

As Bandas Desenhadas brasileiras contemporâneas

Flávio de Alcântara Calazans¹

Introdução

Objetiva-se realizar um levantamento panorâmico da produção de histórias em quadrinhos (HQ) na circunscrição espacial do território brasileiro e com a delimitação cronológica da década de 90 até o início do Século XXI.

Esta pesquisa exploratória empregará a metodologia oriunda da Antropologia, *Observação Participante*, na qual o autor envolve-se e vivência o objeto na qualidade de desenhista e roteirista, somada à experiência acadêmica de fundador e coordenador do Grupo de Trabalho dos pesquisadores de HQ do Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação de 1995 a 2000.

Justifica-se tal estudo devido a serem os quadrinhos uma forma de expressão na qual fundem-se as manifestações plásticas da arte e literárias do roteiro e dramaturgia, incluindo-se os recursos de linguagem cinematográfica, caracterizando-se como produção cultural da nação brasileira e, como tal, parte integrante do universo lusofônico da cultura portuguesa.

Deste quadro poderá advir uma melhor compreensão das características da manifestação cultural HQ por meio dos produtos autorais ou comerciais oferecidos ao mercado consumidor dos leitores, cujo nível de exigência e qualidade pode vir a ser inferido deste panorama.

2. A produção do patrimônio cultural das histórias em quadrinhos no Brasil

Os quadrinhos apresentam-se como uma manifestação cultural de um povo, equiparáveis às festas folclóricas populares, à dramaturgia, cinema, literatura e artes plásticas, e em assim o sendo, podem e devem ser considerados como bens culturais, parte do patrimônio artístico de uma nação.

Em sendo uma produção de signos convencionais cujas características exigem determinada especificidade seu estudo clama por abordagens interdisciplinares, pois, tal qual o cinema, a HQ apresenta-se como arte e indústria, meio de comunicação que é objeto de teorias como a Semiótica ou Midiologia bem como também da Antropologia Cultural, ou até mesmo enquanto produto mercadológico editorial.

Do mesmo modo que na indústria cinematográfica, na HQ também pode-se perceber um estilo de autor cuja personalidade imprima à obra sua visão de mundo, mensagem pessoal e sutilezas estéticas, fenômeno em contraponto com a vasta produção comercial anônima que visa o lucro rápido e contribui para a alienação das massas consumidoras.

Graças a esta peculiaridade pode-se encontrar no cinema de Hollywood diretores oriundos do desenho animado que imprimem um estilo pessoal nas obras, como **Terry Gilliam** e **Tim Burton**; o mesmo percebe-se na indústria dos Comics com um **Frank Miller** e **Alan Moore**, que foram precedidos pelos Comix de contracultura de **Robert Crumb** e sua liberdade de expressão (enfrentando o famigerado *Comics Code*, o código de ética macartista inspirado na obra de **Fredric Wertham** *A sedução do inocente* que acusava a HQ de incentivar a criminalidade e delinquência juvenil.).

Uma condição histórica diversa faz surgir na Europa a HQ de autor ou de arte, dirigida a um consumidor mais exigente e de maior nível cultural, tal qual o álbum *Saga de Xam* ou a obra de autores como **Druillet**, **Caza**, **Moebius**, **Crepax**, **Manara**, **Bourgeon** e outros.

Entretanto, no Brasil, as primeiras narrativas desenhadas em sequência com diálogos são publicadas em periódicos (revista) com cunho eminentemente político e dirigidas

a um leitor adulto, sendo que um dos mais antigos registros históricos é a data de 30 de Janeiro, considerada como o *Dia do Quadrinho Nacional*, quando é entregue o troféu *Ângelo Agostini* aos melhores autores e revistas; isto porque, em 1869, nas páginas da revista *Vida Fluminense*, na cidade do Rio de Janeiro, **Ângelo Agostini** começa a publicar seu personagem fixo em quadrinhos de uma página, o **Zé Caipora**, um fazendeiro simples que visita a corte do Imperador, seguido por uma galeria como o **Nhô Quim** e outros.

Marcados pela charge política surgem autores cuja obra prima pela crítica de costumes e o regionalismo ou mesmo um acentuado bairrismo; sendo um registro histórico, foram verdadeiros cronistas de sua época autores como **J. Carlos** no Rio e suas “Melindrosas”, ou **Belmonte** em São Paulo criticando Hitler, até **Henfil** denunciando a ditadura militar com seus quadrinhos já clássicos, os *Fradins*, estes bem menos datados e alcançando uma dimensão mais atemporal. Esta predominância do aspecto adulto e politizado não cerceou o surgimento de obras infantis como o trio *Reco-reco*, *Bolão e Azeitona* do autor **Luiz Sá** na revista infantil *O Tico-Tico*, por volta do ano 1905-1907.

Até então, a produção é marcadamente autoral e pessoal: é quando começa a esboçar-se uma indústria da HQ, e a partir do surgimento da produção em linha de montagem pode-se perceber o surgimento de padrões, os quais podem ser agrupados em duas categorias: 1-*Comercial* e 2-*Autoral*.

2.1. Comercial

Foi no decorrer da ditadura militar, ao término dos anos 60, que começaram a surgir as tiras de jornal do gênero infantil de **Maurício de Souza** em São Paulo, que ateu-se à oportunidade de produzir desenhos animados com seus personagens para publicidade de molho de tomates enlatado, e estes comerciais de televisão trouxeram notoriedade e sucesso às revistas da *Turma da Mônica* que superam até mesmo a linha Disney em vendas, um fenômeno presente até os anos 90-2000 no mercado brasileiro.

A indústria de “Comic Strips” cuja denominação comercial é “Maurício de Souza

Produções” propicia emprego a diversas equipes de desenhistas e roteiristas anônimos que seguem um padrão de desenho e roteiro em linha de montagem sob a marca registrada “Maurício de Souza”, a exemplo da linha Disney.

Estas tiras e revistas em “formatinho” primam pela ausência de símbolos, cenários ou temáticas brasileiras, os personagens são tipos planos, não chegam a estereótipos, e os temas simplórios dos roteiros garantem ampla margem de leitores de todas as idades que lêem as revistas em ônibus, trens e praças a título de passatempo e entretenimento, e seus risos demonstram o acerto da equipe Maurício que conhece muito bem o nível intelectual e emocional dos seus leitores.

O lucro em merchandising de brinquedos, jogos, produtos de higiene infantil e todo tipo de publicidade mantém os lucros e ajuda a exportação das tiras para diversos países.

Ao mesmo tempo a editora Abril, possuidora de um enorme parque gráfico, adquire direitos de produção dos desenhos animados, séries de televisão ou esportistas populares e produz HQ comercial visando o consumidor infantil ou de mentalidade simplória e baixa expectativa ou nula exigência de qualidade, feita por equipes anônimas. Assim surgem revistas em formato pequeno (formatinho) e baratas, com tiragens astronômicas nunca exatamente reveladas, mas que alegam ser de 200 mil exemplares. São títulos como: He-Man, Xuxa, Os Trapalhões, Seninha, etc...

Toda esta produção oscila conforme a audiência (ou sucesso do esportista) e tem o objetivo despretenso de entretenimento passageiro, tendo os títulos vida muito curta.

Não pode-se omitir também a existência de um incomensurável mercado de HQ pornográfica que dá emprego a centenas de desenhistas trabalhando sob pseudônimos em dúzias de títulos sem qualidade ou periodicidade e com uma distribuição irregular, sem nome da editora ou endereço (sobre este tema específico com maiores detalhes e aprofundamento ver meu artigo: “As Histórias em Quadrinhos do Gênero Erótico”. In: *Revista Brasileira de Ciências da Comunicação*. São Paulo, INTERCOM, v. XXI, nº 1, jan/jun 1998. p. 53-62.).

Continuando a tradição da charge política local, em 1972 surge na Universidade de São Paulo (USP) a revista underground (que muitos consideram o primeiro fanzine universitário) *Balão*, com HQ bairrista sobre os problemas em pegar carona e outras atribuições dos estudantes: é o período da ditadura e a charge subversiva está na moda.

Os jovens chargistas formam a *Escola Paulistana de Humor*, presente nos jornais diários até os anos 90, retratando problemas da Grande São Paulo, megalópole com 17 milhões de habitantes, em um humor que é marcadamente municipal, bairrista.

Os autores retratam prédios e monumentos das praças públicas (**Luis Gê**) ou um dos rios que cruza os bairros, o rio Tietê, com a série *Piratas do Tietê* (**Laerte**) ou a fauna noturna dos bares em um traço que orgulha-se da influência de **Crumb**, a *Rebordosa* (**Angeli**), todos da revista *Balão*.

O Brasil prima pela importação, seja de tiras de jornal (e cabe a Maurício de Souza o mérito de ter criado sua distribuidora e quebrado o monopólio norte-americano), bem como de revistas de super-heróis para o leitor pré-adolescente do sexo masculino, com cortes no texto e arte para adaptá-las ao “formatinho” de menor custo.

Ocasionalmente alguns autores obtêm sucesso no exterior, os quais serão abordados na próxima categoria, pois sua obra é autoral; cabe aqui observar um fenômeno desta década em particular.

Editoras norte-americanas como Marvel e DC produzem “comics” de super-heróis em linha de montagem, com equipes no semi-anonimato de créditos - colocados em cantos da página -, que raríssimos leitores percebem.

Uma geração de desenhistas brasileiros aprendeu a desenhar imitando Batman e Capitão América. Uma agência local (Art Comics) conseguiu trazer roteiros para serem desenhados aqui, porém o fez para que o desenhista apenas imitasse o estilo do desenhista cujo trabalho fosse modismo de momento na editora.

Estes desenhistas passam pela “experiência” de ter seus nomes latinos adulterados para que os poucos leitores a ler os créditos não se ofendam em ver desenhos de “cucarachas”², e assim diversos brasileiros

têm a oportunidade de ter seu desenho publicado no Brasil, ocultos sob pseudônimos e despercebidos, sem destaques ou incentivo, nas revistinhas de super-heróis da editora Abril. Assim, **Deodato Borges Filho** torna-se um **Mike Deodato**, **Benedito Nascimento** em **Joe Bennet**, **Rogério Cruz** em **Roger Cruz** e outros.

Segundo a revista *Wizard* número 06, de janeiro de 1997, página 27, estes têm um lamentável papel na indústria dos Comics. Uma nota que vale transcrever da seção *As dez maiores decepções de 1996*:

“Desenhista brasileiro não é estepe...

o que vimos foi uma sucessão de artistas brasileiros de talento cobrindo férias de desenhistas americanos ou servindo como quebra-galho a possíveis problemas de prazo das editoras nos EUA. Esta situação precisa se inverter e rápido! Ou nossos quadrinhistas ficarão rotulados apenas como mão-de-obra”.

2.2. Autoral

Cabe aqui reiterar que a HQ brasileira apresenta características autorais desde sua origem em 1869, sendo a produção em linha de montagem uma forma comercial relativamente recente em termos históricos, um modo de produção industrial que remonta aos anos 60-70 da ditadura militar, consolidada nos anos 80 e pode-se considerar uma de suas conseqüências a ambição dos desenhistas em exportar seu trabalho nos moldes descritos anteriormente, sendo partes semi-anônimas da engrenagem do sistema de produção de editoras como Marvel e DC.

A produção cultural, quer sob a forma de obras musicais, literárias, manifestações folclóricas ou Quadrinhos, surge como manifestação inconsciente e espontânea mesmo em ambientes adversos, decorrente de pulsões psicológicas que não cabe aqui analisar; contudo, esta necessidade humana de expressar-se é uma constante cujo resultado é o patrimônio de bens culturais de cada povo.

As Histórias em Quadrinhos já atingiram um nível técnico e de conteúdo que permite igualá-las às Artes Clássicas como a Pintura, Escultura/Arquitetura, Literatura e Cinema.

A HQ assimila toda uma tradição histórica de narrativa em imagens que remonta aos pictogramas das cavernas, aos hieróglifos egípcios com texto e ilustração juntos, à Via Crucis das paredes das igrejas da Idade Média, com o texto saindo da boca dos santos (filactera, o avô do balão),etc..

Tal evolução das Artes Visuais é assimilada pela HQ, cujo baixo preço de custo e velocidade de produção permitem a realização de experiências gráficas como os planos gerais/panorâmicas de um “Little Nemo” e a narrativa de um Will Eisner, cujo movimento de câmera antecede o “Cidadão Kane”, de Orson Welles.

Caminhando junto com o cinema, influenciando e sendo influenciada por todas as artes, fazendo parte da *Aldeia Global*, a HQ alcança a maturidade estética ao tratar dos grandes temas e anseios da humanidade, refletindo o humano do seu autor - que encontra eco no humano leitor que se identifica, emociona-se com a obra.

Um ser humano comunicando-se, revelando-se, encontrando-se com outro ser humano. Isto é a suprema emoção estética.

Isto se sente ao ler um livro de autor, ao ver um filme de autor, ao ler um quadrinho de autor.

Ao ver o nome de Fellini ou Kurosawa, já se sabe o que terá no filme, os temas que preocupam o cineasta. O mesmo acontece ao se lerem na capa do álbum os nomes de Moebius, Crepax, Manara, Eisner, Miller.

Este quadro proposto por mim serve como parâmetro para classificar as características da hq autoral ou de Arte, diferenciando-a da comercial feita anonimamente:

Estes dez itens não são fixos. Pode-se encontrar um quadrinhista que tenha todas as características de arte publicando em revista de banca ou diagramando tiras em jornais.

O que identificará, caracterizará o Quadrinho de Autor é o *estilo*, o *toque pessoal* do autor refletido nos temas, na psicologia dos personagens e na estrutura narrativa.

O Quadrinho adulto é inteligente, complexo e sofisticado, exige um público maduro e um quadrinhista competente, que saiba escrever bons roteiros, com argumentos que sobreponham vários núcleos narrativos (romance, novela), arquitetados e articulados em

uma estrutura rica e desafiadora com desenho expressivo (meio mangá, meio caricatural) e diagramação planejada como movimentos de câmera (enquadramentos) cinematográficos e uma composição de prancha por vezes sem uma única linha de leitura, coordenada ou paratática.

Um fator por si só comprobatório das características autorais da HQ brasileira é o reconhecimento internacional de diversos autores, e uma amostragem aleatória demonstra esta história recente:

Jô de Oliveira, adapta a linguagem gráfica das xilogravuras que ilustram os livretos populares de literatura de cordel nordestinos, e em 1973 publica na revista *Linus* (Itália) sagas de cangaceiros e do folclore que envolve o já mítico **Lampião**, angariando diversos prêmios e sendo publicado em álbum no Brasil.

Sérgio Macedo, nascido no estado de Minas Gerais, migra para a cidade de São Caetano (Grande São Paulo) em 1970. Já em 1972 publica pela revista *Grilo* seu álbum *Karma de Gaargot* para em 1974 emigrar para a França, onde publica em revistas como *Métal Hurlant* e *Linus*, depois na americana *Heavy Metal*, raras vezes publicado no Brasil, desenvolve uma visão pessoal do misticismo índio que mescla com ficção científica em um estilo personalizado a cores vivas em aerógrafo.

Cynthia e Ofeliano, do Rio de Janeiro, publicam a série de aventura *Leão Negro* em tiras no *Jornal do Brasil* e em 1990 em álbum colorido pela editora *Meribérica* de Portugal, para em 1996 saírem na coletânea *Brasilian Heavy Metal*. Misturam harmoniosamente elementos de traço europeu com recursos do Mangá japonês e dos *Role Playing Games*.

Em 1990 a agência belga *Commu* recruta desenhistas de diversos estados para publicar álbuns na Europa, versando sobre os bandeirantes paulistas que cruzam a linha do tratado de Tordesilhas, lendas indígenas, aventuras sexuais no Carnaval, fantasias futuristas sobre o Rio de Janeiro e a floresta amazônica, etc.. Autores consagrados nas revistas de sexo explícito em quadrinhos no parque industrial do eixo Rio-São Paulo são editados em álbuns pessoais e autorais, como:

2.2.5. Tabela Comparativa: Autoral e Comercial

HQ de Arte (Autoral)	HQ Comercial (Linha de montagem)
Desenho personalizado, estilizado;	Desenho padrão, impessoal, acadêmico;
Diagramação de página elaborada como parte da mensagem;	Tiras, Quadrinhos em fila indiana, empilhados na página formando um muro de tijolos;
Roteiro complexo, gêneros literários (Romance, Poesia, Novela);	Roteiro linear (conto), clichê previsível;
Personagens densos, com psicologia, passado e sexo;	Personagens planos, tipos/estereótipos assexuados;
Diálogos elaborados, ação decorrente da história;	Mais ação que diálogos, todos resolvem problemas com violência física;
Narrativa pluri-focal e alinear, complexa;	Um foco narrativo (ponto de vista do herói), narrador onisciente e mensagem maniqueísta;
Posições político-filosóficas, do autor, questionamento sócio-econômico;	Apolítico, inofensivo/conservador, alienado;
O autor tem direito autoral e pode até matar o personagem que lhe pertence;	O personagem pertence à editora, que pode mudar o roteirista e o desenhista;
O autor envolve-se com cada HQ e demora a fazer (pouca quantidade e muita qualidade);	A equipe produz dúzias de páginas por mês (muita quantidade para pouca qualidade);
Vendido em álbuns anuais em livrarias ou em revistas underground de Vanguarda para público restrito.	Revista mensal vendida em bancas de jornal, grande tiragem, vendas em massa.

Antônio Amaral, do Piauí, publica o álbum *Hipocampo* (com apoio da Onix Jeans e da Fundação Cultural do Piauí) em 1994. Tal qual Henfil, seu traço é econômico e veloz, criando um padrão estético de abstração único, rompendo com a tradição plástica figurativa e concreta da HQ, seu texto, como o poeta Augusto dos Anjos, emprega terminologia científica da física, medicina, artes e literatura que muito habilmente mistura com folclore indígena (jabutí, jacaré) flora e fauna local, crítica social e poesia visual e verbal, criando um universo pessoal e autoral que é impar na história da HQ do Brasil; um trabalho de vanguarda exemplar. (Como afirmo no prefácio que fiz para este álbum e para a segunda edição colorida em 2000), Amaral fez o desenho que abre a coletânea *Brazilian Heavy Metal*.

Ivan Carlo de Oliveira, sob o pseudônimo *Gian Danton*, publica pela editora *Fantagraph* dos EUA roteiros desenhados por Benedito Nascimento (que hoje assina Joe Bennet) em 1995. O mesmo Ivan também edita o fanzine *Sequência*, com textos de análise e crítica de Quadrinhos de Autor. É jornalista e cursou pós-graduação (Mestrado), apresentando artigos no *Grupo de Trabalho Humor e Quadrinhos* que coordenou no **Congresso Brasileiro de Ciên-**

cias da Comunicação (Intercom). Ele é um dos representantes de uma nova tendência emergente na HQ de autor do Brasil, aliando sua prática como artista consagrado e com reconhecimento no exterior a uma reflexão universitária que abrange uma dissertação de Mestrado, artigos em Congressos e a edição de um fanzine (uma publicação independente impressa em fotocópias xerox e distribuída pelo correio e à venda em livrarias especializadas). Ivan dedica igualmente esforços e investe seu tempo a estes múltiplos níveis de atividade e teve roteiro publicado no álbum *Brazilian Heavy Metal* em 1996, em 1999 ganha diversos troféus de melhor roteirista, como “Angelo Agostini” “HQMIX” e outros.

Devido aos preconceitos e desinformação, somados aos interesses perniciosos de alguns cartunistas consagrados, no Brasil as publicações alternativas, “*subterrâneas*”, independentes de casa publicadora nas quais circulam trabalhos sem oportunidade no mercado editorial descrito acima, recebem a pecha de *fanzine*, termo de sentido dúbio e vago que já perdeu qualquer poder de significação ou descrição e que tornou-se pejorativo, depreciativo. Um exemplo desse preconceito acontece com os tantos textos de crítica apresentados em nossos Congressos ou

publicados em revistas científicas universitárias: uma vez reproduzidos em fanzines passam a ser menosprezados e até mesmo rejeitados. Em outros casos, revistas que publicam HQ inédita são denominadas de *fanzines* para, propositadamente, confundir obras desenhadas com textos de crítica e reflexão acadêmica.

No movimento de fanzines há iniciativas cuja persistência torna-se simbólica da resistência cultural nacional, como a super-heroína *Velta* de **Emir Ribeiro** (Paraíba), *Historieta* de Oscar Kern, ou a revista que edito desde 1979 em Santos, litoral de São Paulo, *Barata*, citada como tal no livro *O que é fanzine*, de **Henrique Magalhães** (p. 27 e 59) e no *Almanaque de Fanzines* (p. 39, 55, 67).

Todos estes são exemplos aleatórios de autores que teorizam sobre HQ seguindo uma tendência internacional iniciada por Will Eisner (EUA) e representada nos anos 90 por Scott McCloud, ambos autores que escrevem e teorizam sobre a estrutura e signagem da HQ a partir de uma perspectiva tanto interna e de vivência autoral quanto de pesquisador e crítico.

Pessoalmente, não posso permitir-me omitir minha reflexão baseada em experimentação muito semelhante, uma espontânea *Observação Participante* deste recorte histórico e seus processos.

Edito HQ de vanguarda de diversos autores junto a minha própria em sistema de cooperativa na revista-fanzine *Barata* desde 1979. Após ter organizado a Primeira Exposição de HQ de Santos em 1985, fui eleito diretor executivo da *Associação dos Quadrinhistas e Caricaturistas de São Paulo* em 1986, onde escrevi a *Cartilha de Direito Autoral da HQ*. Fui jurado da *I Bienal de Quadrinhos do Rio de Janeiro* (1991), publiquei em cerca de 200 fanzines, além da publicação independente dos álbuns alternativos: *Guerra das Idéias* (1987 com a quarta edição em 2001), *Guerra dos Golfinhos* (1991) - também publicado em capítulos na revista *Porrada Special* e *Absurdo* (sob hipnose em 1992). Participei da coletânea *Brazilian Heavy Metal* (1996) e “*Hora da Horta*” com HQ histórica sobre os “Outros 500” do descobrimento e colonização do Brasil, em 2000; e sou o fundador e coor-

denador do *Grupo de Trabalho em HQ no Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação* desde 1995 até 2000, selecionando pesquisas de professores doutores universitários do Brasil e exterior.

Tenho observado este quadro da HQ brasileira e sinto esta tendência crescente de autores que começam adolescentes em fanzines e depois de universitários (artistas, jornalistas, arquitetos, cineastas, publicitários, etc), passam a teorizar e refletir sobre o objeto HQ com uma franca vantagem sobre gerações anteriores somente acadêmicas, pois somam a seus argumentos a vivência prática da produção, quer em fanzines, revistas ou álbuns no Brasil e exterior.

3. Considerações finais

Percebe-se deste quadro, que não pretende ser uma descrição exaustiva e sim um breve panorama do final do Século XX e início do Século XXI e traçar o quadro de cuja situação histórica surge o mercado da qual são decorrentes os hábitos de consumo, a problemática brasileira e as peculiaridades que os autores desenvolveram para dar vazão à produção do bem cultural que são as Histórias em Quadrinhos.

A HQ sofre do mesmo problema que a literatura, ambas impressas em suporte papel (grafosfera midiática) que tem pouco prestígio devido a preconceitos academicistas arcaicos, lutando para sobreviver em um país de dimensões territoriais continentais, com um problema de analfabetismo não assumido pelas autoridades, alta densidade demográfica no parque industrial do eixo Rio de Janeiro-São Paulo, migração em massa com choque cultural rural-urbano, etc...

Esta população semi-alfabetizada e subempregada ouve rádio, vê televisão, não compra HQ quando pode comprar comida, e as editoras acostumaram-se a ter menos prejuízo e problemas com a censura da ditadura publicando material americano, o que criou uma cultura de repúdio à produção local que somou-se ao espírito colonial de valorizar o que é estrangeiro, sendo louvável o fenômeno Maurício de Souza, que é a exceção para confirmar a regra.

Autores, cujo espaço para publicação é cada vez mais reduzido, aproveitam-se da

charge e cartum dos jornais para divulgar uma tira bairrista como a Escola Paulistana de Humor, outros sujeitam-se a desenhar super-heróis cobrindo férias dos americanos ou desenhando HQ comercial baseada em esportistas ou programas de televisão, ou ainda expor-se como curiosidade mórbida à mídia rotulando sua própria obra como arte-terapia, ou desenhando sexo explícito.

Porém, centenas de fanzines atuam como resistência cultural em um movimento alternativo que chega a ter distribuidoras atuando pelo correio, e deste universo surgem autores com uma obra autenticamente autoral, sendo

que muitos destes são universitários que cursam pós-graduação e participam de congressos, realizando pesquisas onde unem a teoria à prática.

De todo o universo dos quadrinhos brasileiros, cerca de 70 autores profissionais e de fanzines participam da coletânea *Brazilian Heavy Metal*, dando um panorama da produção brasileira nos anos 90.

Futuras pesquisas poderão detalhar melhor este horizonte do quadrinho brasileiro, identificando os padrões dos estilos autorais e as redes de influências internacionais destes e outros autores.

Bibliografia

Almanaque de fanzines: o que são por que são como são. Rio de Janeiro, Arte de Ler, s.d.

Cagnin, Antonio Luiz. *Os Quadrinhos.* São Paulo, Ática, 1975.

Calazans, Flávio Mário de Alcântara. *Cartilha de Direito Autoral.* São Paulo, Associação dos Quadrinhistas e Caricaturistas, 1986.

—. (org) *As histórias em quadrinhos no Brasil: teoria e prática.* [Intercom-Unesp/Proex] , São Paulo, 1997, (Coleção GT da Intercom volume 7).

—. *Propaganda subliminar multimídia.* 4. Edição. São Paulo, Summus, 1999. (Coleção Novas Buscas em comunicação, v.42)

—. *Propaganda Subliminar Multimídia.* 2a. edição, São Paulo, Summus editorial, 1996.

Cavalcanti, Ionaldo. *O Mundo dos quadrinhos.* São Paulo, Símbolo, 1977.

Cirne, Moacy. *História e crítica dos quadrinhos brasileiros.* Fundação Nacional de Arte, Edição Europa [s.d.].

Eisner, Will. *Quadrinhos e arte seqüencial.* São Paulo, Martins Fontes, 1989.

Ikoma, Fernando. *A técnica universal das histórias em quadrinhos.* São Paulo, EDREL, [s.d.].

Lent, John A. *Comic art in Africa, Asia, Australia and Latin America:* a comprehensive, International Bibliography compiled by John Lent, USA, Greenwood Press, 1996.

Luyten, Sonia Maria Bibe. *O poder dos quadrinhos japoneses.* São Paulo, Liberdade/Fundação Japão, 1991.

—. *O que é história em quadrinhos.* São Paulo, Brasiliense, 1985.

Magalhães, Henrique. *O que é fanzine.* São Paulo, Brasiliense, 1993.

Marquezi, Dagomir. *AUIKA! Algumas reflexões sobre cultura de massas.* São Paulo, Proposta Editorial, 1980.

McCloud, Scott. *Desvendando os quadrinhos.* São Paulo, Makron Books, 1995.

Moya, Álvaro de. *História da história em quadrinhos.* 2.edição ampliada. São Paulo, Brasiliense, 1993.

Wizard, Número 6, jan. 1997, São Paulo, Editora Globo.

¹ UNESP.

² Gíria pejorativa usada pelo norte-americanos para designar os latino-americanos.