

# Memórias e sociabilidades em torno dos quadrinhos no Brasil dos anos 1960\*

Ivan Lima Gomes\*\*

## Introdução

Entre 1961 e 1964, uma cooperativa de artistas localizada no Rio Grande do Sul procurou difundir a produção brasileira de histórias em quadrinhos (HQs). Ela se posicionava de forma crítica em relação à penetração de *comics* norte-americanos no país. Por um lado, uma “substituição de importações” que deveria ser promovida a partir de iniciativa estatal, por meio de leis de proteção ao mercado nacional; por outro, a publicação de material próprio, a partir de temas ligados à cultura brasileira.

Fruto de debates intensificados em torno da nacionalização dos quadrinhos – iniciados nos meses em que Jânio Quadros ocupou a presidência do Brasil – e apoiada pelo governo Leonel Brizola no Rio Grande do Sul, a Cooperativa Editora e de Trabalho de Porto Alegre (CETPA) reuniu artistas do Rio de Janeiro, São Paulo e Rio Grande do Sul e representou a síntese de um importante momento da história das HQs no Brasil. Até ali, diversos nomes da imprensa e dos quadrinhos vinham se engajando publicamente na defesa de uma produção nacional. Associações de desenhistas surgiam na

---

\* O artigo é uma versão adaptada do quarto capítulo da tese de doutorado *Os sentidos dos quadrinhos em contexto nacional-popular (Brasil e Chile, anos 1960-1970)*, defendida no PPGH-UFF em 2015, sob a orientação do prof. Dr. Paulo Knauss e com auxílio do CNPq.

\*\* Doutor em História pelo Programa de Pós-Graduação em História da Universidade Federal Fluminense (UFF). Professor de Teoria e Metodologia da História na Universidade Estadual de Goiás (UEG). E-mail: igomes2@gmail.com.

esteira de tais debates, com nomes do porte de Mauricio de Sousa, Ziraldo, Júlio Shimamoto, José Geraldo Barreto, Luiz Saidenberg e outros.

A defesa de espaços próprios para a divulgação de uma produção local de HQs pode ser compreendida como um “fenômeno de geração”. Entre os sujeitos envolvidos na produção de HQs na CETPA, é possível dizer que todos os artistas foram marcados por um “acontecimento fundador”, que foi a penetração massiva de HQs norte-americanas no mercado brasileiro de impressos, iniciada em meados dos anos 1930 e consolidada durante as décadas seguintes (Sirinelli, 1996, p. 255).

Sem pretender ser exaustivo, alguns nomes e dados devem ser destacados. Nascido na segunda metade dos anos 1920, José Geraldo (1925-2014), do Rio de Janeiro, então distrito federal. Na década seguinte: Flávio Colin (1930-2002), também do Rio de Janeiro; Renato Canini (1936-2013), de Paraí, interior do Rio Grande do Sul; Getúlio Delphim (1938), nascido no então distrito federal; Júlio Shimamoto (1939), de Borborema, interior de São Paulo. Nos anos 1940: Luiz Saidenberg (1942), natural de Piracicaba, São Paulo.

Tal recorte permite discernir a existência de uma série de características comuns que se desdobrarão na atuação profissional desses artistas no mundo dos quadrinhos (Becker, 2008; Beaty, 2012) e, mais especificamente, na CETPA. Refletir sobre artistas ligados ao mundo editorial das HQs que buscaram atuar como contraponto crítico aos *comics* implica constatar experiências comuns que ajudaram a desenvolver tal prática cultural no Brasil.

Com base em depoimentos recolhidos ao longo de quatro anos de pesquisa, serão discutidas algumas questões ligadas à formação inicial desses artistas e aos caminhos que os levaram até a CETPA. Depois de uma abordagem inicial às lembranças dos entrevistados no que toca às primeiras leituras e referências ligadas às HQs e ao início de suas atividades laborais, o artigo se deterá no cotidiano de trabalho na CETPA e nos desafios enfrentados por tal iniciativa.

## Zonas de sombra: primeiras leituras de HQs

Nos depoimentos colhidos ao longo da pesquisa e nas entrevistas obtidas por fontes secundárias, foram recorrentes as menções à presença de HQs norte-americanas na formação dos artistas. José Geraldo destaca a

importância do *Suplemento Juvenil* de Adolpho Aizen, mesmo que, ironicamente, ele tenha sido o “primeiro a avacalhar” ao introduzir a “importação das coisas ruins”. Também havia “coisa boa no meio”, diz José Geraldo, nomeadamente *Tarzan, The Spirit, Terry and the Pirates, Príncipe Valente e Dick Tracy* (José Geraldo Barreto, 2012).

HQs Disney, bem como *O Gibi* e *O Guri*, também foram consumidas ao longo da infância de Luiz Saidenberg no interior de São Paulo. Ele logo se tornaria admirador do trabalho gráfico de Alex Raymond (1909-1956), especialmente em *Rip Kirby*, traduzido no Brasil como *Nick Holmes* (Luiz Saidenberg, 2012). Getúlio Delphim afirma que desde a infância gostava de desenhar temas de sucesso das HQs da época, especialmente os de faroeste e os “super-heróis da época: *Fantasma, Mandrake, Príncipe Valente...*” (Getúlio Delphim, 2014).

Delphim descreve a importância de Alex Raymond e de Hal Foster (1892-1982) para o início de sua carreira, demonstrando como, já nesse período, os traços de cada artista constituíam-se como referência:

Eu, por exemplo, gostava muito do Alex Raymond. Pra mim era o gênio do quadrinho, né? Alex Raymond e Hal Foster. Mas o Hal Foster era muito fotográfico; ele usava modelo vivo, o Hal Foster. E eu, pra quadrinho, achava melhor o estilo do Raymond. E comecei a tentar [?] até que consegui alguma coisa, não é? Não sei. Pra chegar a Alex Raymond, pô... [risos] Precisa ser muito bom, né? Eu não sei se eu tinha esse talento todo, mas eu consegui alguma coisa, assim. (Getúlio Delphim, 2014).

A lembrança de Alex Raymond – que, além de *Rip Kirby*, criou séries como *Flash Gordon, Secret Agent X-9* e *Jungle Jim* – é recorrente nos depoimentos dos artistas. Também é mencionado com frequência Hal Foster, criador da primeira adaptação do “rei das selvas” para as HQs e da aclamada série *Prince Valiant*, ambientada num mundo fantástico com referências difusas à Idade Média. Em comum a todos eles, o fato de terem sido concebidos e lançados originalmente como suplementos em jornais diários. Posteriormente, seus trabalhos foram recolhidos em álbuns e celebrados em edições de luxo. Além disso, destacavam-se pelo primor artístico e pela riqueza de detalhes: em Raymond, as ilustrações introduziram um “desenho realista e clássico”, e em Foster temos um “grafismo realista, detalhista e delicado” (Gamer; Moliterni, 1996, p. 136, 262).

Juntas, as artes de Raymond e de Foster parecem sintetizar as expectativas de José Geraldo, Luiz Saidenberg e Getúlio Delphim na busca pela legitimação cultural dos seus trabalhos. Em Raymond, um traço definido e moderno, em diálogo com a imprensa e a publicidade; em Foster, o rigor formal e a aplicação do conhecimento acadêmico na composição gráfica e anatômica de personagens e ambientes de HQs.

Junto às citações recorrentes de outros tantos artistas e personagens de HQs, observam-se também alguns silêncios dignos de atenção. Praticamente nenhum dos artistas mencionou interesse na leitura de histórias de super-heróis, gênero narrativo próprio dessa mídia (Hatfield; Heer; Worcester, 2013) e historicamente fundamental para a consolidação das HQs como produto cultural. A exceção à regra se encontra no depoimento de Júlio Shimamoto, que acusou as leituras de HQs como *Human Torch*, *Namor* e *Captain America*. Porém, a leitura dos super-heróis teria uma especificidade em relação às outras listadas anteriormente. Segundo o artista, o conteúdo politizado daquelas HQs de super-heróis produzidas nos anos da Segunda Guerra Mundial lhe causou forte impressão quando menino, pois ele entendia que os super-heróis esmurravam e derrotavam as forças do Eixo – incluindo aí os japoneses, o que sensibilizou o jovem Shimamoto, filho de decasséguis. Logo passaria a criar “histórias toscas em que os heróis eram japoneses e os vilões eram os americanos” (Júlio Shimamoto, 2014).

O desinteresse mostrado pelos entrevistados pelo formato de super-herói contrasta com o êxito comercial de revistas em quadrinhos como *Batman* e *Superman*, cujas tiragens alcançavam cifras superiores a 150 mil exemplares no Brasil dos anos 1950 (Silva Júnior, 2004, p. 288). Esse “desaparecimento” dos super-heróis das memórias dos artistas pode ser compreendido a partir dos pontos de vista editorial e político. Obtido a preços baixos através de *syndicates* (agências norte-americanas distribuidoras de HQs), possivelmente o formato era considerado um produto bastante específico da cultura norte-americana e valorizado como tal.<sup>1</sup> Cabe lembrar que, ao contrário de outras HQs que se alimentavam de gêneros pré-existentes como faroeste, guerra

---

1 Caso curioso é o do Japão. Ainda que uma versão de *Batman* para adolescentes – *Battoman* – tenha sido lançada durante os anos 1960 a partir do entusiasmo do público japonês com o personagem norte-americano, ela se configura numa exceção. O fato é que os mangás também não contam com uma tradição de super-heróis. Mesmo *Astroboy*, criação de Osamu Tezuka de 1952, situa-se entre a tradição norte-americana de HQs de um super-herói dotado de habilidades especiais, a estética Disney e a humanidade da abordagem franco-belga (Rosenbaum, 2013, p. 44-45, 55).

e ficção científica, as de super-heróis representam um gênero específico da indústria norte-americana de HQs, criado a partir de um suporte editorial bastante específico – a revista em quadrinhos (Coogan, 2013).

A dificuldade em adaptar a narrativa super-heroica à realidade específica do Brasil, cujo mercado editorial de HQs ainda dava seus primeiros passos e era muito distinto do modelo norte-americano, terminou por associá-la aos EUA – e daí se desdobra a hipótese sobre o silêncio sobre tais HQs na memória dos desenhistas da CETPA. A partir do não dito se estabelece o lugar dos super-heróis na memória das HQs nas “zonas de sombra” da lembrança, para usar a imagem de Pollak (1989, p. 8). A memória dos entrevistados é marcada por uma rede de sociabilidades forjada por um engajamento político favorável a iniciativas de defesa da produção nacional em contraponto à “invasão” estrangeira. Ao inserirem o quadrinho brasileiro na tradição de autores legitimamente reconhecidos como nomes importantes, tais como Raymond e Foster, eles estabelecem uma perspectiva que justifica a produção nacional em relação ao cenário internacional.

Vale destacar que tal perspectiva marcará as linhas de produção e de reflexão sobre os quadrinhos no Brasil, desdobrando-se inclusive nas interpretações sobre o tema produzidas por um dos seus mais destacados pesquisadores. Para Moacyr Cirne, a despeito da sua importância na “fixação de determinados valores gráfico-narrativos quadrinhísticos”, a penetração massiva dos *comics* no Brasil a partir dos anos 1930 ocupou “um espaço editorial que deveria nos pertencer” e impôs “uma ideologia e uma estética alheias à nossa problemática cultural”. Sua crítica se direciona a estudiosos que não teriam levado em conta a presença de experiências como os quadrinhos publicados no início do século na revista *O Tico-Tico* (Cirne, 1983, p. 80-81).

## Da cultura letrada à prática dos quadrinhos

O foco dos relatos de muitos dos artistas envolvidos com a produção de HQs na CETPA residiu em suas preferências e nas afinidades que tinham com um conjunto de obras. Porém, ao lado da maestria no traço – “se o desenho era ruim, eu nem olhava”, “nem prestava a mínima atenção”, diz Luiz Saidenberg (2012) –, a essa altura as HQs primavam também pela narrativa: a um bom trabalho gráfico devia estar atrelada uma narrativa envolvente que construísse vínculos com o leitor. Os depoentes manifestam atenção quanto

a isso e procuram ressaltar que, em sua formação escolar errante, acumularam uma bagagem cultural que ia além das HQs.

José Geraldo Barreto oferece um exemplo do curioso perfil dos artistas envolvidos no mundo das HQs. Quando perguntado sobre sua formação cultural, interrompe-me e afirma sem pestanejar que é “analfabeto”. Conta ter largado o colégio por questões pessoais entre os 14 e 15 anos de idade para trabalhar na revista *O Guri*, do grupo Diários Associados. Em seguida, ressalta que lá conheceu Millôr Fernandes. Como disse em seu livro de memórias, já se percebia “o gênio que estava ali pra desabrochar” (Barreto, 2001, p. 39-40).

A ênfase na relação profissional entre um autodeclarado dissidente escolar e um nome importante da cultura brasileira não é por acaso. Se ela pode ser entendida a partir do tom apologético que José Geraldo empregou para si ao longo de suas memórias, tal imagem contém elementos comuns presentes em outros depoimentos e entrevistas dos artistas de CETPA. À trajetória pouco sistemática na escola não corresponde um descrédito da formação intelectual; pelo contrário, ela é valorizada justamente a partir dos talentos obtidos na prática laboral, como editor, jornalista e/ou desenhista.

Shimamoto também acusa formação escolar fragmentada, que culminou na decisão de seu pai de direcioná-lo a uma formação técnica. Após prestar os exames, Shimamoto não alcançou pontuação suficiente para ingressar no curso técnico de pintura e acabou seguindo formação no campo da marcenaria. Definindo-se como “relapso”, cabulava aulas para assistir a matinês de cinema – essas últimas definidas como a sua “tara” da época, ao lado dos gibis. Como resultado, acabou largando os estudos e se tornando um “anarfa total”. Ainda assim, Shimamoto faz questão de ressaltar que, graças aos esforços de seu pai, tornou-se um grande leitor: “fora a *Epopéia*, ele comprava *Reader’s Digest*, a revista *Eu Sei Tudo*, que vinha de Portugal, que tinha curiosidades, abordando a cultura em geral, astronomia, ciência e história [...]”. Revistas como *Eu Sei Tudo* eram fonte de informação para o jovem Shimamoto, que já prestava muita atenção também nos desenhos que elas traziam. Após largar as escolas, o artista nipo-brasileiro iria à procura de emprego (Júlio Shimamoto, 2014).

Flávio Colin desenhava desde criança. Admirado com o talento do então adolescente, um amigo norte-americano do pai convidou-o para ingressar numa escola de arte nos Estados Unidos. O pai rejeitou a proposta, preferindo que o filho se tornasse advogado ou engenheiro. Após a recusa do pai, ele trabalhou como contínuo e desenhista técnico em obras (Maron, 2000).

Mudanças geográficas fizeram parte das vidas de Luiz Saidenberg e Renato Canini, ainda que por motivos diferentes. Saidenberg conta sobre as dificuldades sofridas pela família após o falecimento de seu pai. Até a adolescência, vivera em várias cidades do interior de São Paulo devido às sucessivas transferências do pai, engenheiro agrônomo; com a morte dele, o jovem Saidenberg seguiria para a capital paulista à procura de emprego (Luiz Saidenberg, 2012). A perda da referência paterna também foi o motivo da mudança de Renato Canini da pequena cidade gaúcha de Paraí para Garibaldi, em busca de melhores condições de vida para a família. Então com dez anos de idade, ele tomava contato com uma revista em quadrinhos pela primeira vez, o que definiu como uma “paixão à primeira vista”. Em seguida, partiu para a cidade de Passo Fundo e serviu o Exército por quatro anos, ingressando posteriormente na imprensa da capital (Renato Canini, 2013).

Um dos relatos mais emblemáticos é o do desenhista brasileiro Getúlio Delphim. No início dos anos 1950, o adolescente Delphim trabalhava no restaurante d’*O Globo*, auxiliando na limpeza e no trabalho dos garçons; o desenho era uma atividade realizada em paralelo, sem remuneração ou treinamento técnico específico. Após uma série de contatos feitos a partir do restaurante, Delphim conseguiu ingressar no time de desenhistas da RGE – não sem antes não se emocionar com o estúdio da editora, local inédito para ele, que conta: “Eu não tinha ideia de como se fazia, nunca tinha visto um pincel [...], nunca tinha visto ninguém desenhando, profissional de verdade”. Definindo-se como “autodidata”, aponta a ironia de ter entrado numa escola de desenho pela primeira vez no papel de professor (Getúlio Delphim, 2014).

Debater que tipo de formação um profissional de HQs deve adquirir é assunto longe de qualquer consenso. Não obstante, é comum que a esse perfil profissional pouco claro seja acrescida uma trajetória de vida errante do ponto de vista da formação intelectual. Essa condição se aproxima das reflexões de Pierre Bourdieu (2007) em torno do “autodidata”, termo assumido por Getúlio Delphim.

## Sociabilidades na produção HQs: artistas na sarjeta?

A abordagem de Bourdieu (2007) sobre a construção social da fruição cultural de um saber alheio às instituições culturais estabelecidas – como o que gira em torno das HQs – auxilia nas reflexões a respeito das memórias

dos artistas da CETPA sobre suas primeiras atividades ligadas aos quadrinhos. A ela, adicionam-se as considerações críticas de John Fiske, atento à *fandom culture* – em tradução literal, “cultura dominada por fãs” – como uma expressão cultural legítima de grupos que interagem sem submissão instantânea à dominação cultural burguesa, mas que se apropriam de seus procedimentos de construção de valores (Fiske, 1992).

Tais reflexões ajudam a melhor compreender as estratégias discursivas manifestas nas memórias em torno daquilo que Bourdieu denominou de “ilusão biográfica” (2006, p. 183-191), bem como seus itinerários e trajetórias. Dessa forma, os espaços de sociabilidade intelectual que contribuíram para a formação artística e intelectual dos artistas da CETPA também merecem atenção.

Mesmo sendo possível afirmar que as HQs se encontravam plenamente inseridas no mercado brasileiro de impressos durante o período de atuação da CETPA, isso não quer dizer que o trabalho com HQs fosse reconhecido socialmente como uma atividade profissional e artística. A própria disputa que ocorria na imprensa entre políticos e intelectuais em torno das funções sociais das HQs é indicativa do grau de tensão que elas proporcionavam. A criação de HQs ainda era considerada uma arte menor e pouco rentável.

A produção editorial de HQs expressa, na dimensão profissional, ambiguidade análoga à que marca sua narrativa no âmbito estético. Criadores de uma manifestação que se constrói no intercâmbio de subjetividades visuais e literárias, os artistas envolvidos com HQs lidam com dilemas artísticos em contextos de comunicação massiva, como o jornal, mas também em revistas, cuja periodicidade varia de diária a mensal. Com isso, ao mesmo tempo que devem ser capazes de produzir obras de impacto gráfico que agradem o público, os criadores de HQs precisam responder rapidamente às expectativas comerciais de seus editores. Historicamente, isso fez com que muitos se mantivessem ligados ao mercado de imprensa, trabalhando com cartuns e charges em paralelo às HQs, sem maiores delimitações de fronteiras. No caso dos artistas envolvidos com a CETPA, observa-se que suas formações profissionais incluem tanto as escolas de arte quanto as agências de publicidade.

O caso de José Geraldo é ilustrativo. Seu relato ressaltou uma carreira voltada para a defesa das HQs brasileiras e inseriu a CETPA numa tradição nacional que seria comum a outros trabalhos nos quais se envolveu, como nas editoras O Cruzeiro e Ebal (Editora Brasil-América Limitada). Porém, nesse meio-tempo, exerceu atividades distintas e pouco relacionadas: por



exemplo, vendeu anúncios em São Paulo e no Rio de Janeiro quando tinha 18 anos de idade; atuou no setor de arte da empresa de produtos farmacêuticos Winthrop; ligou-se a negócios pouco exitosos envolvendo a concessão de transporte de ônibus no trecho entre Rio de Janeiro e São Paulo e interessou-se pela negociação de carros importados (Barreto, 2001).

O depoimento de José Geraldo indica um elemento curioso: uma parte importante da trajetória histórica das HQs brasileiras foi realizada sem maior interesse por essa forma de expressão até mesmo por seus artistas. Não se pode ignorar um aspecto fundamental do desenvolvimento histórico das HQs: ele ocorreu ao nível do cotidiano, em meio a pressões sociais, econômicas e culturais que superaram a noção idealizada de artista. O perfil improvisado pode ser percebido nas carreiras de outros artistas envolvidos no mercado brasileiro de HQs. Nenhum dos entrevistados acusou ter frequentado qualquer curso ou escola voltados para ensino e análise dos recursos narrativos e gráficos específicos dos quadrinhos. Não foi possível encontrar sinais de que tais espaços chegaram a existir com força no Brasil. Tudo indica que não, ao contrário do que ocorria em países como Estados Unidos e Argentina (Vázquez, 2010).

A aptidão para o desenho e as necessidades financeiras contribuíram para que muitos buscassem trabalho no design e na publicidade, campos associados ao *American way of life* então em expansão (Phillips, 1999, p. 109-110). No Brasil, revistas segmentadas e voltadas a públicos específicos demandavam maior zelo editorial para cativar seus leitores e conquistar outros. Era necessário o uso de uma diagramação adequada à veiculação de anúncios publicitários condizentes com o perfil da revista (Correa, 2008). Muitos dos desenhistas que cederam depoimentos sobre suas trajetórias no mundo das HQs relatam a presença da publicidade e de atividades paralelas às dos quadrinhos em suas carreiras. Porém, constata-se que nenhum dos artistas ligados à CETPA encontrou ali seu primeiro emprego na área de HQs. Isso significa que eles acumulavam não só experiências, mas também expectativas em relação à proposta de politização das HQs. Todos entraram em contato com projetos editoriais de politização das HQs quando já se encontravam inseridos nesse mercado.

## O trabalho cotidiano com HQs: enquadrando memórias

É notável que os artistas entrevistados tenham encontrado dificuldade em rememorar seus cotidianos de trabalho. O contexto sociopolítico em que a CETPA estava inserida por vezes faz com as atividades do dia a dia fiquem obliteradas por referências consideradas mais relevantes, como a Guerra Fria e o governo João Goulart, por exemplo. Num certo sentido, o silêncio histórico sobre as HQs como uma atividade social dotada de regras próprias a serem aprendidas contribuiu para o enquadramento da memória de seus agentes em torno do tema (Pollak, 1989, p. 12-13).

Júlio Shimamoto creditou a tentativa de nacionalização das HQs à “efervescência de autoestima” ocorrida no “período muito aceso” de fins dos anos 1950. Porém, ao mesmo tempo que referiu nomes como Martha Rocha, Eder Jofre e Celso Furtado para ilustrar o contexto de empolgação nacional que originou a cooperativa gaúcha, Shimamoto souu reticente ao descrever seu dia a dia de trabalho na CETPA, comentando-o em poucas palavras e manifestando dúvidas em relação a elas (Júlio Shimamoto, 2014).

Constata-se que a descrição em detalhes da construção de uma prática cultural como a HQ se mostra fugidia. O que se pretende aqui, porém, é reunir, através do conjunto das fontes orais coletados ao longo da pesquisa, alguns elementos relacionados aos itinerários intelectuais traçados por esses artistas, de forma a investigar as razões que levaram a mais um silêncio.

Um aspecto que deve ser lembrado se refere à variedade de formatos de publicação analisados aqui. A CETPA investiu em tiras diárias para jornais de alcance regional e nacional, revistas em quadrinhos e álbuns sob encomenda para setores específicos, como secretarias de educação e associações cooperativistas. Esses distintos formatos de publicação de um mesmo produto implicam distintos cotidianos de trabalho. Cabe descrevê-los aqui com base em alguns depoimentos levantados em resposta à pergunta: “Como era um dia de trabalho na sua editora?”

Uma rotina de trabalho comum a todos os artistas não parece ter ocorrido. Ela variou conforme a disponibilidade e o tipo de trabalho realizado por cada artista. Flávio Colin, Getúlio Delphim, Gedeone Malagola e Aylton Thomaz nunca chegaram a residir no Rio Grande do Sul, de forma que enviavam seus desenhos de outros estados pelo correio e iam apenas ocasionalmente à capital gaúcha. Júlio Shimamoto, por sua vez, tinha uma rotina menos sistemática de produção de HQs, já que sua obra não era submetida às

demandas diárias da tira de jornal. Com esse tipo de trabalho envolviam-se nomes como Renato Canini, Flávio Teixeira, Aníbal Bendati e Luiz Saidenberg – que também produziu uma obra sob encomenda, intitulada *História do cooperativismo*.

O que se percebe é que as relações de sociabilidade na cooperativa foram pouco efetivas. Quando não trabalhavam a distância, os desenhistas se encontravam no estúdio da CETPA, localizado na atual Rua dos Andradas, Centro Histórico de Porto Alegre. Em encontros ocorridos durante alguns almoços, segundo Saidenberg, conversavam sobre a cooperativa, não raro manifestando insatisfação em relação aos rumos tomados pela sua diretoria. Saidenberg e Shimamoto afirmam que poucas foram as vezes em que conseguiram se divertir durante os anos de trabalho no Rio Grande do Sul. São lembrados momentos como a visita de poucos dias de Getúlio Delphim à CETPA e a ocasião em que assistiram a um jogo clássico do futebol gaúcho entre Grêmio e Internacional, além de algumas saídas noturnas pela cidade (Luiz Saidenberg, 2012; Júlio Shimamoto, 2014; Renato Canini, 2013).

A discussão das atividades cotidianas em torno de uma prática cultural moderna como as HQs permite direcionar a discussão para aquilo que Mirzoeff definiu como “experiência visual” (2003, p. 52). Ou seja, no campo das práticas culturais cotidianas, quais “maneiras de fazer” (Certeau, 1998, p. 41) HQs estavam em jogo no contexto de nacionalização dos quadrinhos proposto na CETPA?

Arte híbrida, constituída a partir da relação entre imagem e texto, representações pictóricas e narrativas, uma HQ depende da articulação de ambos os aspectos para se constituir como obra. Com isso, o que se esperaria inicialmente seria a presença integrada de dois ou mais profissionais no processo de composição de uma HQ. Não era o que acontecia na CETPA. Devido ao perfil editorial da cooperativa, preocupado em estabelecer um viés engajado e educativo em suas publicações, a narrativa por vezes assumia um primeiro plano em relação ao tratamento visual. Todos os entrevistados atestam que havia pouco diálogo entre desenhistas e roteiristas. Era comum que os desenhistas recebessem um roteiro pronto e, a partir dele, produzissem toda a história. Obras de maior fôlego, lançadas em formato de revista ou de álbum, como *História do cooperativismo* (1963), *História do Rio Grande do Sul* (1962) e *Vida do Padre Reus* (1963) seguiram tal metodologia de trabalho. Seus desenhistas, Saidenberg, Shimamoto e Malagola, teriam tido apenas contatos breves com os roteiristas dessas HQs – respectivamente, Walter

Castro de Freitas, João Cândido Maia Neto e o padre Sergio Raupp (Luiz Saidenberg, 2012; Júlio Shimamoto, 2014).<sup>2</sup>

HQs seriadas contavam com um grau maior de integração entre roteiristas e desenhistas, conforme alega Renato Canini (2013). Getúlio Delphim também afirma que “era muito simples” o diálogo estabelecido com o roteirista de *Aba-larga*, Hamilton Chaves – que também era assessor do então governador do Rio Grande do Sul, Leonel Brizola. Delphim descreve: “Eu me reunia com o roteirista e ia desenhando, fazendo um *story board*, assim, um rascunho, de acordo com o roteiro, e após a aprovação eu finalizava. Em preto e branco, não tinha cor” (Getúlio Delphim, 2014). Ao retornar para o Rio de Janeiro, então estado da Guanabara, Delphim recebia os roteiros de Chaves através de José Geraldo, que viajava constantemente para lá. O desenhista aponta ainda que outros roteiristas não creditados também tiveram participação na HQ ao longo de sua curta duração, como Gedeone Malagola e Hélio Porto, conhecido como roteirista de *Capitão 7* – super-herói adaptado da televisão para os quadrinhos e ilustrado por Shimamoto e pelo próprio Delphim.

Delphim revelou atenção aos detalhes ao destacar a inserção das letras nos balões como uma etapa importante do processo criativo dos quadrinhos. O caráter prático da arte dos quadrinhos parece se explicitar em Delphim durante o depoimento; as etapas envolvidas na produção de uma HQ de *Aba-larga* foram se revelando à medida que ele foi interrogado ao longo da entrevista:

[Ivan Lima] – Aí, tanto o texto do balão... era você que colocava também?

[Getúlio Delphim] – Não, o texto não. O texto tinha um letrista que fazia. Era o Wilton Martins.

[IL] – Lá na CETPA?

[GD] – Não, no Rio também. Ele era o letrista. Tudo a mão. Agora não, agora a gente digita lá e já sai. Já tem os tipos de letras de quadrinhos, mas naquela época tinha que ser feito tudo a mão. Mas ele não era creditado. O letrista não era creditado. Era só ilustrador/desenhista e o roteirista.

[IL] – Mas quem concebia o texto do balão, era você a partir do roteiro?

2 Sobre a relação entre Malagola e Raupp não foi possível obter maiores informações, mas pode-se considerar que ocorreu procedimento parecido. Cabe destacar que Malagola não chegou a morar em Porto Alegre, indo à cidade apenas para receber o roteiro de *Vida do Padre Reus*, desenhado pelo artista em São Paulo.

[GD] – Não, não. A partir do roteiro, mas era o letrista. Eu deixava o espaço pra ele. Isso, eu deixava o espaço. O letrista já tinha prática, ele calculava o tamanho da letra. E eu deixava espaço.

[IL] – Aí ele pegava o roteiro...

[GD] – Isso já era pré-concebido, né? O espaço.

[IL] – Não, o espaço sim, mas e pra colocar o texto? Quem escolhia o texto? Era você, né?

[GD] – Aí dava o roteiro. Dava o roteiro pra ele, o roteiro pro letrista. O letrista fazia a composição dentro do balão, né?

[IL] – Interessante. E ele não é creditado, né?

[GD] – Não. Não é creditado.

[IL] – É. Mas ele é criador também, né? Porque ele está escolhendo as palavras.

[GD] – Não! Ele escrevia como estava no roteiro.

[IL] – Não, sim, mas ele não colocava todo o roteiro, então ele tinha que selecionar os trechos que ele considerava melhor, né? Entendeu?

[GD] – Não, não! O texto ia pra ele já página numerada, já. Página tal, texto tal, tal, tal. Quadro 1, quadro 2. Entende? A gente fazia quadro por quadro, decupado pra ele colocar no quadrinho lá.

[IL] – Entendi. E essa decupagem, quem fazia?

[GD] – Ah, eu que fazia. Eu que fazia, porque eu fazia os quadrinhos. (Getúlio Delphim, 2014).

A linha educativa de HQs que publicou *História do Rio Grande do Sul e Vida do Padre Reus*, por outro lado, teve suas letras produzidas artificialmente, provavelmente a partir de máquina de escrever. Tal como ocorria nas HQs da Ebal, desejosa de aceitação social e ao mesmo tempo interessada em dotar os quadrinhos de um sentido educativo e cívico, a opção editorial da CETPA por esse recurso paratextual procurava tratar a história do estado gaúcho e a biografia de um padre em vias de ser santificado de forma séria e respeitosa, expandindo suas possibilidades de leitura para além de uma “subliteratura”.

*História do Rio Grande do Sul*, de Maia Neto e Shimamoto, introduz outro elemento paratextual fundamental para a construção narrativa da HQ: o uso das cores. Por mais que se possa considerá-las um componente fundamental para a construção de ideias e noções no interior de um quadrinho, nem sempre os responsáveis pelo roteiro e desenho tinham controle dessa

etapa do processo. O caso de Shimamoto é representativo da fragmentação da produção de quadrinhos nesses anos. Preocupado com referências visuais e iconográficas para o desenho de cenários e grupos sociais da história sul-rio-grandense, o desenhista nipo-brasileiro concluiu os desenhos, recebeu o pagamento por essa função e retornou a São Paulo; somente após alguns anos é que soube que algumas das páginas publicadas na obra sob o seu nome não foram feitas por ele, e sim por João Mottini, em substituição a originais que teriam se perdido. O resultado final da impressão a cores de *História do Rio Grande do Sul* não ficou do seu agrado (Júlio Shimamoto, 2014).

Na imagem abaixo, as cores chegam a invadir o texto das legendas, o que Shimamoto diagnostica como falta de calibragem. O depoimento indica a necessidade de interação entre os diversos componentes de uma arte industrial como os quadrinhos. Segundo o artista, durante a impressão deveria ter sido colado um papel em cima dos textos, de forma a evitar que o conteúdo sofresse interferência de manchas gráficas. Tais defeitos podem ser fatais para as intenções pedagógicas de um quadrinho que prima pelo conteúdo. *História do Rio Grande do Sul* foi a única publicação em quadrinhos da cooperativa gaúcha que lançou mão do recurso das cores no interior de suas páginas, possivelmente como estratégia para motivar a leitura do tema instrutivo.



Figura 1 – Cor invade legenda em *História do Rio Grande do Sul*

A dificuldade da cooperativa gaúcha com a colorização ocorria, em parte, devido a questões técnicas e financeiras. A CETPA não dispunha de

um maquinário próprio para impressão de suas HQs, mas dependia de gráficas de custo reduzido, visto que a cooperativa também não contava com muita verba. O maquinário para impressão importado da Alemanha Oriental e comprado por José Geraldo nunca chegaria ao seu destino final. Devido ao acúmulo de dívidas, não foi possível pagar taxas alfandegárias e multas e o material ficou retido no porto do Rio de Janeiro. Foi possivelmente negociado com a *Folha de São Paulo* e a *Lista Telefônica*,<sup>3</sup> de acordo com José Geraldo (Barreto, 2001, p. 127).

## Considerações finais

Definir as HQs como prática cultural implica discutir a sua produção cotidiana de sentido, disputada entre os diversos sujeitos implicados no “mundo das HQs” num dado contexto. No caso ora discutido, artistas locais propõem continuidades e rupturas em elementos da produção estrangeira de HQs, partindo de uma cultura política específica, de perfil nacional-popular – nem sempre com resultados satisfatórios. A CETPA foi uma iniciativa editorial representativa de um momento no qual os envolvidos na produção de histórias em quadrinhos brasileiras não só reivindicavam uma identidade própria, mas também desenvolviam a própria linguagem das HQs de maneira original.

A publicação das primeiras obras que difundiram os *comics* de forma sistemática não resultou na alienação causada por mais um produto da cultura de massas, como poderiam afirmar alguns apressados teóricos da cultura. Tais publicações configuraram formas específicas de ver e ler impressos, indicativas de transformações importantes no interior das práticas de leitura das primeiras décadas do século XX. As HQs se direcionavam ao consumo fora dos espaços estabelecidos pelos referenciais clássicos da alta cultura; eram antes uma leitura fugidia, voltada para os momentos de ócio e alheia ao ambiente escolar, atendendo demandas de grupos específicos, em geral crianças e jovens (Guégo, 2007; Bourdieu, 2007).

Esse novo formato já se encontrava estabelecido no Brasil da década de 1960. Seus parâmetros principais – o balão de fala, a interação constante

---

3 Em documento do acervo privado de José Geraldo, constam informações sobre a retenção das máquinas de impressão no porto. Não foi possível atestar a veracidade das negociações envolvendo a *Folha de São Paulo* e a *Lista Telefônica*.

entre imagem e texto, a relação com a imprensa e o direcionamento a um público leitor jovem – eram bem conhecidos pela “comunidade de leitura” específica dos quadrinhos, que contava com artistas e obras de referência, verdadeiros cânones do formato.

Essa comunidade debatia os caminhos de suas HQs preferidas; adquiria revistas em locais específicos, trocava-as entre si ou, no caso de membros residentes em locais afastados dos centros urbanos, encontrava outras formas de obter seus quadrinhos. Era um grupo que percebia a relevância de tal formato ao ponto de se organizar em defesa da produção de histórias caras à realidade brasileira, a fim de contrapor as críticas feitas aos quadrinhos por parte de membros da imprensa e educadores. A partir dessas práticas compartilhadas de leitura e da demanda crescente de um mercado consumidor interessado no produto cultural “histórias em quadrinhos”, começam a ser desenvolvidas as primeiras redes de sociabilidade em torno de artistas, editoras e revistas. Ao elaborarem concepções próprias sobre o papel das HQs no Brasil e ao consolidarem técnicas e leituras sobre quadrinhos a partir dessas redes, os artistas da CETPA podem ser classificados como “intelectuais do traço”, autodidatas que contribuem para forjar uma “homogeneidade e consciência da própria função”, nos dizeres de Gramsci (2010, p. 18).

O fato de artistas se colocarem a necessidade de promover coletivamente uma resistência cultural e a promoção de um nicho de mercado próprio não deve ser considerado natural. A entrada de material estrangeiro de HQs no Brasil, ainda que orientada pelos ritmos específicos de cada contexto editorial, sinaliza a constituição de saberes, técnicas e itinerários relacionados aos quadrinhos, originando lugares de sociabilidade ocupados por artistas em torno de editoras e revistas (Gomes, 1999; Sirinelli, 1996). Organizados coletivamente em função das HQs, eles direcionaram suas carreiras para empreendimentos editoriais que encamparam suas novas propostas. Contudo, o processo nem sempre se revelou pacífico. Seguiram-se dificuldades no trato cotidiano, com brigas e desgastes envolvendo desenhistas, diretoria e políticos.

Apesar dos intensos debates e conflitos que poderiam ter inviabilizado a produção de material em quadrinhos, ela seguiu seu curso. As propostas elaboradas para as HQs brasileiras, que deveriam servir de contraponto crítico ao “imperialismo cultural” em curso, alcançaram os olhos de jovens consumidores também formados pela penetração massiva dos *comics*. Mesmo que a CETPA tenha tido vida efêmera, a análise de uma iniciativa editorial como a da cooperativa permite apresentar as estratégias e saídas assumidas



por nossos intelectuais do traço para desenhar outro cenário para as HQs brasileiras, transpondo seus limites e abrindo seus sentidos. A CETPA não produziu cartilhas, manuais ou manifestos sobre seu papel na transformação das HQs no Brasil, afora seu editorial publicado em algumas revistas e jornais. Por esse motivo, a atenção às memórias dos desenhistas é um recurso documental tão importante.

## Referências

- BARRETO, José Geraldo. *Apressado para nada: memórias*. Rio de Janeiro: Garamond, 2001.
- BEATY, Bart. *Comics versus art*. Toronto; Buffalo; London: University of Toronto Press, 2012.
- BECKER, Howard. *Los mundos del arte: sociología del trabajo artístico*. Buenos Aires: Universidad Nacional de Quilmes, 2008.
- BOURDIEU, Pierre. *A distinção: crítica social do julgamento*. São Paulo: Edusp; Porto Alegre: Zouk, 2007.
- \_\_\_\_\_. A ilusão biográfica. In: AMADO, Janaína; FERREIRA, Marieta de Moraes. *Usos e abusos da história oral*. 8. ed. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2006. p. 183-191.
- CERTEAU, Michel de. *A invenção do cotidiano: artes de fazer*. 3. ed. Petrópolis: Vozes, 1998.
- CIRNE, Moacy. *A biblioteca de Caicó*. Petrópolis: Vozes, 1983.
- COOGAN, Peter. The hero defines the genre, the genre defines the hero. In: ROSENBERG, R.; COOGAN, P. (Org.). *What is a superhero?* New York: Oxford University Press, 2013. p. 3-10.
- CORREA, Thomas Souto. A era das revistas de consumo. In: MARTINS, A. L.; LUCA, T. R. de. (Org.). *História da imprensa no Brasil*. São Paulo: Contexto, 2008. p. 207-232.
- FISKE, John. The cultural economy of fandom. In: LEWIS, Lisa (Org.). *The adoring audience: fan culture and popular media*. London; New York: Routledge, 1992. p. 30-49.
- GAUMER, Patrick; MOLITERNI, Claude (Org.). *Diccionario del cómic*. Barcelona: Larousse Planeta, 1996.
- GOMES, Ângela de Castro. *Essa gente do Rio...: modernismo e nacionalismo*. Rio de Janeiro: Editora FGV, 1999.
- GRAMSCI, Antonio. *Cadernos do cárcere*. 5. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2010. v. 2.

- GUÉGO, Christine R. *Lecturas gratas o la fábrica de lectores?* Sevilla: Calambur, 2007.
- HATFIELD, Charles; HEER, Jeet; WORCESTER, Kent (Org.). *The superhero reader*. Jackson: University Press of Mississippi, 2013.
- HISTÓRIA do cooperativismo [revista em quadrinhos]. Porto Alegre: CETPA, 1963.
- HISTÓRIA do Rio Grande do Sul [revista em quadrinhos]. Porto Alegre: CETPA, 1962.
- SILVA JÚNIOR, Gonçalo. *A guerra dos gibis: formação do mercado editorial brasileiro e a censura nos quadrinhos, 1933-64*. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.
- MARON, Alexandre. Flávio Colin é homenageado no Rio. *Folha de S. Paulo*, 26 jan. 2000. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/fsp/ilustrad/fq2601200023.htm>>. Acesso em: 22 nov. 2016.
- MIRZOEFF, Nicholas. *Introducción a la cultura visual*. Barcelona: Paidós, 2003.
- PHILLIPS, Lisa. *The American century: art & culture, 1950-2000*. New York: Whitney Museum of American Art; W. W. Norton & Company, 1999.
- POLLAK, Michael. Memória, esquecimento, silêncio. *Estudos Históricos*, v. 2, n. 3, p. 3-15, 1989.
- ROSENBAUM, Roman. Reading Shōwa history through manga: Astro Boy as the avatar of postwar Japanese culture. In: ROSENBAUM, Roman (Org.). *Manga and the representation of Japanese history*. London; New York: Routledge, 2013. p. 40-59.
- SEPÉ [revista em quadrinhos]. Porto Alegre: CETPA, 1962.
- SIRINELLI, Jean-François. Os intelectuais. In: RÉMOND, René (Org.). *Por uma história política*. Rio de Janeiro: Editora UFRJ; Editora FGV, 1996. p. 231-269.
- VÁZQUEZ, Laura. *El oficio de las viñetas: la industria de la historieta argentina*. Buenos Aires: Paidós, 2010. p. 61-67.
- VIDA do Padre Reus [revista em quadrinhos]. Porto Alegre: CETPA, 1963.

## Fontes orais

- BARRETO, José Geraldo [87 anos]. [maio 2012]. Entrevistador: Ivan Lima Gomes. Rio de Janeiro, 18-19 maio 2012.
- CANINI, Renato [77 anos]. [jul. 2013]. Entrevistador: Ivan Lima Gomes. Pelotas, jul. 2013.

DELPHIM, Getúlio [76 anos]. [ago. 2014]. Entrevistador: Ivan Lima Gomes. São Paulo, 7 ago. 2014.

SAIDENBERG, Luiz [70 anos]. [jul. 2012]. Entrevistador: Ivan Lima Gomes. São Paulo, 27 jul. 2012.

SHIMAMOTO, Júlio. 2014. [nov. 2013]. Entrevistador: Ivan Lima Gomes. Rio de Janeiro, 11 nov. 2013.

**Resumo:** No início da década de 1960, uma série de debates sobre o papel dos quadrinhos na cultura brasileira levou à organização de artistas em defesa de estímulos à produção local. A mídia, historicamente associada à cultura de massas dos EUA, deveria ser transformada a partir da produção local com temas do folclore e da história do Brasil, via incentivo estatal. No ápice desses debates, formou-se uma cooperativa de quadrinhos sediada no Rio Grande do Sul. Conhecida pela sigla CETPA, a Cooperativa Editora e de Trabalho de Porto Alegre teve caráter efêmero, mas configurou etapa importante na afirmação da linguagem das HQs no Brasil, conforme se pode depreender das memórias de alguns artistas ligados a essa iniciativa. É a partir dessas memórias que se procura neste artigo discutir a CETPA e sua atuação no mercado editorial de HQs no Brasil. Temas como geração, sociabilidades e cotidiano possibilitam analisar as articulações entre arte, mercado e política para compreender a historicidade da linguagem dos quadrinhos no Brasil.

**Palavras-chave:** história em quadrinhos (Brasil), memória, fontes orais, CETPA, cultura nacional popular.

#### **Memories and sociabilities related to Brazilian comics in the 1960's**

**Abstract:** In the beginning of the 1960s, a number of debates about the role of comics in Brazilian culture led to the organization of comics artists in support of the local production of comics. Its historically connection to the U.S. mass culture should be substituted by comics local production supported by the State and with themes close to Brazilian history and folklore. The highest point of these debates was the creation of a comics artists cooperative in Rio Grande do Sul, known as CETPA. Despite its ephemeral character, CETPA is an important part of the historical construction of comics language in Brazil, as we can infer from the memories of some artists associated to the cooperative. It is through them that this paper seeks to discuss CETPA as a publishing effort for comics in Brazil. Themes such as generation, sociability and everyday life contribute to analyze how arts, market and politics articulate to understand the historicity of Brazilian comics language.

**Keywords:** comics (Brazil), memory, oral sources, CETPA, national popular culture.

Recebido em 28/08/2016

Aprovado em 28/10/2016