EDITORA da FUNDARTE
REVISTA DA FUNDARTE
Ano 14 – Número 27 – Janeiro/Junho 2014

# Cartografia dos Quadrinhos Pelotenses – Parte 1

**Fabrício Gerald Lima**
Universidade Federal de Pelotas - UFPEL
**Eduarda Gonçalves**
(Orientação e Revisão)
Universidade Federal de Pelotas - UFPEL

**Resumo:** O trabalho intitulado "Cartografia dos Quadrinhos Pelotenses [parte 1]", foi desenvolvido junto ao projeto de pesquisa Deslocamentos, Observâncias e Cartografias na Arte Contemporânea vinculado ao Grupo de pesquisa Deslocamentos, Observâncias e Cartografias Contemporâneas (CNPq/UFPel), sob orientação da profa. Dra. Duda Gonçalves, que, entre outros objetivos, visa o mapeamento de diferentes produções artísticas veiculadas em múltiplos. O presente artigo revela o processo de mapeamento de histórias em quadrinhos produzidas em Pelotas, no final do século passado e inicio do deste. O levantamento tem como fio condutor a minha produção de fanzines e o encontro de outros autores do município que, compartilharam o gosto pela modalidade quadrinista. Assim como, junto à investigação sobre o processo de criação, revelo a contextualização histórica e as definições dos termos específicos da linguagem da História em Quadrinhos (HQ).

**Palavras-Chave:** Cartografia; HQ; Pelotas.

**Abstract:** The paper entitled "A Cartography of Comics from Pelotas. [part 1]", was developed for the research project Displacements, Observances and Cartographies in Contemporary Art under the advisorship of Professor Dr. Duda Gonçalves (PPGAV/Cearte/UFPEL), a project associated with the Research Group Displacements, Observances and Contemporary Cartographies (CNPq/UFPel/Brazil), which, among other objectives, aims to map diverse artistic productions circulating as multiples. The present article reveals the mapping process of comic books produced in Pelotas at the end of the twentieth and beginning of this century. The survey focuses on my fanzine production and that of other authors in the city who share interest in comics, as well as the investigation of their creative process. Historical context and definitions of specific terms of the language of comics are also discussed.

**Keywords:** Cartography; comics; Pelotas.

## Introdução:

O projeto "Cartografia dos Quadrinhos Pelotenses" é uma pesquisa em andamento, cujo objetivo principal é delinear o panorama da produção de histórias em quadrinhos no município de Pelotas. O projeto utiliza como método de pesquisa a metodologia da cartografia.

> Para os geógrafos, a cartografia - diferentemente do mapa: representação de um todo estático - é um desenho que acompanha e se faz ao mesmo tempo que os movimentos de transformação da paisagem. (...) Sendo tarefa do cartógrafo dar língua aos afetos que pedem passagem, dele se espera basicamente que esteja mergulhado nas intensidades de seu tempo e que, atento às linguagens que encontra, devore as que lhe parecerem elementos possíveis para a composição das cartografias que se fazem necessárias.

(ROLNIK, 2006, p.23.)

Ou seja, Sueli Rolnik se refere à cartografia como método que acompanha processos, isso porque o cartógrafo prospecta as contingências do espaço que está inserido a mapear. Na presente pesquisa, o espaço de cogitação é instaurado e configurado pelo estudo e análise de obras autorais manifestas através de veículos convencionais, como publicações em jornais e revistas e também através de veículos alternativos como o "Fanzine[1]".

> Embora haja uma distinção entre fanzine e revista alternativa, convencionou-se denominar fanzine qualquer publicação independente, mesmo que em cada uma estejam contidas apenas HQs, poesias ou textos referentes a determinados assuntos ou ainda uma junção de todos esses elementos. Os zines, principlamente no Brasil, servem como veículo de divulgação e edição de trabalhos expressos tanto por amadores como por profissionais, suprindo a lacuna de um mercado mais consistente no que diz respeito às histórias em quadrinhos brasileiras. É interessante frisar que as HQs veiculadas pelos fanzines (ou, mais especificamente, nas revistas independentes) passeiam por diversos gêneros, inclusive tendo caráter de vanguarda, de experimentalismo, pois o bojo anárquico dos zines permite essa experimentação. (ANDRAWS IN LUYTEN, 2005, Pg.67)

Primeiro de uma série, o presente artigo tem como propósito delinear o panorama da produção de histórias em quadrinhos no município de Pelotas, identificando autores e seus trabalhos de acordo com as relações estabelecidas dentro dos diferentes gêneros da linguagem quadrinística e com sua relevância dentro do quadro geral da produção regional e nacional. Na primeira amostra da pesquisa, o artigo começa a partir do mapeamento de meu processo poético, mais especificamente as motivações e experimentações que me conduziram à predileção pelo universo das HQs (mais precisamente pelo gênero dos super-heróis) e à produção de fanzines autorais. A conclusão deste artigo revela os primeiros contatos com outros quadrinistas e as experiências compartilhadas com outros leitores e produtores de Histórias em Quadrinhos de Pelotas.

[1] O termo fanzine, na realidade, cujo início oficial data das décadas de 1930 e 1940, é um neologismo que foi criado a partir da junção das palavras inglesas *fanatic* + *magazine* (revista do fã) e começou a ser amplamente utilizado nos anos 70 pelos jovens estudantes, a fim de divulgar trabalhos contra a ditadura e como contestação do sistema social vigente.

**Desenvolvimento**

Meu primeiro contato com as histórias em quadrinhos se deu aos sete anos de idade, com o vigoroso trabalho em conjunto da narrativa dramática de *Stan Lee*[2] e do impactante trabalho visual realizado por *Jack Kirby*[3], responsáveis por, em 1961, reformular o próprio conceito das histórias em quadrinhos do gênero de super-heróis com sua editora, a *Marvel Comics*.

> Na década de 60 – com a guerra fria e a ameaça atômica – assiste-se, nos EUA, ao ressurgimento de vários super-heróis (*Capitão América, Príncipe Submarino*), "mortos" na década de 50, enquanto outros (*Super-Homem, Batman*, etc.), ainda vivos, atingem popularidade nunca dantes imaginada. Há agora, em todos eles, agressividade, movimentação alucinantemente cósmica, num dinamismo elétrico e uma ação constante e sucessiva (MOYA, 1977. pg. 295).

Ao mesmo tempo, também consumia a extensa produção dos quadrinhos de *Walt Dysney*[4], fossem os importados dos EUA, com destaque para a produção de *Carl Barks* à frente dos títulos da "*Família Pato*" (*Pato Donald*[5]*; Tio Patinhas*[6]), ou à produção nacional, com nomes como o de *Renato Canini*[7], responsável pela fase autenticamente brasileira de *Zé Carioca*[8].

> Nenhum artista foi ao mesmo tempo tão lido e igualmente tão anônimo quanto *Carl Barks*. Ele assumiu as histórias de *Donald Duck* (*Pato Donald*), em abril de 1943, realizando centenas delas até 1965. Nos créditos, entretanto, só aparecia um nome: *Walt Disney*. Nessa época, críticos de quadrinhos e jornalistas o tiraram do anonimato, fazendo o possível para divulgar junto ao grande público o verdadeiro criador daquele novo universo de *Donald*. Suas melhores histórias continuam sendo publicadas como clássicos de um

[2] Escritor, roteirista, publicitário e empresário norte-americano, responsável pela criação, juntamente com diversos artistas da vertente revolucionária de histórias em quadrinhos com super-heróis complexos e problemáticos da *Marvel Comics*.
[3] (1917-1994) um dos mais prolíficos, influentes e reconhecidos artistas norte-americanos de HQ's, co-criador de personagens clássicos como *Thor, Hulk, Capitão América, Quarteto Fantástico* entre outros.
[4] (1901-1966) cineasta, animador e empresário, proprietário da *Walt Disney Company*, empresa criadora de personagens clássicos dos quadrinhos infantis como *Pato Donald* e *Mickey Mouse*.
[5] Do original *Donald Duck*, um dos mais populares personagens de HQ's e desenhos animados de *Walt Disney*, juntamente com *Mickey Mouse*. Foi criado em 1934.
[6] Do original *Uncle Scrooge*, personagem criado por *Carl Barks* em 1947 como coadjuvante nas HQ's de *Donald Duck*, estrelando posteriormente sua própria série. É o tio de *Donald* e o personagem mais rico do universo das histórias em quadrinhos.
[7] Ilustrador gaúcho, famoso por sua passagem no personagem *Zé Carioca* de *Walt Disney*, ao qual atribuiu seu traço pessoal e uma identidade mais brasileira.
[8] Personagem criado em 1940 por *Walt Disney*, como parte de uma política de boas relações entre EUA e Brasil durante o período da Segunda Guerra Mundial. Buscava representar o estereótipo do povo brasileiro daquele período.

período de ouro. (KLEINERT & GOIDA, 2011, pág.45).

Nesse período, a ascendência artística, com o lado paterno da família repleto de artistas, com tios que eram pintores e desenhistas, mostrou-se como um dos fatores de importância que me levaram a desenhar. Minhas primeiras experimentações com desenho consistiam em desenhar nas próprias revistas em quadrinhos (um hábito inicial era desenhar uniformes de super-heróis nos personagens das revistas da *Disney),* até a fase em que passei a copiar, reproduzindo personagens e cenários de histórias em quadrinhos, começando a perceber, instintivamente, algumas noções básicas de proporção, anatomia e perspectiva (meus maiores desafios nesse sentido eram as tentativas de reprodução das capas pintadas da revista *A Espada Selvagem de Conan*[9]). Mas a reprodução nunca se mostra verdadeiramente suficiente para quem aprecia de fato quadrinhos e tem uma veia artística; isso me fez desenvolver um desejo de criar minhas próprias histórias, com personagens de minha própria criação. Em 1987, lendo uma matéria especial sobre a criação de *Batman*[10] por *Bob Kane,* descobri que *Kane* idealizou o visual de *Batman* simplesmente fazendo uma variante do uniforme de *Superman,* de acordo com o enfoque desejado.

> Lançado em maio de 1939 na revista Detective Comics, este personagem apareceu no Brasil em 1942 (Globo Juvenil), primeiro com o nome de Morcego Negro e depois Homem Morcego. Com argumento de Bill Finger e desenhos de Bob Kane, Batman nasceu inspirado no seu antecessor, o Super-Homem (CAVALCANTI, 1977. p.26)

Seguindo o exemplo de *Kane*, concebi uma variante de *Batman* (tanto em termos visuais como conceituais) e criei meu primeiro personagem de histórias em quadrinhos. *Satã* foi o primeiro de vários personagens que criei na infância, seguindo esse esquema. Semelhante a sua fonte de inspiração, o *Homem-Morcego* de *Bob Kane,* também era um cruzado de capa, vestindo um uniforme com uma temática demoníaca, com o propósito de despertar o medo no coração de malfeitores: capa

[9] Revista em quadrinhos mensal da *Editora Abril*, que lançou aventuras do personagem *Conan – O Bárbaro*, criação de *Robert E. Howard* para os pulps em 1932 e adaptado para quadrinhos pela *Marvel Comics* em 1970. Teve 205 edições datadas de 1984 até 2001.
[10] Personagem criado por *Bob Kane* em 1939 para a *DC Comics*. Um dos personagens de histórias em quadrinhos mais conhecido em todo o mundo, juntamente com *Superman.*

rasgada que assemelha-se a chamas infernais; um capuz com chifres; um símbolo satânico no peitoral (uma estrela invertida estilo um pentagrama) em um uniforme de cores como vermelho e laranja, invocando a ideia do fogo do Inferno (FIGURA 1).



FIGURA 1 – Scan de arte em preto e branco da primeira versão de *Satã* por Fabrício Lima, 2013.

Satã tinha motivações e habilidades similares (além de uma origem definitivamente decalcada da de *Batman*), embora tivesse uma aparência um tanto mais sinistra. O personagem não chegou a ter uma identidade secreta definida: era um indivíduo amargurado com o fato de seu pai ter sido assassinado devido a dívidas de jogo contraídas em cassinos. Cego pelo desejo de vingança, treinou seu corpo e mente à exaustão e concebeu um uniforme que sugerisse o castigo divino destinado àqueles que sucumbem aos vícios e maleficências do mundo moderno. Seguindo o exemplo de criação de Satã, logo vieram O *Príncipe Chevrolac* (FIGURA 2) : um herói estilo capa-e-espada em um mundo alienígena de fantasia e ficção científica, resultado da influência de desenhos animados como *He-Man*[11] e *Thundercats*[12]; o

[11] Famoso personagem dos desenhos animados da *Filmation* dos anos 1980, criado originalmente como uma linha de brinquedos. Conhecido como o "homem mais poderoso do universo" foi posteriormente adaptado para os quadrinhos por editoras diversas, entre elas a *Marvel* e *a DC Comics*.
[12] Famosa série de animação desenvolvida por *Rankin/Bass* em 1983 , baseada em personagens criados por *Ted Wolfe* e posteriormente adaptada para os quadrinhos. Conta as aventuras de um grupo

*Tiranossauro Rex*, um cientista que desenvolveu um meio de aumentar sua própria estatura até proporções gigantescas e que usava um uniforme de herói parecido com um traje de futebol americano; a dupla *Íon* e *Ânion*, um casal de gêmeos com super-poderes, inspirados pela dupla de super-heróis canadenses também gêmeos *Estrela Polar e Aurora*[13] e até mesmo alguns vilões como *Number*, um professor de matemática enlouquecido, cujo uniforme era todo composto de números e *Tiger,* um maligno lutador de artes marciais, mais tarde reformulado como um ladrão conhecido somente como *O Gato*. Entretanto, nenhum desses personagens chegou a ter uma história em quadrinhos produzida ou sequer iniciada.



FIGURA 2 – Scan de arte em preto e branco para *Príncipe Chevrolac* por Fabrício Lima, 2013.

Foi somente com *Rolstok* que cheguei a esboçar algo em termos de páginas de HQ. A base para a criação de *Rolstok* foram as aventuras de *Tropa dos Lanternas*

de felinos humanoides, sobreviventes do planeta *Thundera*.
[13] Irmãos gêmeos dotados de super-velocidade e pertencentes ao super-grupo de heróis canadenses *Tropa Alfa* da *Marvel Comics*. Criados por *Chris Claremont* e *John Byrne*.

*Verdes*[14], escrito por *Steve Englehart*[15] e desenhado por *Joe Staton*[16] para a *DC Comics*, em que os personagens de origem alienígena entram em atrito com a política governamental da antiga URSS. Partindo dessa influência, *Rolstok* era um jovem soviético idealista (que vivia em conflito ideológico com seu pai, um militar conservador) que encontra na estrada um OVNI que caiu na Terra. Vasculhando a nave, o jovem encontra um alienígena moribundo que lhe oferta artefatos de grande poder para serem utilizados somente em prol da justiça. Denominando-se *Rolstok* (FIGURA 3), estreava como o primeiro super-herói soviético do meu universo de quadrinhos, um herói que defendia a abertura da União Soviética aos padrões de vida capitalista, sendo perseguido pela polícia militar soviética, a KGB (comandada por seu próprio pai, que desconhecia sua real identidade) e por super-vilões como *O Piranha* e *Cybernator*.

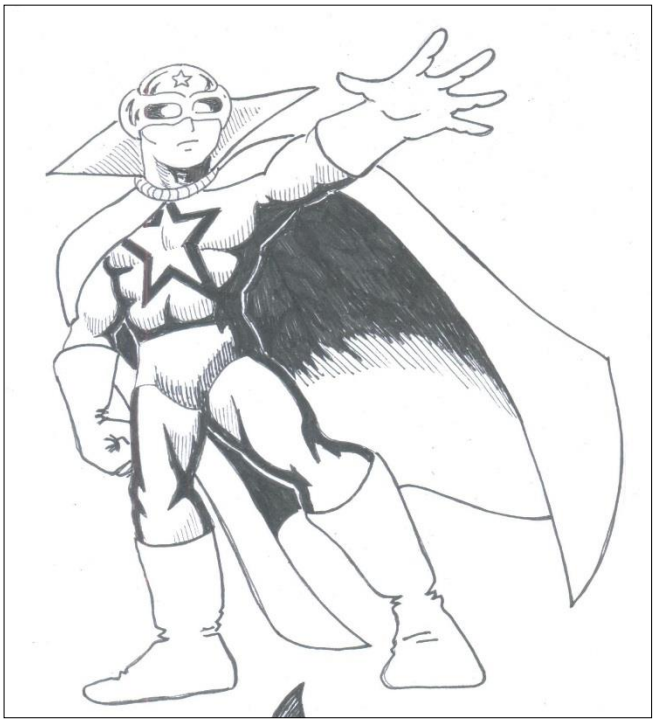


FIGURA 3 – Scan de arte em preto e branco da primeira versão de *Rolstok* por Fabrício Lima, 2013.

[14] Grupo de super-heróis alienígenas que patrulham o universo sob as ordens dos *Guardiões do Universo*. Pertencentes aos títulos *Green Lantern* e *Green Lantern Corps* da *DC Comics*.
[15] Roteirista estadunidense de histórias em quadrinhos, mais conhecido por seus trabalhos em *Avengers* (*Marvel Comics*) e *Green Lantern* e *Green Lantern Corps* (*DC Comics*).
[16] Desenhista estadunidense de histórias em quadrinhos, mais conhecido por seu trabalho em *Green Lantern* e *Green Lantern Corps* (*DC Comics*).

O contexto político na HQ de *Rolstok* era ingênuo, com base na propaganda americanista dos quadrinhos de super-heróis (como os da Marvel Comics na década de 1960[17] e as histórias do Lanterna Verde já mencionadas anteriormente, situadas em meio à ampla propaganda negativa contra o regime comunista implantada pela *Era Rambo*[18] de *Ronald Reagan*[19]), em que o sistema capitalista é considerado o melhor dos contextos nos quais se viver é fortemente defendido até as últimas consequências por seus bastiões maiores da ficção, os super-heróis. “Sabe-se que os super-heróis tradicionais (incluindo os de Stan Lee) estão em decadência. Resta saber se, sob Reagan e sua visão fascistóide do mundo, os super-heróis voltarão a ser mitificados.” (CIRNE, 1982. p. 41). Depois de *Rolstok*, tentei criar um grupo de super-heróis no estilo dos Vingadores[20] e da Liga da Justiça[21], com um mote que era comum nos enredos do gênero: o de um supergrupo criado e mantido por ligações governamentais, obviamente norte-americanas; havia um *Superman* criado em laboratório (*Alexis* - FIGURA 3); *Capitão Brasil*[22] (FIGURA 4),uma versão tupiniquim do *Capitão América*; uma heroína de nome *Metálika* (FIGURA 5) no estilo de C*olossus*[23] dos *X-Men*[24]; uma heroína aquática chamada *Ariel,* entre vários outros.

> Seres encantatórios dotados de poderes excepcionais – seja de modo natural, seja de modo artificial – e basicamente envolvidos por um mecanismo mitológico estruturado pela sociedade de consumo, os super-heróis sempre compareceram a serviço dos valores burgueses mais tradicionais. (CIRNE,

[17] Neste período inicial de criação da Marvel Comics, diversos de seus personagens (a exemplo de *Thor* e *Homem de Ferro*) se prostravam como defensores americanos em oposição ao regime comunista, sempre representado como um império terrorista.
[18] Personagem criado no romance *First Blood* (1972) de *David Morelli*. Adaptado para o cinema, foi interpretado por *Sylvester Stallone* em quatro filmes de 1982 a 2008.
[19] Ator e político estadunidense que foi o 40º presidente dos Estados Unidos.
[20] A maior equipe de super-heróis da *Marvel Comics*, criada por *Stan Lee e Jack Kirby* em 1963. Em suas fileiras constam alguns dos personagens mais famosos da editora: *Hulk, Homem-Aranha, Capitão América, Thor, Wolverine, Homem de Ferro*, entre outros.
[21] A maior equipe de super-heróis da *DC Comics*, criada por *Gardner Fox* e *Mike Sekowski* em 1960. Em suas fileiras constam alguns dos personagens mais famosos da editora: *Superman, Batman, Aquaman, Mulher-Maravilha, Lanterna Verde, Flash*, entre outros.
[22] Defino aqui como “um” Capitão Brasil, devido ao fato de diversos quadrinistas profissionais e amadores brasileiros terem personagens também denominados como “Capitão Brasil”.
[23] Personagem integrante do grupo de heróis mutantes da *Marvel Comics*, os *X-Men*. Criado por *Len Wein e Dave Cockrum* em 1975, é um jovem mutante soviético com o poder de transformar seu corpo em aço orgânico.
[24] Grupo de heróis mutantes da *Marvel Comics*, criado por *Stan Lee e Jack Kirby* em 1963, cujas HQ's são famosas por suas alusões ao racismo e preconceito em geral através da perseguição sofrida pelos mutantes nas tramas.

1982. p.37)

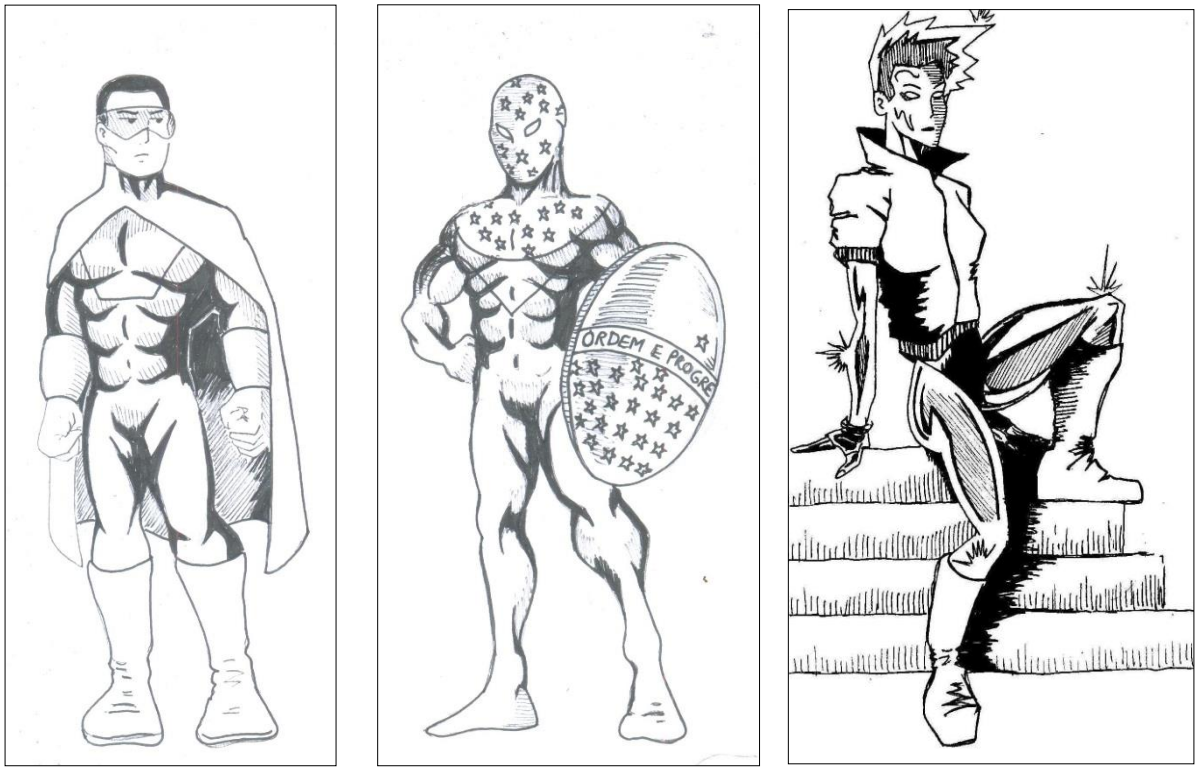



FIGURA 3, 4 e 5 – Scan de artes em preto e branco para *Alexis*; *Capitão Brasil* e *Metálika* por Fabrício Lima, 2013.

Nessa época, o conceito de Graphic Novel nas publicações de quadrinhos brasileiras começava a ser conhecido com o sucesso das traduções de *Batman: The Dark Knght Returns* (*Batman: O Cavaleiro das Trevas*[25]) e *Watchmen*[26], respectivamente obras dos hoje aclamados Frank Miller e Alan Moore[27], que criaram quadrinhos para leitores adultos, mesmo que inseridos no contexto de ficção e fantasia do universo de super-heróis. Segundo McCloud:

> Nos anos 80, aqueles que melhor entendiam de super-heróis começaram a desconstruir o gênero, esperando insuflar alguma vida em velhas carcaças,

[25] Considerada por muitos como a obra-prima de *Frank Miller* e uma das melhores histórias de *Batman*, onde o cinquentenário personagem da *DC Comics* ressurge em um futuro caótico próximo.

[26] Consagrada série em quadrinhos de 1988 aclamada como a primeira desconstrução do mito dos super-heróis, com a inserção dos mesmos em um contexto realista e as consequências sócio-políticas destes eventos. Criação de *Alan Moore* e *Dave Gibbons* para a *DC Comics*.

[27] Roteirista britânico aclamado por seu trabalho à frente de séries como *Monstro do Pântano, V de Vingança, Miracleman* e *Liga Extraordinária*. Sua obra-prima é a série *Watchmen*, em parceria com o desenhista *Dave Gibbons.*

> rompendo praticamente todas as "regras" testadas e comprovadas. A desconstrução dos anos 80 deixou evidentes os mecanismos internos do gênero e se tornou a fundação de uma reconstrução resoluta e unívoca pelos quadrinistas dos anos 90. (MCLOUD, 2006, p.117)

Eu havia abandonado a criação de personagens e também quaisquer perspectivas de produção de uma história em quadrinhos até ingressar na Escola Técnica Federal de Pelotas (ETFPEL), em 1991. Prostrado perante a perspectiva de futuro dos cursos profissionalizantes técnicos e da divisão dos estudantes em "classes" devido às diferenças existentes entre os cursos oferecidos (Química, Eletrônica, Telecomunicações, Mecânica, etc.), nascia em minha mente a semente de mais uma tentativa de produção de quadrinhos autoral: *ETFPEL 2000.* A trama apresentava a Escola Técnica de uma Pelotas futurista em um mundo em guerra; um conflito entre os lados ocidentais e orientais do planeta. A ETFPEL 2000 era uma escola profissionalizante de super-heróis criados para combater pelo lado ocidental, obviamente dominado pelos EUA e divididos de acordo com os cursos; assim sendo, haveria estudantes com poderosas armaduras desenvolvidas pelos cursos de Mecânica e Eletrônica, cientistas loucos do curso de Química e assim por diante (FIGURA 6).

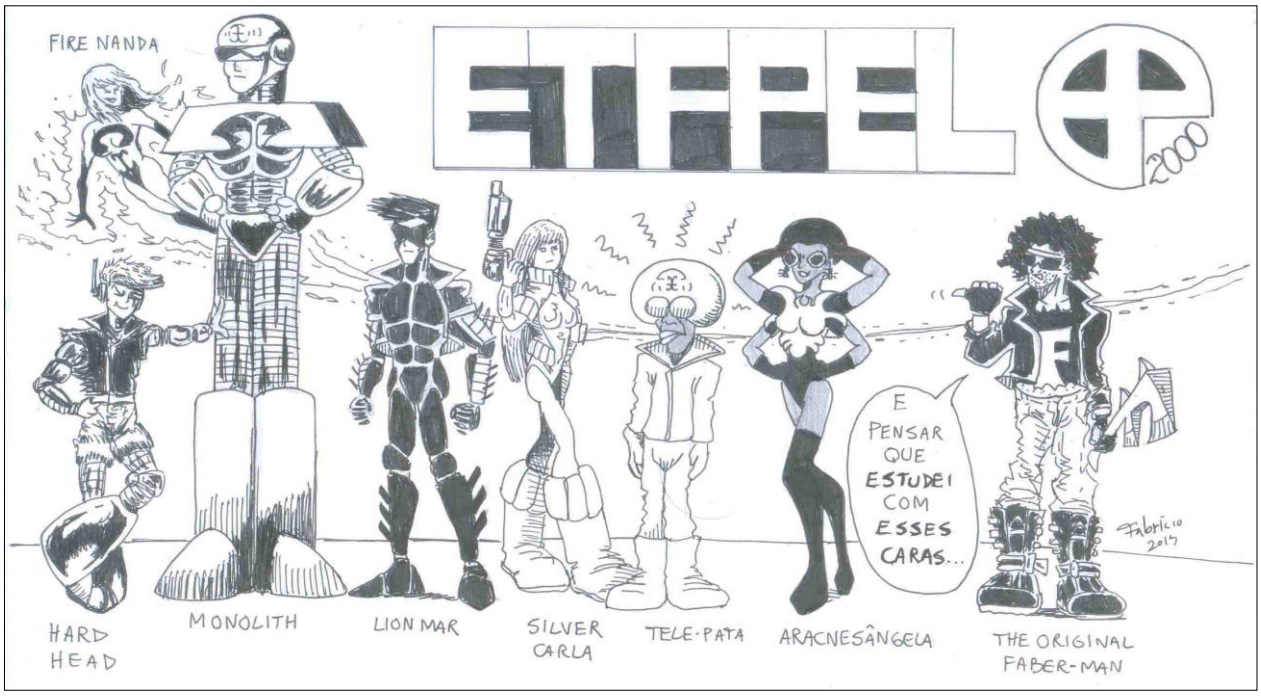



FIGURA 6 – Scan de arte em preto e branco para *ETFPEL 200*0 por Fabrício Lima, 2013.

Essa característica de "adaptação fantasiosa do real" acabou por se tornar uma espécie de "marca registrada" de minhas HQs, pois a partir daí comecei a criar personagens baseados em pessoas reais; no caso de ETFPEL 2000, os super-heróis eram todos baseados em alunos da instituição, meus próprios colegas de aula. O primeiro personagem criado nesse esquema foi o meu próprio: *FABER-MAN.* Como mencionei anteriormente, os quadrinhos de super-heróis começavam a passar por um período de transição, com a ingenuidade de outros tempos começando a dar lugar a um tom mais sombrio e violento, período em que passei a ter contato com as HQs de *Lobo*[28]*,* escritas por *Alan Grant*[29] e desenhadas por *Simon Bisley*[30]*,* que tiveram impacto direto em minha concepção de *Faber-Man* e, respectivamente, da ETFPEL 2000, graças à influência de seu estilo frenético e paródico de narrativa aliado ao desenho estilizado e agressivo, que remete ao contundente estilo visual adotado pelos seguidores do Heavy Metal. Houve três tentativas de HQ com o tema de ETFPEL 2000, com temas focalizando o *Faber-Man* como personagem principal e sua relação com os demais personagens, em uma paródia inóspita e visualmente agressiva da cidade e aspectos culturais de Pelotas como a ruína da zona portuária (FIGURA 7), devido ao colapso ambiental da *Lagoa dos Patos* (*Duck Lake* em New Pel) e demais rios, lagoas e oceanos; a discriminação aos portadores do vírus da AIDS com o surgimento dos revoltados Guerreiros Aidéticos e o caos proveniente do crescente e alarmante nível de futilidade e agressividade em meio às atividades de entretenimento como festas sangrentas em locais como o *Bailão Estrela da Morte* (paródia ao antigo Bailão Estrela Gaúcha de Pelotas e ao satélite bélico de mesmo nome da trilogia clássica de *Guerra nas Estrelas*[31]).

[28] Anti-herói alienígena e amoral da *DC Comics* criado por *Keith Giffen* e *Roger Slifer* em 1983. Seu visual é inspirado na banda de rock *Kiss* e no roqueiro *Rob Zombie*.
[29] Roteirista britânico conhecido por seu trabalho em *Batman* e *Judge Dredd*. Sua obra mais famosa são as HQ's de *Lobo* para a *DC Comics*.
[30] Artista britânico famoso por seu estilo baseado em grafiti e temas visuais ligados ao rock e música pesada. Foi responsável pela reformulação visual de *Lobo* para a *DC Comics*.
[31] Do original *Star Wars*. Space-ópera americana transformada em uma série de seis filmes para o cinema escritos por *George Lucas*.




FIGURA 7 – Scan de detalhe de página para a inacabada HQ *ETFPEL 200*0 por Fabrício Lima, 1991.

Em meio ao processo de uma terceira tentativa de construção de uma HQ de ETFPEL 2000, se deu também o meu primeiro contato com outros aficionados por histórias em quadrinhos e também estudantes de cursos da ETFPEL, como Eletrônica e Mecânica; assim como eu, esses estudantes também se encontravam em processo de criação de seus próprios super-heróis de quadrinhos. *Cristiano Castilho* foi o primeiro, sendo leitor das histórias em quadrinhos da Marvel Comics,

preferencialmente de *Homem-Aranha*[32], personagem do qual era fã confesso. A partir disso, criou um personagem semelhante em visual e espírito ao aracnídeo: O *Sombra* (Figura 8).




FIGURA 8 – Scan de arte em preto e branco para *O Sombra*, personagem de *Cristiano Castilho*. Arte por Fabrício Lima, 2013.

O personagem tinha como sua inspiração maior a fase em que o Homem-Aranha passou a trajar seu famoso (e polêmico, na época) uniforme negro e o período em que o personagem fora desenhado pelo hoje mundialmente reconhecido *Todd Mcfarlane*[33]. Ele inseriu em Homem-Aranha características visuais que remetessem mais diretamente ao aracnídeo que lhe conferia título e habilidades sobre-humanas.

[32] Do original *Spider-Man*, criado por *Stan Lee* e *Steve Ditko* em 1962 para a *Marvel Comics*, sendo o personagem mais popular da editora até hoje.
[33] Escritor e desenhista canadense de quadrinhos, responsável pela reformulação visual de *Homem-Aranha* para a *Marvel Comics* no final dos anos 1980. É um dos fundadores da *Image Comics* e criador do popular *Spawn, o Soldado do inferno*.

O estilo de Cristiano era claramente inspirado no de Mcfarlane, o que acabou por me influenciar na criação de um personagem justiceiro e cibernético denominado *Carneware* (FIGURA 9). Desenhado por mim ao estilo de McFarlane, Carneware acabou por se compor em mais um vigilante impiedoso, fruto de violência sofrida durante a infância com a morte da família na mão de criminosos.

> Um "estilo" geralmente designa detalhes superficiais, como a qualidade da linha, a maneira de desenhar rostos ou o uso de diálogos. Mas maneirismos como esses são apenas subprodutos das tentativas do artista de apresentar o mundo como eles o veem e de capturar os aspectos dos quadrinhos que talvez os tenham cativado como leitores. Por trás dessa luta, está sua concepção fundamental sobre vida e a arte, uma declaração de suas paixões e prioridades, um eco das épocas e dos lugares de onde vieram e uma indicação de aonde esperam que sua arte escolhida os leve. Em suma: descobrir seu próprio "estilo" é um processo profundamente pessoal que pode levar anos e não pode ser ensinado em um livro. (MCLOUD, 2008, p.212; 213)

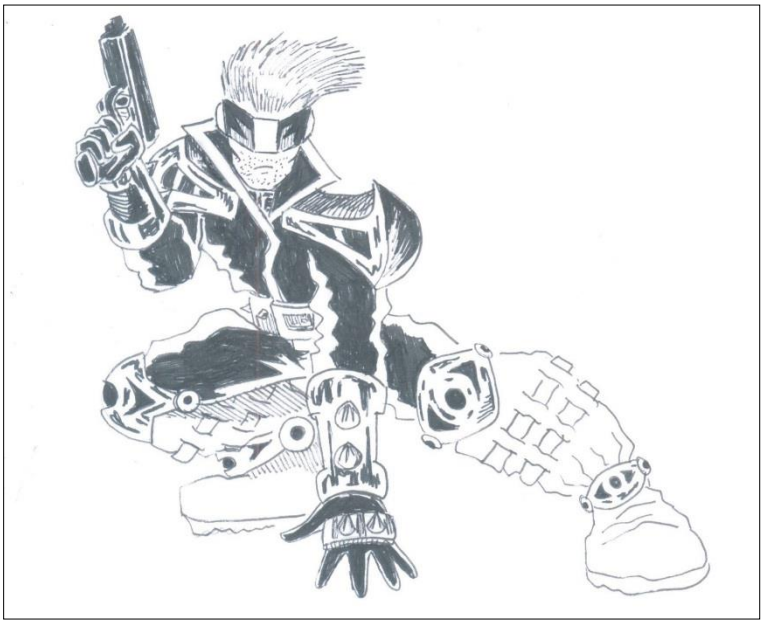


FIGURA 9 – Scan de arte em preto e branco para *Carneware* por Fabrício Lima, 2013.

Através de Cristiano, conheci também *Marcelo Costa,* que, de longe, era o melhor desenhista entre nós, com uma arte inspirada no trabalho de *Arthur Adams*[34]

[34] Artista de quadrinhos americano reconhecido por seu estilo detalhista de desenho, que o tornou popular em títulos da *Marvel Comics* como *Longshot* e *X-Men*.

à frente dos mutantes da Marvel Comics, os *X-Men*. Dividindo com meus colegas minhas ideias a respeito de ETFPEL 2000, passei a compor com eles a trama de uma HQ de um grupo de super-heróis dentro do contexto, com os integrantes compostos como versões dos próprios autores: Cristiano criou *Joe Rider*, uma versão de um super-herói de armadura estilo *Homem de Ferro*[35] e inserido dentro do curso de Eletrônica da ETFPEL 2000, cujo nome foi inspirado na apreciação de Cristiano pelo grupo musical pop Roxette[36] (que tinha em sua discografia uma canção denominada *Joyride*); Marcelo criou *Mechanik*, sua versão super-herói com uma poderosa armadura desenvolvida pelo seu curso de Mecânica da ETFPEL 2000. Era o começo de *Anikiladores* (FIGURA 10), a terceira HQ de ETFPEL 2000.



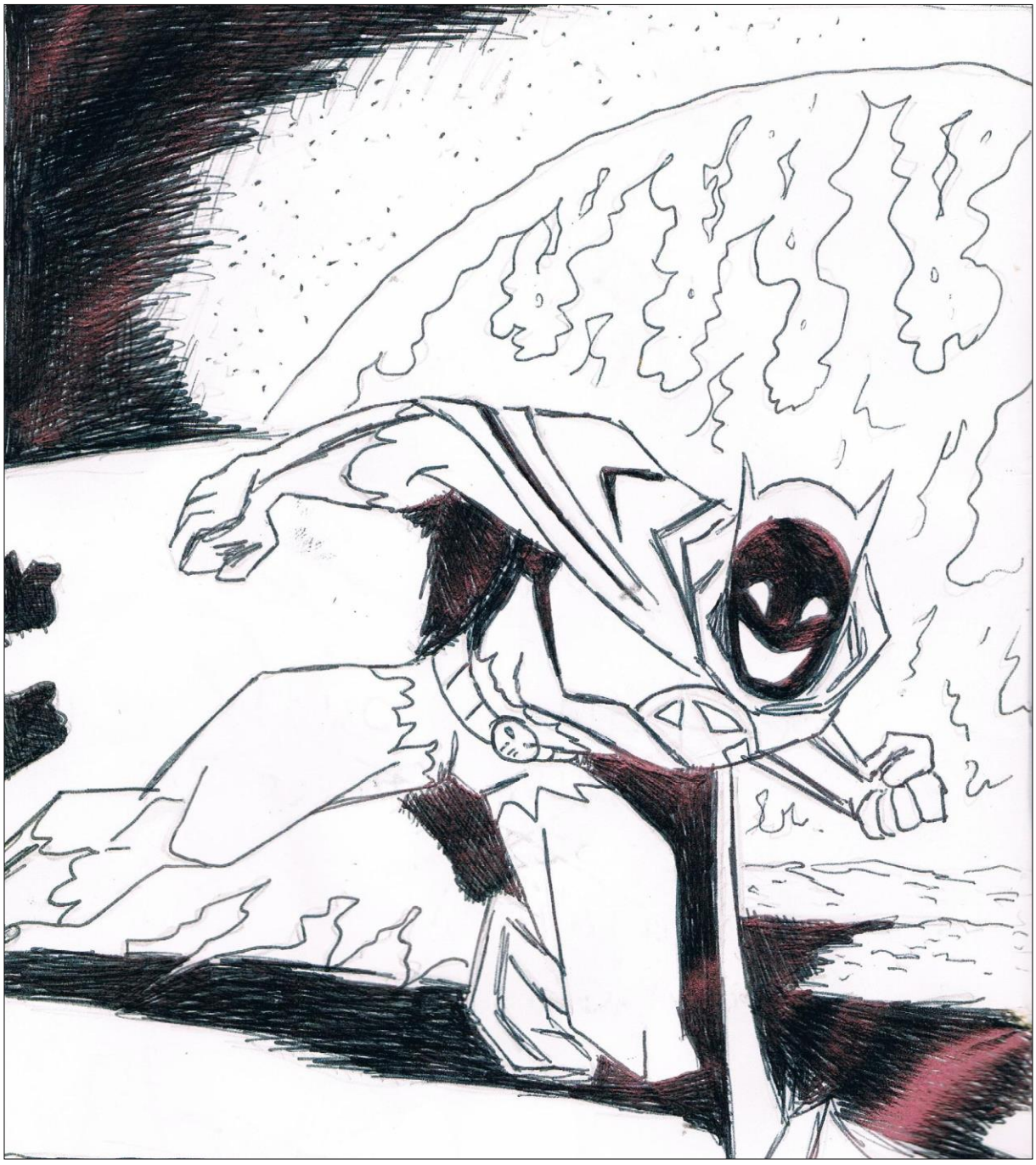

FIGURA 10 – Scan de arte em preto e branco para *Anikiladores* por Fabrício Lima, 2013.

[35] Do original *Iron Man*. Personagem criado por *Stan Lee* e *Don Heck* para a *Marvel Comics* em 1963. Narra as aventuras de *Tony Stark*, milionário que se transforma em super-herói ao usar uma armadura de sua própria criação.
[36] Dupla sueca de música pop formada por *Marie Fredkisson* e *Peter Gessle*, cujo auge se deu entre as décadas de 1980 e 1990.

Desenhada por Cristiano, arte-finalizada por Marcelo e escrita por Fabrício, Aniquiladores foi o “canto do cisne” para ETFPEL 2000, interrompida devido ao excesso de atividades decorrentes dos respectivos cursos de cada um. De qualquer forma, a HQ serviu para desenvolver diversos conceitos que seriam aproveitados mais tarde na versão aperfeiçoada de ETFPEL 2000: *New Pel*.

**Considerações**

Tendo como eixo principal a linha cronológica de minha relação com as histórias em quadrinhos, é possível determinar um padrão comum no perfil de apreciadores e posteriores produtores de histórias em quadrinhos não só de Pelotas, como também do restante do país e do mundo. Seus primeiros contatos com a mídia dos quadrinhos se dão em tenra infância, em um período onde a publicação de títulos de quadrinhos no Brasil era predominantemente estrangeira, em sua maioria de origem norte-americana, como o material de Walt Disney e os super-heróis da Marvel e DC Comics. A produção nacional de quadrinhos, embora atuante em determinados períodos, geralmente reflete a influência do material importado e já consagrado pelo grande público consumidor. Essa intenção de buscar seu público-alvo através da influência ou releitura de personagens e conceitos populares é fator comum nas primeiras tentativas de fãs de quadrinhos ao esboçarem suas primeiras criações e os primeiros personagens e conceitos desenvolvidos por mim e meus amigos Cristiano Castilho e Marcelo Costa exemplificam isso. Com o avançar da idade, se o leitor de quadrinhos mantiver-se como tal e seguir acompanhando seus títulos e lançamentos, o estágio seguinte será o de amadurecimento de seus temas e personagens, buscando isso na releitura satírica e crítica de seus conceitos favoritos e em novos títulos propostos como vanguarda na mídia. Esse será o caminho mais comum para muitos leitores que buscam a constante reformulação e modernização de seus quadrinhos prediletos. A continuação da pesquisa a ser disposta no segundo artigo da Cartografia dos Quadrihos Pelotenses irá abranger a produção de quadrinhos underground em fanzines criados e produzidos no município de Pelotas e as entidades e movimentos de produção de quadrinhos underground surgidos a partir dos autores e personagens contemplados pelo método de pesquisa.



**Referências**

ANDRAWS, Gazy IN LUYTEN, Sonia B. *Cultura Pop Japonesa*. São Paulo: Hedra, 2005.

CAVALCANTI, Ionaldo. *O Mundo dos Quadrinhos*. São Paulo. Editora Símbolo, 1977.

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

GOIDANICH, Hiron & KLEINERT, André. *Enciclopédia dos Quadrinhos*. Porto Alegre, RS: L&PM, 2011.

McCLOUD, Scott. *Reinventando os Quadrinhos*. São Paulo, SP: M Books do Brasil Editora Ltda, 2006.

McCLOUD, Scott. *Desenhando Quadrinhos*. São Paulo, SP: M Books do Brasil Editora Ltda, 2008.

MOYA, Álvaro de. *Shazam*. São Paulo: Perspectiva, 1977.

ROLNIK, Suely. *Cartografia sentimental*: transformações contemporâneas do desejo. Porto Alegre: Sulina; Editora da UFRGS, 2006.