenhos você ainda trabalhou com roteiros. Era uma atividade mais tranqüila? Por quê ?

Acordei meu lado escritor. Apesar de ter muitos roteiros rejeitados.

Em que momento você saiu da Abril?

Pra dizer a verdade não sei. Não me mandaram parar de escrever, só que resolvi parar. Logo todas as publicações pararam. Só continua a revista Recreio, mas muito descaracterizada, tudo computadorizado.

Como você avalia aquela experiência?

Tudo faz parte da biografia.

O que você acha das histórias do Zé Carioca?

Não tenho acompanhado, mas sei que todos que vieram depois desenharam melhor que eu.

Acredita que esse personagem traduza uma identidade brasileira?

Mais ou menos. Os americanos não publicam o Zé. Os Suecos estão desenhando...

Como você avalia os demais autores?

Entraram no esquema. Como, eu não sei. São mais Disney que eu.

Como você avalia a nova diretriz das empresas Disney valorizando alguns autores com estilo próprio?

Não tenho acompanhado. Sei que há tempo não compram nem se interessam em comprar.

Esta atitude vale só para autores estrangeiros?

Acho que vale.

Você costuma ler revistas Disney ? Zé Carioca?

Só compro a coleção do Carl Barks e algum Zé. Eu nunca colecionei minhas histórias. Devo ter umas cinco revistas.

Você é nacionalista?

Tento d-e-s-e-s-p-e-r-a-d-a-m-e-n-t-e mas ta difícil. Eu era mais quando era moço.

“Já fui criança, já fui moço e agora sou velho- mas sempre acreditei-e confiei-em Deus.”

Apêndice 2 – Alguns quadrinhistas gaúchos

Tendo em vista que ainda encontramos grandes lacunas na pesquisa da produção de histórias em quadrinhos brasileiras, com a perda de importantes referenciais de trabalho e mesmo o virtual esquecimento da obra de inúmeros autores, este anexo apresentará um breve recorte biográfico dos principais protagonistas da CETPA (com a exceção de Canini, que teve seus dados assinalados em capítulo próprio), e também das artes gráficas e imprensa humorística no Rio Grande do Sul, cenário que foi determinante na formação profissional de Canini.

Mas é imperioso assinalar que esta listagem de autores é ainda bastante incompleta, pois alguns dos integrantes da cooperativa praticamente não tem registros bibliográficos e, portanto, estará sujeita à uma posterior ampliação.

CETPA – 1961-63

Bendati – Anibal Bendati, brasileiro naturalizado, nasceu em Bragado, Argentina, em 1930. Publicou histórias em quadrinhos nas revistas portenhas Selecciones Boquenses, Picardia Universal e Titbits. Foi fundador, ainda em Buenos Aires, da revista humorística Pocholândia, tendo colaborado também em Pobre Diablo, Recreo, Argentores e Hechos en el Mundo. Imigrou para o Brasil em 1957, em razão de problemas políticos. Trabalhou em Última Hora do Rio de Janeiro, posteriormente se transferindo para a última Hora de Porto Alegre (foi um de seus fundadores, em 1960). Fixou-se na capital gaúcha e, além de diagramador foi cartunista de última Hora, Zero Hora (1964), Folha da Manhã (1970) e Kronika (1985). Colaborou ainda no Jornal do Dia, Correio do Povo, Tchê, O Pasquim e Carrinho, revista de uma rede de supermercados, da qual foi co-editor. Fez a reformulação Gráfica de vários jornais do Rio Grande do Sul. É ilustrador e criador de capas de livros. Recebeu vários prêmios por suas charges por seu trabalho como jornalista. Bendati é professor de diagramação nos cursos de jornalismo da UFRGS e na PUCRGs (FONSECA, 1999, p.275).

.Mottini- João Babtista Mottini nasceu em Santana do Livramento, RS. Aos 15 anos já trabalhava no setor de artes gráficas da Editora Globo. Logo estaria ilustrando obras didáticas e livros infanto-juvenis (Os tres Mosqueteiros, Robin Hood). Foi igualmente um dos mais jovens artistas a participar de uma exposição coletiva de pintores realizada em Porto Alegre no ano de 1941.

Em 1946, em busca de melhores condições profissionais Mottini migrou para Buenos Aires. Naquele momento a Argentina (que por muito tempo se manteve na vanguarda latino americana das artes gráficas e no campo editorial) vivia um momento excepcional. Apesar de jovem e esteangeiro, em pouco tempo o trabalho de Mottini como ilustrador e capista passou a ser reconhecido. Tornou-se igualmente colaborador constante das revistas editadas por Dante Quinterno, Patoruzu e Patoruzito. Suas mais conhecidas séries, neste período, foram Aurélio, el Audaz e Las Aventuras de Bordon. Tornou-se mestre no curso de desenho da Escola Pan Americana, onde ensinaram, entre outros, Jose Luis Salinas, Alberto Breccia e Hugo Pratt, que trabalhava na Argentina naquele tempo, Em 1957 seus quadrinhos chegaram à Itália, em trabalhos solicitados pelo Studio Creazioni Dami, de Milão. Em 1962 Mottini retornou ao Brasil, fixando-se em Porto Alegre onde participou da criação da CETPA. Ali desenhou a série Abas Largas, série iniciada por Getúlio Delphin, No jornal Última Horacriou uma notável narrativa seriada: Os Crimes Que Abalaram o Rio Grande (O Linguiceiro de Gente e Maria Degolada). Para a Inglaterra chegou a ilustrar algumas histórias de western, particularmente Buck Jones. Nos últimos anos Mottini se dedicou sómente à ilustração, pintura e publicidade. Em 1989- poucos meses antes de falecer – Mottini havia contatado com a Ediciones Record de Buenos Aires a retomada de suas atividades como quadrinista.

Julio Shimamoto – Nasceu em Borborema, São Paulo. Começou a vida profissional com uma rapida passagem pela Editora La Selva, seguindo depois para a Editora Continental (num momento em que edição de quadrinhos no país adquiria grande impulso). Pouco depois funda a ADESP – Associação dos Desenhistas de São Paulo, iniciativa que seria boicotada pelas grandes editoras e terminaria por desaparecer. Mas logo a seguir recebe convite para integrar o projeto da CETPA, transferindo residência para Porto Alegre onde publicaria trabalhos ao lado de nomes como Renato Canini e Flavio Colin. Porém com o advento do Golpe de 64 e

o fim desta cooperativa, Shimamoto recebe um convite de Mauricio de Souza para publicar uma tira na Folha de São Paulo. Retorna então para esta cidade onde publica a série O Gaúcho.

Em 1972 vai para o Rio de Janeiro onde passa a atuar na recém fundada agência de publicidade Caio Domingues e Associados (onde obtém vários prêmios). Mas termina por retomar as atividades como quadrinista, publicando histórias eróticas e de terror nas editoras Bloch, Vecchi e Grafipar.

Por razões de ordem financeira retorna para a publicidade nos anos 80, dedicando-se a confecção de storyboards. Entretanto a paixão pelos quadrinhos nunca deixa de se manifestar e a partir de 1995 volta a publicar histórias nas revistas Metal Pesado, Femea Feroz e HQ-Revista do Quadrinho Brasileiro, além de lançar pela Opera Graphica a edição especial Volupia.

Flavio Colin - nasceu em 22 de junho de 1930, no Rio de Janeiro. Começou a trabalhar em 1956, no Rio Gráfica e Editora. Desenhou algumas histórias para uma revista didática chamada "Enciclopédia", e fez ilustrações para os casos verídicos da revista X-9. Em 1959, a Rio Gráfica resolveu lançar uma versão em quadrinhos do seriado radiofônico O Anjo, que alcançava grande popularidade, e Colin foi o artista convidado para desenhar a série. Foi, talvez, o trabalho que lhe deu mais popularidade, e também o de maior continuidade. Colin desenhou O Anjo até o nº 43, quando foi substituído por Juarez Odilon e Walmir. Colin desenhou também muitas histórias de terror para a editora Outubro, no início da década de 1960, além de alguns números com a quadrinização do primeiro seriado de TV produzido no Brasil, O Vigilante Rodoviário.

O artista participou do movimento pela nacionalização dos quadrinhos e, por esse motivo, foi boicotado pela maioria das editoras. Para a CETPA, no Rio Grande do Sul, desenhou uma série autenticamente brasileira: Sepé Tiarajú (onde narrava as aventuras de um índio que defendia os pampas brasileiros dos conquistadores espanhóis) (1960).

Em 1964, o jornal Folha de São Paulo ampliou sua seção de quadrinhos e, no lugar das cinco ou seis tiras habituais, passou a sair uma página inteira, com quase vinte histórias. A maioria delas era americana, mas abriu-se o espaço para desenhistas

nacionais. Por meio da distribuidora de tiras de Mauricio de Sousa, Colin começou a publicar um de seus mais elogiados trabalhos: Vizunga, que durou dois anos, o personagem era um caçador que contava suas aventuras. Quando a cena se passava no presente, o estilo era clássico; quando fazia parte da narração, o traço era caricatural. A série Vizunga foi re-publicada por Ota Barros no gibi Eureka. Em 1966, deixou os quadrinhos e foi trabalhar com publicidade, a qual só abandonou em 1977. Nesse ano voltou às HQs, pela Grafipar, criando histórias eróticas, de aventura, ficção e de suspense. Nos anos oitenta Colin produziu para as revistas Spekro (Ed. Vecchi), Inter (Ed. Internacional), Mestres do Terror e Calafrio (Ed. D-Arte), e ainda em Mundo do Terror, da editora Press. Além de álbuns e edições especiais, como A História de Curitiba, A Guerra dos Farrapos, O Continente do Rio Grande, Mulher Diaba no Rastro de Lampião (1994 em parceria com o roteirista Ataíde Braz) e O Boi das Aspas de Ouro.

Flavio Colin faleceu em 2002.

Luiz Saidenberg - Começou sua carreira de quadrinhista nos anos 50, participando, da lendária editora Outubro – de Miguel Penteado e Jayme Cortez – fez parte também, do movimento de nacionalização das histórias em quadrinhos, que infelizmente não deu certo. Nas décadas seguintes, enveredou pela publicidade, tornando-se um dos artistas mais requisitados e premiados do meio. Após receber o prêmio Angelo Agostini em 2002, motivou-se a produzir Na Trilha de Masamune – uma nova e portentosa obra de 40 páginas – que foi lançada pela Opera Graphica em 2003.

Autores – Pós 1964

Adão Iturrusgaray - Desenhista de humor e autor de histórias em quadrinhos, nasceu em Cachoeira do Sul em 1967. Foi um dos fundadores da revista Dundum, que circulou no Rio Grande do Sul entre 1989 e 1992. Residiu por algum tempo em Paris onde conseguiu publicar quadrinhos com Gilbert Shelton (o autor dos famosos Freak Brothers), na melhor tradição do desenho underground. De regresso ao Brasil passa a publicar na Chiclete com Banana. Em 1993 se fixa em São Paulo, onde passa a integrar o grupo de Los Tres Amigos (Laerte, Glauco e Angeli) e edita a revista Big Bang Bang. Desde 2008 está radicado na argentina,

publica tiras na Folha de São Paulo e produz desenhos para publicidade.(FONSECA. 1999, p. 279).

Jaca - Paulo Carvalho Junior, o Jaca, nasceu em Porto Alegre em 1957 e muito cedo revelou interesse pelas histórias em quadrinhos e pelo desenho de humor. Suas ilustrações editoriais foram publicadas na Folha da Tarde, Diário do Sul e Zero Hora (de Porto Alegre), e logo ganharam dimensão nacional, quando começou também a aparecer nas páginas de O Estado de São Paulo, Revista Saúde, Playboy, Carícia, Contigo, Marie Claire, Veja, Ciência Hoje e Placar. Publicou histórias em quadrinhos em Dundum, Animal, Big Bang Bang, Death Race, Flag e outras. Em 1990 ganhou o Prêmio HQ Mix na categoria desenhista revelação. (FONSECA. 1999, p. 277-278)

Luis Fernando Veríssimo - Nascido em Porto Alegre em 1936, passou sua infância e juventude nos Estados Unidos. Começou trabalhando na importante editora Globo, em 1956. Em 1967 estréia como cronista no jornal Zero Hora. Em 1969 passa a exercer as funções de redator para publicidade e por essa mesma época seus contos e crônicas começam a aparecer em jornais e revistas de todo o país. Publica crônicas e tiras de histórias em quadrinhos nos jornais O Estado de São Paulo, O Globo e Zero Hora. Também é autor de vários livros de viagens em parceria com o designer Joaquim da Fonseca. Seus livros foram traduzidos para a Alemanha, França, Argentina e Venezuela. Escreveu também para variados programas humorísticos da televisão. (FONSECA, 1999, p.260-261)

Rodrigo Rosa - nasceu em Porto Alegre em 1972. Desenhista e roteirista de histórias em quadrinhos, começou muito cedo sua produção, em 1986, publicando tiras em jornais de bairro. Colaborou nas revistas Dundum, Mega e Histórias Sobrenaturais (Porto Alegre). Obteve prêmios nacionais e internacionais em festivais de desenho de humor. Trabalha como ilustrador de livros infantis. Adaptou os Sertões para os quadrinhos.

Anexo I - " O Medalhão do Rei Pulga "

HISTÓRIA : LIA MONTEIRA
DESENHO: CANINI

Anexo II – “Gente e Bichos”

Erico Verissimo

Gente e Bichos

HISTÓRIAS INFANTIS

Com ilustrações de
Renato Canini e Isolde Brans

EDITORA GLOBO
RIO DE JANEIRO — PÔRTO ALEGRE — SÃO PAULO

Outra Vez os Três Porquinhos

223

— Esperem aí. Esperem.

Pararam. Voltaram-se. Quem falava era uma carroça velha, abandonada à sombra duma árvore.

— Eu já fui automóvel quando era môça! — gritava a carroça. — Venham para mim.

Os quatro amigos pularam para dentro da carroça, que começou a correr com velocidade de automóvel.

Foi uma corrida desesperada. A carroça, muito convencida de que era automóvel, continuava a rolar...

— Que tal? — perguntava. — Estão gostando de mim?

O auto dos raptos rolava também a tôda velocidade, saltando por cima de barrancos. De repente resolveu virar avião e começou a voar.

— Estamos perdidos! — gritou o Gato-Pingado.

Mas a carroça parou, pensou e disse:

Os Três Mosqueteiros puseram seus chapéus, suas capas e empunharam suas espadas. Saíram para o corredor, precipitaram-se para a escada, atravessaram o salão da hospedaria, chegaram ao pátio.

À luz da Lua viram os três vultos entrarem num auto-

móvel que em seguida começou a se mover, ganhando logo grande velocidade.

— E agora? — perguntou Salsicha.

Olharam para os lados. Não viam por ali nenhum cavalo, nenhum táxi. Ficaram desesperados. Tão desesperados, que começaram a correr na direção do automóvel fugitivo. Ouviram então uma voz desconhecida:

Os Três Porquinhos Pobres

71

Anexo III – “Zé Candango”

Hora

amava

A