

HQ IN PEL: A PELOTAS DOS QUADRINHOS

Fabrício Gerald Lima 1 (autor)

Profa. Dra. Eduarda Azevedo Gonçalves 2 (orientadora e revisora)

1 fabernatico@gmail.com

2 dudagon@gmail.com

RESUMO

O trabalho intitulado HQ in Pel: A Pelotas dos Quadrinhos é uma comunicação da pesquisa Cartografia dos Quadrinhos Pelotenses, parte do projeto de pesquisa Deslocamentos, Observâncias e Cartografias na Arte Contemporânea, cujo objetivo é o mapeamento de diferentes veículos da arte. O presente artigo destaca a representação e influência culturais do município de Pelotas na produção de Quadrinhos de autores que residem ou já residiram na cidade, tais como Sandro Andrade, Fábio Saraiva, Fábio Ochoa, Cassius Souza, Jonas Fernando, Fabrício Lima, André Macedo, Augusto Barros e José Centeno durante o período compreendido entre o ano de 1990 até a atualidade. Assim como, evidencia a contextualização histórica e as definições dos termos específicos da linguagem da História em Quadrinhos.

Palavras-Chave: cartografia, fanzines, HQ, Pelotas

ORIGEM DO ESTUDO:

Parte do projeto de pesquisa Deslocamentos, Observâncias e Cartografias na Arte Contemporânea, cuja meta é o mapeamento de diferentes veículos da arte, 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 a 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 a cartografia como método que acompanha processos, isso porque o cartógrafo prospecta as contingências do espaço que está insitado a mapear. Nesta pesquisa o espaço de cogitação é instaurado e configurado pela identificação de autores, obras e personagens e sua contextualização em termos dos

diferentes gêneros da linguagem quadrinística em Pelotas e da relevância dentro do quadro geral da produção regional e nacional. O mapeamento é organizado em termos da ordem cronológica de produção e de participação em projetos relacionados à linguagem de HQ, dos diversos autores pesquisados e analisado de acordo com referenciais teóricos da área de quadrinhos. O estudo se dá através de análise das obras autorais manifestas por meio de veículos convencionais como publicações em jornais e revistas e também por meio de veículos alternativos como o “Fanzine¹”.

O slogan “Do It Yourself” (Faça Você Mesmo) que provocou o surgimento de tantas bandas no final dos anos 1970, também foi assumido com muito entusiasmo por milhares de desenhistas. “Esqueça as grandes editoras e faça você mesmo sua própria revista para falar do que te interessa” foi a idéia que gerou uma avalanche de zines no mundo inteiro e quase todos tinham algo de quadrinhos. Assim como bastava saber três acordes para montar uma banda, bastava noções simples de desenho e um mimeógrafo para criar um gibi. (CAMPOS, 1999. pg.12 e 13)

O fanzine é um meio do qual os quadrinistas se utilizam para publicar e circular suas HQs; alguns em busca de uma maior autonomia em termos de estética e contextualização, livre de intervenções editoriais, enquanto outros se valem do formato num sentido experimental e até mesmo de portfólio do próprio trabalho para o mercado profissional.

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, principalmente no Brasil, servem como veículo de divulgação e edição de trabalhos expressos tanto por amadores como por profissionais, suprimindo 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)

Para a pesquisa da Cartografia são contemplados tanto os fanzines impressos, quanto os de formato digital, os *e-zines*² (*eletronic zines*) da Internet.

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.

2 Contração de *electronic* e *fanzine*, ou seja, um "fanzine eletrônico". Trata-se de uma publicação periódica, distribuída por e-mail ou postada em um site, e que foca uma área específica (como informática, literatura, música experimental, quadrinhos, etc). Disponível em: <http://ravens-house-br.webnode.com.br/nossos-e-zines>

INTRODUÇÃO

Partindo da perspectiva de minha produção quadrinística autoral, Pelotas figurou em meu trabalho pela primeira vez com a idéia e realização de um fanzine intitulado *ETFPEL 2000*, em 1991. Como nesta época, eu cursava Telecomunicações na instituição, o tema versava sobre a Escola Técnica de uma Pelotas futurista de 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 haveriam estudantes com poderosas armaduras desenvolvidas pelos cursos de Mecânica e Eletrônica, cientistas loucos do curso de Química e assim por diante. Uma característica que se tornou uma espécie de “marca registrada” de meu trabalho a partir de *ETFPEL 2000*, foi a criação de personagens baseados em pessoas reais. Em *ETFPEL 2000*, os super-heróis eram todos baseados em alunos da Instituição, a maioria deles meus próprios colegas de aula. O primeiro personagem que criei foi autorreferencial e nomeado *FABER-MAN*, posteriormente reconhecido como o primeiro personagem de *New Pel* (a reformulação de *EFPEL 2000*), num posto de precursor dos personagens deste universo em particular, semelhante ao de *Superman* em relação a todos os super-heróis que hoje existem. “O aparecimento de Super-Homem em Junho de 1938 na revista *Action Comics*, inaugurava uma nova era nas histórias em quadrinhos: a era dos super-heróis.” (CAVALCANTI, 1977. p.207). Na época, meu trabalho foi influenciado pelo período de transição dos quadrinhos de super-heróis, cuja ingenuidade de tempos passados começava a dar lugar a um tom mais sombrio e violento.

Nos anos 80, aqueles que melhor entendiam de super-heróis começaram a desconstruir o gênero, esperando insuflar alguma vida em velhas carcaças, 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. (McCLOUD, 2006, p.117)

A arte de *ETFPEL 2000* buscava influências no estilo da estética dos quadrinhos europeus, dos anos 1970 e 1980 (sobretudo as agressivas histórias em quadrinhos britânicas como as de *Simon Bisley*³, um dos grandes nomes da arte contemplada nas páginas da mítica revista americana *Heavy Metal*⁴). Assim como evocava a um contexto futurista violento semelhante aos filmes da trilogia *Mad Max*⁵, influenciando no aspecto visual de seus personagens como *Faber-Man*, *HammerHead*, *Aracnesângela*, *Lionmar*, *Firenanda*, *Silver Carla*, *Monolith* entre outros. A HQ de *ETFPEL 2000* é definida como uma paródia inóspita e visualmente agressiva aos aspectos sociais, econômicos e culturais de Pelotas; uma vez que revela a zona portuária em ruínas devido ao colapso ambiental da *Lagoa dos Patos* (*Duck Lake* em *New Pel*) e demais rios, lagoas e

3 Artista britânico famoso por seu estilo baseado em grafite e temas visuais ligados ao rock e música pesada. Foi responsável pela reformulação visual de *Lobo* para a *DC Comics*.

4 Revista em quadrinhos americana para adultos, que usa ficção científica e fantasia como contexto para suas tramas. Criada na década de 1970 com base na revista original francesa *Metal Hurlant*.

5 Filme australiano de 1979, estrelado por *Mel Gibson* e dirigido por *George Miller*. Narra as aventuras de um policial rodoviário em um futuro próximo devastado.

oceanos. Igualmente, versa sobre o caos proveniente de 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*⁶). Em 1997, a partir de meu relacionamento com movimentos de música underground⁷ da cidade de Pelotas (sendo estes envolvidos com quadrinhos, *RPG*⁸, *Magic*⁹ e os quadrinhos ou não) aprofundei meu conhecimento no trabalho de autores em ascensão da chamada “invasão inglesa” nos *comics* americanos como *Neil Gaiman*¹⁰, *Jaime Delano*¹¹, *Grant Morrison*¹² e *Alan Moore*¹³. Influenciado por essas HQs, busquei um estilo pessoal que adaptasse minhas experiências nesses nichos culturais alternativos da cidade de Pelotas no que tange aos aspectos exagerados da estética dos *comics* de super-heróis.

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 vêem 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. (McCLOUD, 2008, p.212; 213)

Foi em meio a esse contexto underground que ETFPEL 2000 foi reformulado como New Pel, permeado por uma visão anárquica da cidade de Pelotas, ainda em meio a influência do viés futurista dos *comics* de super-heróis. Uma mega-cidade falida em comparação às demais e saudosa e magoada em relação a seu outrora passado cultural e industrial glorioso. A New Pel é situada em um Rio Grande do Sul que renegou as tradições gauchescas e que faz parte de um Brasil escravizado pelo FMI dos americanos (descritos como a nação mais poderosa do universo). New Pel captura toda a magia e ingenuidade de anos de histórias em quadrinhos de gêneros como os quadrinhos de fantasia e ficção, em especial o gênero dos super-heróis e os mescla com as características particulares de Pelotas em uma escrachada e exagerada miscelânea ultraviolenta, com um forte teor de crítica social histórica. Para esse propósito foram criados personagens relacionados com o contexto musical do cenário underground da

6 Do original *Star Wars*. Space-ópera americana transformada em uma série de seis filmes para o cinema escritos por *George Lucas*.

7 Expressão utilizada para designar um ambiente cultural que fuja dos padrões comerciais, dos modismos e que esteja fora da mídia.

8 Do original “*Role Playing Game*” (jogo de interpretação de personagens), é um tipo de jogo os participantes assumem os papéis de personagens e criam narrativas colaborativamente.

9 Jogo de cartas colecionáveis (*Trade Carding Game*) criado por *Richard Garfield*, no qual o jogador faz uso de um baralho montado especificamente de acordo com seu estilo de jogo para vencer seu adversário.

10 Autor inglês de romances e quadrinhos, famoso pela série americana de quadrinhos *Sandman – O Mestre dos Sonhos*.

11 Escritor de quadrinhos britânico, famoso por ser o primeiro escritor da série *Hellblazer*, com o personagem *John Constantine*.

12 Escritor de histórias em quadrinhos escocês, conhecido por seu experimentalismo e pela utilização de referências culturais e contra-culturais em suas criações.

13 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*.

cidade (FIGURA 1). Os personagens remetem à cultura do *Punk*¹⁴ e das variantes do *Heavy Metal*¹⁵ e do movimento gótico¹⁶; personagens criados para representar os expoentes e nichos de consumo dos jogos de card games, RPGs e videogames.



FIGURA 1. Adaptação de **Fabrizio Lima** da banda *Dark* pelotense *M-26* como *M-2026* em *New Pel*.
Fonte: tuamaepelada.blogspot.com.br

Outro autor influenciado pelo contexto underground musical de Pelotas é **Sandro Andrade**, criador de personagens como *Bonebreaker* (FIGURA 2) e *Lolita*, concebidos em meio à estética e filosofia dos movimentos musicais do *Punk Rock* e *Heavy Metal* do qual participou ativamente. Os personagens são dois adolescentes, que respondem de forma intempestiva e agressiva ao mundo hipócrita e artificial construído pela sociedade. *Bonebreaker* em sua origem visual remete a personagens clássicos dos cartuns norte-americanos como o *Recruta Zero*¹⁷ de *Mort Walker* (cabelos compridos que mantém sempre os olhos cobertos) e possui temperamento semelhante aos de *Brucutu*¹⁸ de *V.T. Hamlin* e *Popeye*¹⁹ de *E.C.Segar*. *Lolita*, apresenta uma expressão facial que remete à *Luluzinha*²⁰ de *Marge*, à primeira vista, parece uma versão feminina hardcore de *O Pimentinha*²¹ de *Hank Ketcham*. O sucesso de *Bonebreaker* tornou o

14 Movimento musical e cultural surgido nos anos 1970, cujas características principais são músicas simples, rápidas e ruidosas, cujos temas abordam idéias políticas anarquistas, niilistas e revolucionárias.

15 Gênero do rock surgido no final da década de 1960 e início da década de 1970 em grande parte do Reino Unido e EUA. É reconhecido pela rapidez e fúria de suas composições em aplicações maças e distorcidas.

16 Chamada de *Dark*, no início da década de 1980, é uma cultura surgida no Reino Unido na década de 1970, que glamouriza o hedonismo e o niilismo em meio a uma caracterização sombria em termos de aparência, estilo musical e bagagem intelectual.

17 Do original *Beetle Bailey*, personagem que satiriza o exército norte-americano, criado por *Mort Walker* em 1950.

18 Do original *Alley Oop*, criado por *V. T. Hamlin* (1900-1993) em 1933. Narra as aventuras de *Alley Oop* (*Brucutu* no Brasil), um homem-pré-histórico que viaja no tempo com sua namorada, utilizando-se uma máquina do tempo criada pelo *Professor Wommung*.

19 Famoso marinheiro, cuja força aumenta devido ao consumo de espinafre, das histórias em quadrinhos criadas por *E. C. Segar* (1894-1938) em 1919.

20 Do original *Little Lulu*, famosa personagem infantil feminina criada em 1935 por *Marge* (1904-1993).

21 Do original *Dennis the Menace*, famoso personagem infantil traquinas criado em 1951 por *Hank*

personagem conhecido no cenário da cultura underground de Pelotas, principalmente ao forte tom de paródia, erotismo, contestação e a fidelidade dos personagens aos movimentos undergrounds que os influenciaram.



FIGURA 2. Imagem da primeira edição de *Bonebreaker* de **Sandro Andrade**.
Fonte: Scan da edição original.

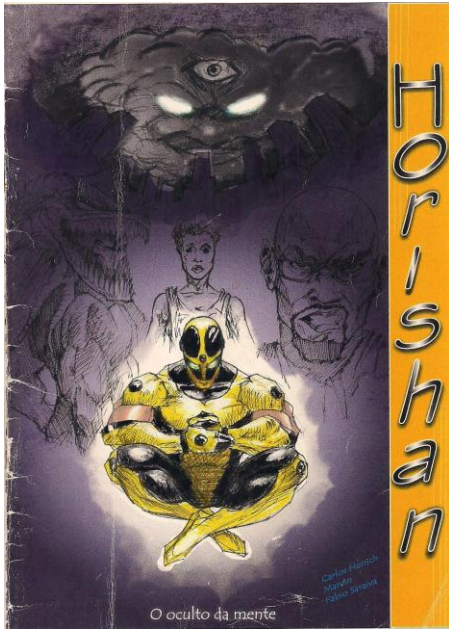
Os movimentos e grupos relacionados à cultura e orgulho afrodescendente, como o grupo dos *Lanceiros Negros* de Pelotas, também serviram de referência para produtores como **Fábio Saraiva** e **Jonas Fernando**. Suas histórias eram protagonizadas por personagens afrodescendentes, destituídos dos recorrentes estereótipos raciais em histórias em quadrinhos de super-heróis; ou seja, personagens negros que não fossem somente coadjuvantes para heróis brancos (como o *Falcão*, herói negro parceiro do *Capitão América*, ambos da *Marvel Comics* e *Ebony*, parceiro juvenil negro do *Spirit* de Will Eisner) e quando protagonistas que não fossem personagens derivados de super-heróis brancos (a exemplo de *War Machine*, o *Homem de Ferro* negro da *Marvel Comics* e *Steel*, o *Superman* negro da *DC Comics*). Apaixonado por HQs de super-heróis, **Fábio Saraiva** iniciou extensa produção de quadrinhos artesanais (confeccionados em folha de caderno e montados como fanzines). Mesmo com uma arte considerada infantil e deficitária em termos de anatomia, cenários e perspectiva, destacou-se pela diversidade de títulos (alguns deles inter-relacionados) e pelos roteiros existenciais em torno de temas sobre autoconhecimento, crenças religiosas e filosofia oriental. O personagem mais conhecido de Saraiva nesse sentido foi *Blackmind - o Oculto da Mente*, mais tarde renomeado como *Horishan* (FIGURA 3), para aproximá-lo ainda mais da cultura e religião afro. Em *Horishan*, Saraiva entrou somente com os roteiros contando com a arte melhor construída por *Alexandre Marvin* com forte influência dos quadrinhos de super-heróis norte-americanos dos anos 1990. A HQ original *Blackmind*, que chegou a possuir mais de trinta capítulos, narrava a saga de *André Hail*, negro pobre e imerso no mundo das drogas que é salvo da decadência pelo mestre chinês *Wong Ching*, que o transforma em um guerreiro espiritual capaz de usar totalmente o poder de uma “mente oculta” dentro da própria mente humana: a Mente Negra. O inimigo de Hail é o terrível *Sevencity* que se utiliza de monstros elementares baseados em sentimentos e emoções negativas como medo e inveja para submeter seres

humanos fracos e de baixa-estima ao seu domínio. A HQ trabalhava conceitos e posturas dos movimentos de consciência negra como a melhoria da estima afrodescendente e a valorização da inclusão da cultura negra em todos os aspectos da sociedade, conceitos estudados e divulgados por Saraiva como um artista vinculado aos movimentos negros da cidade de Pelotas e se valia da estética popular dos tradicionais e famosos tokusatsu japoneses (a influência maior era o seriado *Black Kamen Rider*²²) para contextualizar com muito drama e aventura característicos os conceitos e valores da cultura afrodescendente.

Entre os filmes live-action, existe no Japão o gênero *tokusatsu* (efeitos especiais) que engloba filmes de ficção e fantasia, especialmente aqueles com monstros e super-heróis, cuja maioria está voltada ao público infanto-juvenil. Consolidado nos anos 50 com *Godzilla*, esse gênero ganhou força na televisão nas décadas de 1960 e 1970, em séries como *Ultraman*, *Kamen Rider* e tantas outras. De proporções bem menores que a indústria do anime e manga, o *tokusatsu* é parte integrante da cultura pop japonesa, com vários cruzamentos entre essas mídias.(NAGADO IN LUYTEN, 2005. Pg. 59)

Jonas Fernando, por sua vez, trabalha uma linha mais urbana situada dentro do contexto sócio-econômico de Pelotas, com *Espírito Livre* (FIGURA 4), um vigilante negro que defende a comunidade afrodescendente e também os excluídos de forma geral. O vigilante se coloca contrário as ameaças racistas e exploratórias ao mesmo tempo em que lida com os aspectos do sobrenatural, como a aparição de vampiros. O vigilantismo em prol dos excluídos de Pelotas também figura nas páginas de *Rastreador* de **Sandro Andrade**, com um personagem implacável em busca de justiça para crimes de preconceito, exploração e pedofilia na cidade de Pelotas (FIGURA 5). Cenários diversos da cidade como a Prefeitura Municipal, o Mercado Público, a famosa “Igreja Cabeluda” e a zona portuária figuram nas aventuras dos dois vigilantes. *Rastreador* teve suas histórias publicadas em formato de tiras de aventura no jornal Diário da Manhã de Pelotas e como HQ na revista *Território Livre* de 2009 da ONG *Rede Interferência* EM São Paulo.

22 Variante mais moderna e popular do personagem original japonês *Kamen Rider* criado por *Shitaro Ishinomori* em 1971.



FIGURAS 3 e 4: Capa da primeira edição de *Horishan* de Fábio Saraiva e Marvin e ilustração de Jonas Fernando para *Espírito Livre*.

Fontes: Scan da edição original de Horishan e <http://habitusnoturnus.blogspot.com.br/>



FIGURA 5: Cena de *Rastreador* de Sandro Andrade na revista *TerritórioLivre*.

Fonte: <http://sandroandradelivrearte.blogspot.com.br>

A aura mística e sobrenatural dos quadrinhos de terror, suspense e ficção tem seu lugar também nos quadrinhos de **Cassius André Pietro Souza**, **Augusto Barros** e **Alessandro Leite**. O trabalho de **Cassius André Prieto Souza** tem uma forte inspiração do cinema e da animação, tanto em suas obras em quadrinhos e séries de imagens

quando em filmes que já produziu. Cassius busca sempre construir um universo particular no qual misticismo e sobrenatural são retratados em um estilo violento no qual, até mesmo temas como ufologia, filosofia e religião são inseridos com seres figurativos que remetem a uma noção primal de mal e temor no imaginário humano. O imaginário remete à estética de *Giger*²³ e *DE Lovecraft*²⁴. O autor criou um super-herói de horror situado na cidade de Pelotas: *Definidor* (FIGURA 6). O Personagem Definidor é um fantasma assombrado pelo próprio passado, punido com a missão de defender a cidade de Pelotas de forças malignas que assombram e buscam destruir com os monumentos e casarões históricos da cidade. Souza evoca terror e mistério no patrimônio histórico do município, num contexto de melancolia e decadência. Ele ainda desenvolveu o personagem *Lord*, envolvido em guerras de seres angelicais contra criaturas infernais, em uma série relacionada com a série de Definidor. Também flertou com o erotismo, inspirado pelo trabalho de *Paolo Eleuteri Serpieri*²⁵ em *Drunna*²⁶, com a criação da personagem Jade, uma bruxa residente na cidade de Pelotas cujas tramas são carregadas de forte erotismo e até mesmo cenas de sexo ainda que não explícito.

Augusto Barros trabalhou na caracterização de *Samantha* (FIGURA 7), uma jovem bruxa pelotense. Embora Samantha seja uma proposta originalmente concebida para os quadrinhos, sua estréia se deu em duas mídias diferentes: em um roteiro de SUA autoria para o curta-metragem “*O Coração de Zé Darci*” e em um conto literário para a coletânea “*Algo chorando Embaixo da Cama*”, na qual a personagem contracena com seu próprio criador. Augusto determina que Samantha é uma idéia nascida de sentimentos que tomaram forma com a euforia que sentia na infância, ao tomar contato com a literatura do sobrenatural, das fábulas, folclore e mitologia. E que, apesar do contexto místico no qual habita a personagem, ela é uma pessoa comum, com uma personalidade crível, como uma pessoa real com a qual poderia se cruzar a qualquer momento pela rua.

23 Pintor, escultor e cenógrafo famoso por seu trabalho surrealista em estilo biomecânico na cinessérie *Alien*.

24 (1890-1937) escritor estadunidense celebrado por suas obras de fantasia e horror com estilo marcadamente gótico.

25 Escritor e ilustrador de histórias em quadrinhos italiano, famoso pelo alto nível de seu desenho de figura humana, em especial, mulheres em poses eróticas.

26 Série de ficção científica criada por *Paolo Eleuteri Serpieri* em 1985 e concluída em 2003, com muita ação e erotismo (com algumas cenas explícitas) com a protagonista de nome *Drunna*.

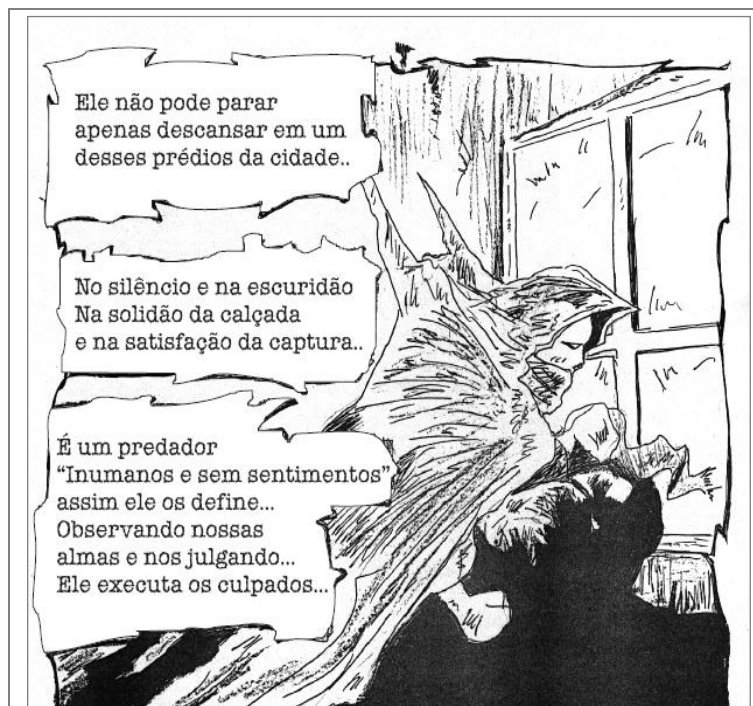
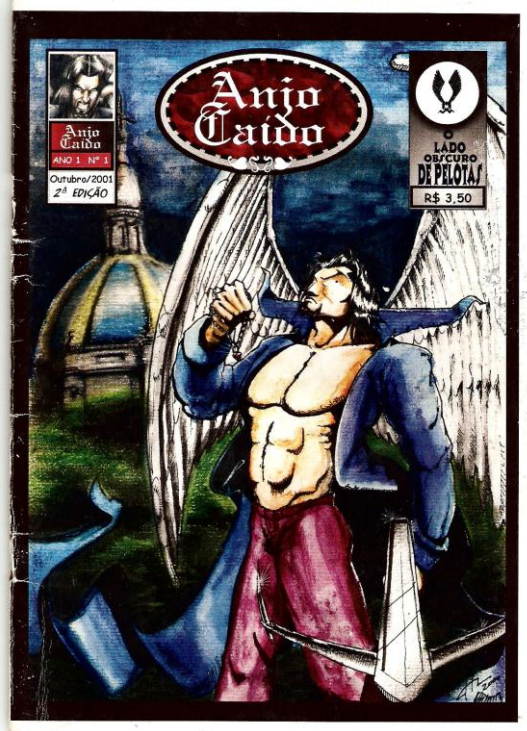
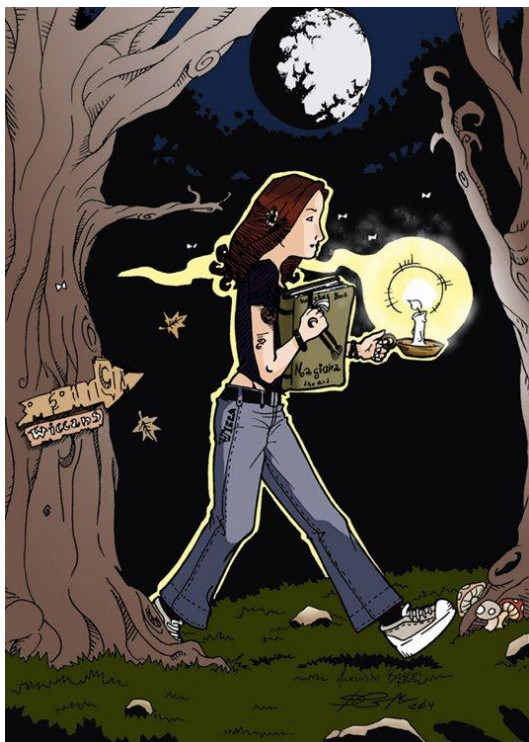


FIGURA 6: Imagem de HQ de *Definidor* na revista *Nanking 3* de **Cássius Souza**.

Fonte: scan disponível em pdf em <http://cassiusfxartes.blogspot.com.br/>

Alessandro Leite evoca temática semelhante a de Cássius Souza, criando um contexto divino, antigo e maldito para Pelotas com o seu *Anjo Caído – O lado Oscuro de Pelotas* (FIGURA 8). Assim como acontece em *New Pel*, a Pelotas de Anjo Caído também sofre da perda do status glorioso do passado, sendo dessa forma assolada e dominada secretamente por hordas de vampiros, cujos esconderijos são as ruínas industriais do município, como a antiga Cervejaria Brahma e a antiga Fiação de Tecidos. E As charqueadas de Pelotas, também maculado pela influência dos vampiros. Para combatê-los, surge da escuridão das ruínas do Castelo da Rua Quinze de Novembro, a figura do Anjo Caído, banido do Céu por seu amor proibido a uma mulher mortal e amaldiçoado a limpar Pelotas da infestação vampírica.

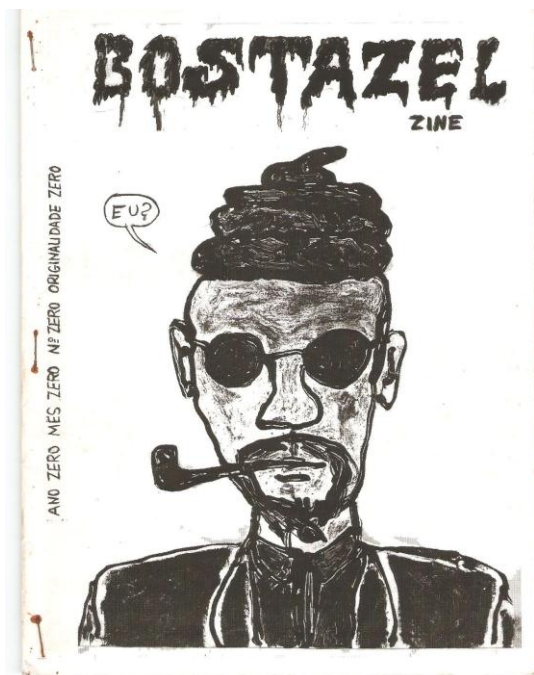
Pelotas também é representada em quadrinhos de humor, sejam estes de um humor mais convencional ou totalmente anárquico, como em *Bostazel* (FIGURA 9) de **José Centeno**. O autor foi integrante do movimento Punk de Pelotas e simpatizante dos movimentos anarquistas, com influência explícita em um dos maiores nomes da revista *MAD* americana e também um de sua versão brasileira: *Don Martin* e *Otacílio d'Assumpção*, vulgo *OTA*. O diferencial da obra de Centeno era a vertente escatológica e o título com os quais alfinetava de maneira direta e ácida a cidade de Pelotas, revelando com ironia algumas características e dilemas. *Bostazel*, na concepção de Centeno, é a cidade de Pelotas, constantemente assolada por chuvas de coliformes fecais que, por sua vez afetavam a mentalidade e comportamento dos cidadãos do município, tornando-os idiotas. Nada escapava da crítica ácida e asquerosa de Centeno: religião, autoridades, política, artes, comportamento, televisão e nem mesmo o próprio autor.



FIGURAS 7 e 8. Ilustração de Fábio Ochoa para *Samantha* e capa da primeira edição de *Anjo Caído* de Alessandro Leite.

Fontes: <http://ochoa.blogspot.com.br> e scan da edição original de *Anjo Caído*.

Como outro exemplar do humor envolvendo o contexto de Pelotas, eu mesmo desenvolvi *Candyman – O Cocada Master: As aventuras do super-herói do doce de Pelotas* (FIGURA 10), baseado em minha experiência pessoal como vendedor ambulante de doces da praia do Laranjal em Pelotas. Candyman, na trama, era um desempregado pelotense sem quaisquer perspectivas até ser escolhido pelo lendário *Mago Cocadin* para integrar a *Tropa Candyman da Feira Doce* (alusão ao evento *Fenadoce* que ocorre todos os anos em Pelotas) responsável por distribuir os fantásticos doces de Pelotas para todo o universo. Escrito em ritmo de fábula cômica acessível a todas as faixas etárias, o universo de Candyman é repleto de referências a quadrinhos clássicos de super-heróis, tais como a *Tropa dos Lanternas Verdes* da *DC Comics*, sua influência maior, e também a própria realidade de Pelotas, com personagens coadjuvantes baseados nos demais vendedores ambulantes da praia do Laranjal, como a vilã *Candy-Bruxa* (que deseja roubar para si o segredo dos fantásticos doces de Pelotas); *Madame Bala-de-Coco*; *Merengue-Man*; *Senhor do Amendoim*; *Pasteleiro Louco* entre outros.



FIGURAS 9 E 10: Capas de *Bostazel* de José Centeno e *Candyman* de Fabrício Lima.
Fontes: Scans das edições originais de *Bostazel* e *Candyman*.

Mas o expoente máximo do quadrinho de humor situado no contexto pelotense ainda é *Libório* (FIGURA 11) do cartunista e professor da UFPEL **André Macedo**; retrato do gaúcho grosso e faca na bota, ainda encontrado no município. Libório é um personagem irascível em termos da defesa de sua cidade Pelotas, quando esta é caluniada pelo resto do país como um “pólo exportador de homossexuais” (até o famoso grupo de humoristas do *Casseta e Planeta*, costumeiro nas piadas sobre Pelotas, teve de se ver com um enfurecido e implacável Libório em busca de satisfações). Até pouco tempo as histórias do personagem eram publicadas diariamente no jornal *Diário Popular*. O universo de Libório ainda rendeu um *spin-off* de sucesso com as tiras de *Betinho*, seu sobrinho extremamente imaginativo, traquinhas direcionado ao universo de aventuras infantis. Já os personagens *Kid* e *Dódi* constituem o universo adolescente (FIGURA 12).

Graças ao grande sucesso de Libório e Betinho, tanto criaturas e criador ficaram tão associados ao universo cultural de Pelotas, que logo foram utilizados em cartilhas educacionais associadas a projetos diversos nas áreas de saúde e educação, sendo também adaptados para teatro e animação. O sucesso ainda rendeu a Macedo um convite para ilustrar *A História de Pelotas em Quadrinhos* (FIGURA 13), com texto de Mário Magalhães, apresentando de forma bem-humorada fatos históricos e relevantes do surgimento e constituição da cidade de Pelotas.

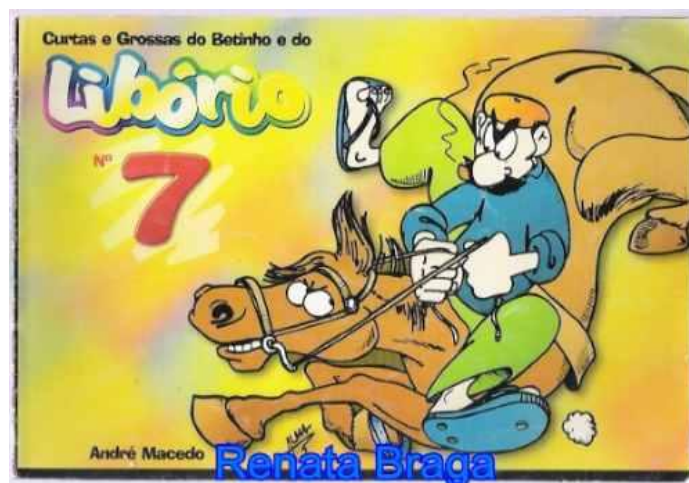


FIGURA 11: Capa de coletânea de tiras de *Libório* por André Macedo.

Fonte: Scan disponível em <http://www.andremacedo.com.br/>

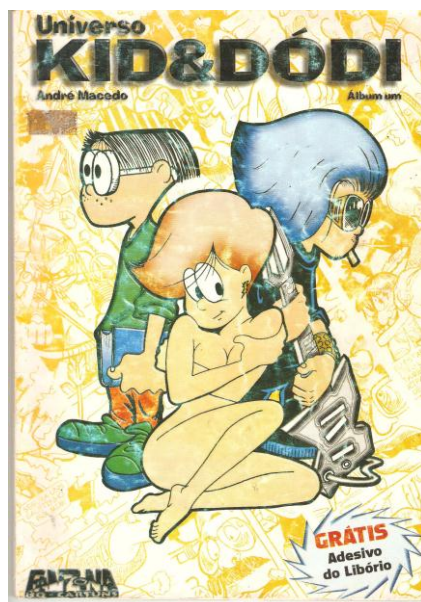


FIGURA 12: Capa de *Kid & Dódi* por André Macedo.

Fonte: Scan da edição original de *Kid & Dódi*.



FIGURA 13. Cena de *A História de Pelotas em Quadrinhos* ilustrada por **André Macedo**.

Fonte: <http://professor-rogerio.blogspot.com.br/2013/03/historia-de-pelotas-hq.html>

Considerações:

No presente artigo realizo o mapeamento de produções que envolvem diferentes vivências e pontos de vista da cidade de Pelotas. O levantamento de histórias em quadrinhos realizadas em Pelotas a partir de 1990, tem como eixo principal a investigação de minha produção e outras produções iniciadas e partilhadas na mesma época e contexto, bem como a relação com a produção de histórias em quadrinhos universais. Por meio desta pesquisa pude identificar padrões comuns no perfil de alguns produtores de quadrinhos em Pelotas tais como, a temática e estética dos autores e suas preocupações em retratar suas vivências. Nas HQs mencionadas está inserido o contexto sócio-histórico-cultural de seu município e as influências culturais (cinema, RPG, Card Games e música alternativa), em tramas que tematizam a fantasia, O humor e O horror, sejam em projetos alternativos de contestação dos rumos da própria mídia dos quadrinhos e também de temas de mídias diversas como o cinema e a literatura. É possível verificar o aspecto crítico em torno da condição socio-cultural e mitica da cidade de Pelotas. Os projetos alternativos se caracterizam pela busca de publicação autoral através de alternativas como o fanzine e priorizam a liberdade de escrita e estética (algumas vezes desprovida de uma submissão aos padrões vigentes da indústria e em outros casos, funcionando como um portfólio do trabalho para a avaliação desse mercado da mídia) e reivindicam na maioria das vezes, o maior destaque da mídia das Histórias em Quadrinhos quando em comparação com outras linguagens artísticas mais tradicionais em termos de espaços de exposição, apreciação e estudos.

Existe alguma diferença entre quadrinhos e a chamada literatura de elite? (romântica, ficcional, regional, rural, histórica, etc)? Se existe, quais seriam as diferenças? No nosso entender, excetuando o aspecto formal em que os quadrinhos privilegiam os desenhos, sem descuidar dos textos – no que se refere ao conteúdo, parece-nos que são da mesma matéria-prima: ideias arquetípicas, desejos inconscientes e necessidade de transcendência, quase sempre construídos com imaginação, criatividade, simbolismo, idealismo, realismo (até onde é possível), antevisão, projeção para o futuro, retroação para o passado, reflexão sobre a condição humana, e etc; e, por conseguinte, atingem objetivos comuns. (QUEIROZ, 1993, p.16-17)

A contestação em busca por reflexões a respeito da estética, temáticas e vivências inseridas nos quadrinhos é o fator que acaba por estimular os primeiros contatos de autores iniciantes e também a criação de espaços para apreciação, debate, troca e comercialização de HQs na cidade de Pelotas, concebidos pela iniciativa pública e pela iniciativa privada de autores e apreciadores de quadrinhos e de cultura alternativa, reforçando o papel das HQs como uma das diversas mídias de comunicação de vanguarda. O mapeamento, ainda em andamento, coloca em evidência os perfis dos personagens de um movimento de quadrinistas independentes de Pelotas, que tem como premissa interseccionar a estética dos quadrinhos de superheróis, de terror e de humor universais com uma estética autoral, baseada em aspectos locais; eventos e projetos culturais que acabaram por se relacionar e/ou derivar do movimento quadrinista da cidade (como projetos municipais relacionados a quadrinhos e educação; criação de espaços alternativos de exposição e reflexão sobre arte e até mesmo um programa de rádio sobre quadrinhos) e autores que migraram de Pelotas para outros pólos culturais do país e sua repercussão dentro da indústria regional, nacional e até mesmo internacional de histórias em quadrinhos.

REFERENCIAS

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

CAMPOS, Rogério de. In **Comic Book: o novo quadrinho norte-americano**/Adrian Tomine...[et all]; tradução Chris Siqueira – São Paulo. Conrad Editora do Brasil, 1999.

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

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.

NAGADO, Alexandre & DEL GRECO, Marcelo. **Dicionário Anime Do Volume 2**. São Paulo; Editora Escala, 2001.

NAGADO, Alexandre IN LUYTEN, Sonia B. **Cultura Pop Japonesa**. São Paulo: Hedra, 2005.

QUEIROZ, José Pinto Filho. **Quadrinhos, Portal de Encantamento** – Salvador, BA: METHODUS DTP Ltda, 1993.

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

E-Zines. Disponível em: <http://ravens-house-br.webnode.com.br/nossos-e-zines/>.

Fanzines: Rotulando o irotulável. Disponível em: <http://www.mood.com.br/3a01/zine.asp>.