

A Revista Mineira Graffiti e os anos 90

RASLAN, Eliane Meire Soares¹
SILVA, Ivone Gomes da²
CARDOSO, Carina Ribeiro³
MARTINS, Ludimila Vitoriano de Castro

Resumo

Este artigo é um estudo de caso que analisa aspectos contextuais e processuais envolvidos na produção da *Revista Graffiti* publicada em Belo Horizonte desde 1995 até os dias atuais. Para o julgamento do tema aqui exposto foram abordados os Movimentos Independentes dos Quadrinhos mineiros nos anos 90 na capital, bem como as características do mercado de divulgação dos quadrinhos e as produções independentes de destaque na cidade, culminando com a Revista Graffiti, objeto dessa análise. A Revista foi considerada referência nacional, segundo o Guia Cultural Mixordia, editado por Daniel Silva, Débora Fantini e Marcelo Lustosa, por ser um luxuoso almanaque graficamente elaborado, fruto do esforço de um grupo de jovens universitários e artistas plásticos. Para o aprofundamento do estudo, além da coleta de dados, utilizou-se também o método da entrevista semiestruturada, acompanhada de questionários estruturados. Esta análise visa contribuir para o estudo e fomento das pesquisas em quadrinhos no estado de Minas Gerais, bem como propiciar a divulgação dos trabalhos da revista e mostrar a importância e a influência das Revistas em Quadrinhos para o mercado.

Palavras-chave: Movimento Independente, Quadrinhos Mineiros, Revista Graffiti.

Introdução

Os movimentos independentes de quadrinhos⁴ em Minas Gerais, desde a década de 90 até os dias atuais, é o objeto deste estudo. A partir desta época, ocorreu no Brasil um interessante florescimento de movimentos para desenvolver o quadrinho nacional e defendê-lo da já octogenária invasão estrangeira. Por esse motivo, viu-se necessário um estudo a respeito da

¹ Autora. Eliane Meire Soares Raslan. Doutoranda em Comunicação Social da PUCRS. Professora, pesquisadora e orientadora na Universidade UEMG. Este estudo faz parte do resultado de pesquisa do Projeto de Extensão: “Imagem e comunicação popular com os Quadrinhos” e do Grupo de Pesquisa CID – Comunicação, imagem e discurso. Ambos coordenados pela autora. Pesquisas desenvolvidas no Centro de Imagem da UEMG, realizado no NIQ - Núcleo de Ilustrações e Quadrinhos.

² Co-autora. Ivone Gomes da Silva. Professora da UEMG. Pesquisadora e orientadora do projeto de extensão: “Imagem e comunicação popular com os Quadrinhos”.

³ Co-autora. Carina Ribeiro Cardoso. Estudante do Curso Superior de Design Gráfico da UEMG. Aluna voluntária do Projeto de Extensão: “Imagem e comunicação popular com os Quadrinhos” no centro de pesquisa do NIQ da UEMG. Este artigo foi apresentado no GT “Quadrinhos, Cultura e Sociedade” do Seminário de Quadrinhos: Pesquisa, Educação e Mercado da UEMG no dia 15/06/2012.

³ Co-autora. Ludimila Vitoriano de Castro Martins. Estudante do Curso Superior de Design Gráfico da UEMG. Aluna voluntária do Projeto de Extensão: “Imagem e comunicação popular com os Quadrinhos” no centro de pesquisa do NIQ da UEMG. Este artigo foi apresentado no GT “Quadrinhos, Cultura e Sociedade” do Seminário de Quadrinhos: Pesquisa, Educação e Mercado da UEMG no dia 15/06/2012.

⁴ Quadrinhos: s. m. pl. 3. Série de desenhos que representa uma história ou uma situação, geralmente dividida em retângulos sequenciais. = Banda Desenhada, História aos Quadrinhos, História em Quadrinhos. Fonte: Dicionário Priberam da Língua Portuguesa. Disponível em: <<http://www.priberam.pt/DLPO/default.aspx?pal=quadrinhos>>. Acesso em: 04 Junho de 2012.

emergência dos quadrinhos nacionais enquanto publicações independentes até transformarem-se em almanaques de grande circulação, dentro e fora do país.

Para melhor abordagem do tema, indicamos como principal objeto de estudo a *Revista Graffiti 76% Quadrinhos*, que obteve grande visibilidade desde a sua concepção. A Revista foi considerada referência nacional por ser um luxuoso almanaque graficamente elaborado, fruto do esforço de um grupo de jovens universitários e artistas plásticos. A Revista *Graffiti* publicava dezenas de autores pouco conhecidos nacionalmente e que não teriam muito espaço em outras revistas, ganhando grande destaque em meio às publicações mineiras, adquirindo o merecimento para ser uma interessante fonte de pesquisa e aprendizado para inspiração de grandes projetos bem sucedidos.

Para o aprofundamento nesse aspecto, aplicou-se a coleta de dados e foi utilizado também o método da entrevista semi-estruturada, acompanhada de questionários estruturados. Além disso, este artigo é dividido em seções. As primeiras seções, “Emergência dos movimentos independentes de quadrinhos nos anos 80-90” e “A história da Graffiti: fanzine e incentivo a cultura”, apresentam o contexto histórico da emergência dos movimentos independentes nos anos 80-90 e a seção seguinte, “Olhares: produção da Revista Gráfica”, aborda um tema mais aprofundado em relação à revista Graffiti.

Emergência dos movimentos independentes de quadrinhos nos anos 80-90

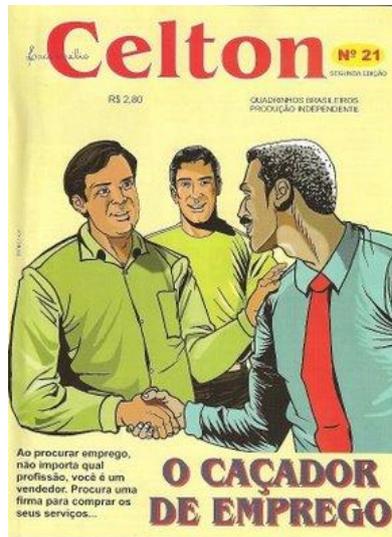
A segunda metade dos anos 80 representou um quadro de crise para os quadrinhos independentes, causado principalmente pela própria crise econômica que o país atravessou, afetando diretamente a situação financeira dos editores, fazendo com que muitos não pudessem mais manter suas publicações e que outros fizessem edições bem mais modestas.

Nessa época, surge um peculiar trabalho do quadrinista Lacarmélio Alfeo⁵ que inspirou grandes quadrinistas dos anos 90. A Revista Celton (fig.01), vendida pelas ruas da capital mineira pelo próprio autor, narra às aventuras do personagem homônimo pela cidade, tornando o público alvo da revista qualquer pessoa residente em Belo Horizonte ou ainda qualquer turista. O Trabalho de publicação venda e divulgação da revista Celton é feito pelo próprio Lacarmélio que pincha muros pela cidade com os dizeres “Leia Celton”, sai pelas ruas fantasiado, cantando e tocando violão, segurando um cartaz que diz: “Compre quadrinhos nacionais”. A Revista Celton

⁵ Lacarmélio Alfeo de Araújo, mais conhecido como Celton, vende seus gibis nos engarrafamentos da cidade de Belo Horizonte (e hoje em dia, também na capital paulista) – gibis que ele mesmo escreve, desenha, edita e vende. Fonte: EMT Cultura. Disponível em: <<http://editoraemt.blogspot.com.br/2011/06/lancamento-celton-26-lacarmelio-alfeo-d.html>>. Acesso em 04 de junho de 2012.

(fig.01) usa material impresso de custo baixo, mantendo a impressão colorida para sustentar a percepção visual que tende a gerar maior interesse do leitor em continuar a leitura. De conteúdo despojado consegue relacionar a história com o dia-a-dia das pessoas.

Fig. 01: Blog oficial do quadrinista Celton



Fonte: Celton, nº21, O caçador de Emprego, segunda edição, 2008.

<<http://zinismo.blogspot.com.br/2011/12/celton-lacarmelio-cidadao-honorario-de.html>>

Acesso em: 04 Junho de 2012.

A partir da década de 90 a produção de quadrinhos independentes volta a ficar intensa. Na época, em Belo Horizonte, o prefeito Patrus Ananias, de esquerda, que possuía outra visão em relação às políticas públicas e sociais existentes no momento, havia sido eleito. A partir dessa mudança, segundo Fabiano Barroso, um dos produtores da Graffiti, começou-se a investir em festivais culturais como a Bienal do Livro, Festival de Arte Negra, Teatro de Bonecos, dentre outros. Esse fenômeno proporcionou uma série de anseios e possibilitou uma nova perspectiva para a arte, aumentando a diversidade de temas, estilos e publicações.

Além disso, segundo Fabiano Barroso, que viveu essa realidade na época, o custo de impressão e o preço dos papéis viabilizaram-se devido ao Plano Real, que foi lançado nessa mesma década com o objetivo de diminuir a inflação. Assim, buscando a expansão do público e com o objetivo de viabilizar economicamente edições mais sofisticadas, os editores procuraram se organizar, criando estruturas mais eficientes, que é o caso da *Revista Graffiti 76% Quadrinhos*.

A I Bienal Nacional de Quadrinhos surge nesse período dos anos 90, animando e inspirando os jovens quadrinistas a se moverem por conta própria. O que gerou inaugurações de uma grande “onda” de fanzines⁶ e edições independentes que conquistou enorme parcela de

⁶ Fanzine: “De um modo geral o Fanzine é toda publicação feita pelo fã. Seu nome vem da contração de duas palavras inglesas e significa literalmente *revista do fã* (De Fanatic Magazine). No entanto, o termo fanzine se disseminou de tal forma que hoje engloba todo tipo de publicação que tenha caráter amador, que seja feita sem

consumidores no país e perdura até hoje, na forma de pequenas publicações, eventos e redes de distribuição alternativa.

Após a exposição de quadrinhos na Primeira Bienal, ocorreu um florescimento de movimentos para que os quadrinhos nacionais fossem desenvolvidos, visto que os quadrinhos brasileiros estavam sendo mais uma vez ameaçados pelo grande sucesso das publicações estrangeiras. Com a inspiração das experiências independentes de fanzines dos anos 80, jovens autores começaram a publicar seu próprio material com uma frequência cada vez maior.

Em 1994 a nova moeda pôs o fim na inflação e assim, o preço do papel caiu o suficiente para ser mais um fator de motivação para a publicação dos novos trabalhos, agora melhor finalizados, coloridos, mostrando o potencial e a qualidade das publicações independentes. De acordo com a revista *O grito*⁷, no Rio de Janeiro, os grandes destaques foram a FRI (Frente das Revistas Independentes) – que publicou as revistas “Quadrinhos Tristes” e “Grimoire” – e a Editora Nova Arte, fundada por André Diniz para editar seus próprios trabalhos. Belo Horizonte ganha visibilidade em quadrinhos nessa mesma década, considerado um pólo de jovens artistas e iniciativas bem sucedidas, como a revista *Graffiti 76% Quadrinhos*, que desde 1995 publica trabalhos independentes e é considerada referência nacional. Ainda em Belo Horizonte, em 1996, surge também à revista *Solar*, com o objetivo de ser uma alternativa aos quadrinhos norte-americanos de super-heróis, onde o personagem principal é um super-herói que vive na capital mineira.

Enquanto isso, no Rio de Janeiro e em São Paulo ocorriam eventos e salões de quadrinhos, como palestras, oficinas de desenhos e convidados internacionais. Bagnarol (2004) ainda afirma que com o passar do tempo a sede da Bienal de Quadrinhos foi transferida para Belo Horizonte, mais precisamente em 1997 e em 1999 a cidade já era sede também do evento FIQ (Festival Internacional de Quadrinhos).

A história da Graffiti: fanzine e incentivo a cultura

Nesse momento vamos iniciar a análise da Revista Graffiti, dados que tiveram como fonte, em especial, a entrevista com Fabiano Barroso, designer e desenhista autodidata, e também produtor da Revista Graffiti, 76% Quadrinhos, em entrevista concedida a este artigo,

intenção de lucro, pela simples paixão pelo assunto enfocado.” Fonte: GUIMARÃES, Edgard. João Pessoa: Marca de fantasia. Fanzine 3ª edição, 2005.

⁷Revista *O grito*. Disponível em: < www.revistaogrito.com/page/blog/2011/07/.../entrevista-andre-diniz/>. Acesso em: 04 de junho de 2012.

descreveu parte da trajetória da Graffiti e de seus autores. A história da revista começa com o encontro de Piero Bagnariol, mestre em artes na Itália, em 1995, professor de quadrinhos, com o grupo Flit, um conjunto de estudantes da Universidade Federal de Minas Gerais. O Flit fazia intervenções com grafite na cidade, usando principalmente a técnica do estêncil que permite uma foto, imagem e etc. passarem um efeito de tipografia desenhada. O grupo era composto por Marcos Malafae, Pablo Pires, Andrei Goulard, Marilá Dardot e Pedro Portela (que não chegou a fazer parte da equipe elaboradora da revista, mas atuou como colaborador). O grupo carregava o nome Flit em homenagem à tirinha Níquel Náusea, de Fernando Gonsales, onde existia a personagem Flit, a barata (fig.02).

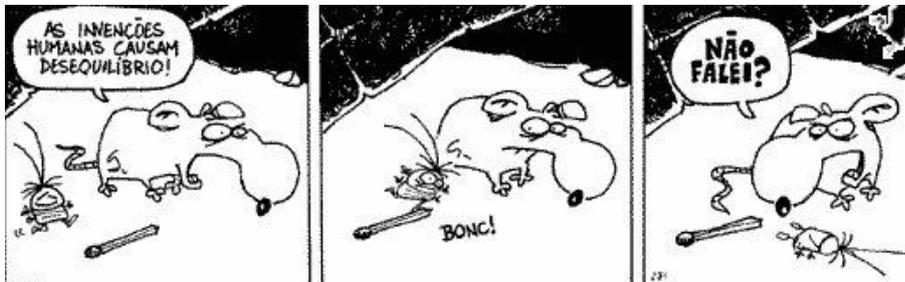


Fig. 02: A barata Flit da tirinha Níquel Náusea, de Fernando Gonsales. Fonte: <<http://sincretismosinergico.blogspot.com.br/2009/04/tech-logic.html>> Fig. 03: Graffiti FIQ! 2011. Fonte: Site oficial da Revista Graffiti.

O contato do Grupo Flit com Piero se deu em um café na região da Savassi, onde eles compartilharam interesses. Assim surgiu a idéia de produzir uma revista que privilegiasse a parte gráfica e valorizasse os quadrinhos. Desde o início, a Revista Graffiti foi concebida como algo maior do que um Fanzine, apesar de ter como conceito um projeto independente e experimental. O objetivo era que ela fosse de alta qualidade e ao mesmo tempo não industrial. Naquela época, a maioria dos quadrinhos independentes eram feitos em máquinas de xerox e, em contra partida, a Graffiti era cuidadosamente editorada e trabalhada para ser impressa em gráfica com o uso de fotolitos, impressão mais utilizada na época, e principalmente, com recurso próprio.

O nome Graffiti originou-se do grupo Fliti e seu estilo, que mantinha um caráter experimental e urbano. O nome também se baseia no significado da palavra Grafia, que designa tudo aquilo que é rabiscado e abstrato. O modo peculiar como se escreve o nome da revista, no entanto, vem de como se escreve grafite em italiano, ou seja, Graffiti. Por fim, a porcentagem contida no nome da revista (76%) é realmente um cálculo, diz Fabiano: "76% era para ser pura matemática". Os outros 24% são referentes ao jornalismo cultural, que desde o início faz parte da revista: matérias feitas de acordo com o tema específico de cada número, concebidas pela própria equipe de jornalistas da revista.

Inicialmente, a equipe editorial da Graffiti, era composta pela maioria dos integrantes do grupo Fliti, Marcos Malafae, Pablo Pires, Andrei Goulard, Marilá Dardot, além de Piero Bagnariol, que foi o grande idealizador do projeto. Um pouco mais tarde, quando já havia saído a Graffite zero, Fabiano Barroso foi convidado por Piero para integrar-se ao grupo. No começo, os integrantes eram divididos de acordo com as tarefas específicas que cada um seria responsável, mas logo percebeu-se que a divisão não funcionaria e a equipe da Graffiti tornou-se um grande conselho onde todos opinam e saem a campo para o trabalho prático.

Hoje, a equipe é composta por Piero, Fabiano, Pablo Pires (do grupo Fliti), Rafael Soares e Alexandra Martins que foram convidados a integrar o Conselho atual da Graffiti. Todos compartilham o mesmo interesse, sustentar a Revista como uma publicação independente, sempre explorando possibilidades e limites dos quadrinhos como linguagem, com o objetivo de inspirar novos quadrinistas e artistas a se lançarem no mercado.

As publicações da Revista Graffiti começaram com autores mineiros, geralmente aqueles que já eram conhecidos do grupo e também com trabalhos autorais de cada integrante da equipe. Com o passar do tempo e com o sucesso da revista, começaram a buscar novos trabalhos por cartas, assim, quadrinistas de outros estados também participariam da publicação. Com a internet se deu a queda das fronteiras físicas, selecionar os trabalhos para a Revista se tornou um processo bem menos pesado. A equipe busca trabalhos na rede, e manda convites específicos àqueles autores que já são conhecidos, e que julgam interessantes participar nas edições especiais, que normalmente são temáticas.

O ponto inicial da Graffiti foi justamente o fanzine. Entretanto, o objetivo era confeccionar uma publicação independente de alta qualidade, algo que conseqüentemente teve alto custo. Logo após o lançamento da revista, a equipe editorial da Graffiti tomou o conhecimento de uma revista argentina chamada Fierro, que fez muito sucesso nos anos 80 e que mantinha uma idéia muito semelhante à Graffiti. Apesar da semelhança, o projeto da Graffiti não se originou da Fierro, mas sim da iniciativa do grupo em dar oportunidades para autores brasileiros que não eram renomados na época, e que teriam a chance de serem conhecidos através da própria revista.

Até a edição de número quatro, a revista foi impressa com recurso próprio, o que era economicamente inviável. Para a viabilização da publicação da Graffiti, o projeto adquiriu uma vaga na lei do incentivo à cultura de modo que, com o mesmo aprovado, devia-se sair para captar recursos com patrocinadores, o que acarretou em complicações para a equipe. No entanto, posteriormente, foi aberto o fundo municipal considerando que todos os projetos culturais de cunho social que fossem aprovados tinham direito a uma quantia para a viabilização. Através

desse fundo, a Graffiti pode publicar a maior parte das suas revistas. Em situações em que o projeto não era aprovado, sua impressão era totalmente feita com recursos próprios.

A publicação da Graffiti Especial FIQ foi uma idéia inovadora da equipe. A proposta era que se produzisse a revista durante os quatro dias do Festival Internacional de Quadrinhos de 2011. Para participar dessa produção foram convidados muitos autores, presentes no evento. Além disso, vários quadrinistas tomaram a iniciativa e se juntaram ao estande. Com recursos gráficos de impressão, o festival disponibilizou ao estande da Graffiti máquinas de xerox, de escrever, mimeógrafo, silk, máquina de datilografar dentre outras técnicas para a produção imediata da revista (fig.03).

Com o grande sucesso e repercussão da revista no mercado, surgiu-se a oportunidade de se lançar álbuns dos autores. A partir daí, surgiu a iniciativa *Graffiti 100% Quadrinhos* (Fig 04-08), que eram basicamente uma edição de luxo de um autor específico que se destacou com a influência da Graffiti. Foram lançados cinco álbuns *Graffiti 100% Quadrinhos*, sendo o primeiro de autoria dos próprios Pietro Bagnariol e Fabiano Barroso, seguidos de trabalhos de Luciano Irrthum, Guazzelli, Guga Schultze e Alves, concluindo assim os cinco álbuns de luxo, coletânea de quadrinhos desses artistas. Além desses autores, grandes nomes de destaque mineiro que ainda não produziram o álbum especial da Graffiti são Marcelo Lélis e Sílvia Amélia, que também cresceram com a oportunidade dada pela revista.

Fig. 04-08: Revista Graffiti 100% Quadrinhos



Fig. 04: A Rua de lá, Evandro Alves, 2012, Editora independente. Fig. 05: Saída 3, Guga Schultze, 2010, Editora independente. Fig. 06: A Comadre do Zé, Luciano Irrthum, 2009, Editora independente. Fig. 07: O Relógio Insano, Eloar Guazzelli, 2007, Editora independente. Fig. 08: Um dia uma morte, Fabiano Barroso e Piero Bagnariol, 2007, Editora independente. Fonte: Blog oficial da Revista Graffiti <<http://graffiti76.blogspot.com.br/>> Acesso em: 04 Junho de 2012.

Premiada por seis vezes na categoria de melhor Revista na premiação HQ MIX⁸, que elege os melhores profissionais e títulos do segmento de quadrinhos do ano (<http://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/1106466-trofeu-hqmix-divulga-vencedores-do-premio.shtml>), a *Graffiti 76% Quadrinhos* chega a maturidade no ano em que completa seu

⁸ Premiação HQ Mix. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/1106466-trofeu-hqmix-divulga-vencedores-do-premio.shtml>>. Acesso em: 04 de junho de 2012.

aniversário de dezessete anos de publicações, vinte e quatro revistas e cinco álbuns (Fig 04-08). Alguns exemplos de edições premiadas são a revista de número quatro e cinco. A Revista Graffiti de número 4 (fig.13) foi agraciada com o Troféu HQ Mix de Melhor Projeto Gráfico, que contou com a participação dos seguintes artistas: Fernando Rabelo, Guga Schultze, Luciano Irthum, Entrevista com José Muñoz, Angelo Abu, Bellini, Valf, Leo Muniz, Fabiano Barroso, Gilberto de Abreu, Alessandro Correia, Piero Bagnariol, Entrevista com Arrigo Barnabé, Sílvia Amélia e Binho.

Na Graffiti 5 (fig.14) vencedora de dois troféus HQ Mix, teve a 5ª edição da revista Graffiti, premiada nas categorias de Melhor Projeto Gráfico e Melhor Revista Mix, apresenta em seu repertório os seguintes artistas e matérias: Vimal, Alexandre, Piero, Valf, Luciano Irthum, Entrevista com Luiz Gê, Paulo Barbosa, Fabiano e Cau Gomez, Quinho, Especial sobre Samba, Guga Shutze, Ed, Gilberto de Abreu.

Olhares: produção da Revista Gráfica

A partir das informações coletadas e do contato com o autor da Graffiti Fabiano Barroso, foi proposto uma análise gráfica, também conhecida como análise técnica, do projeto da revista. Essa análise consiste no estudo dos aspectos de editorial, *layout* e processos de impressão. Todas as informações pertinentes para o estudo dos elementos editoriais estão apresentadas em tópicos, trazendo imagens exemplificativas e demonstrativas.

Após analisar as vinte e quatro edições da revista, sendo, a primeira publicada no ano de 1995 e a última no ano de 2011, incluindo suas edições especiais e pontuais, foi possível perceber a grande diversidade de temas como norteadores dos projetos gráficos. Mas, apesar dessa diversidade temática, a Graffiti preserva seu conceito básico, a arte experimental e independente. A fim de manter esse conceito, os autores procuram construir projetos estruturados, principalmente, na variedade de papéis, processos de impressão e layouts de páginas editoriais diferenciados.

Segundo Fabiano Barroso em entrevista exclusiva para este artigo, o objetivo dos editores é “variar e ousar sempre”, experimentar diversas maneiras de se fazer um projeto inovador. A Graffiti já publicou em diversos tipos de papel como o couché, seda, craft, papel jornal, apergaminhado, que são papéis de diferentes cores, texturas, transparências e gramaturas, dentre muitos outros com esse propósito. Na maioria das edições, a revista se pautou em um layout de página editorial livre, respeitando as margens e diagramações dos trabalhos de cada artista, uma

vez que estes possuem um caráter próprio, que pode divergir de acordo com o traço e estilo de desenho.

As capas (fig.09-31) da Revista Gráffiti são, em sua maioria, fotos ou ilustrações que resumem o tema proposto pela edição. Em alguns momentos, também, podem ser recortes de quadrinhos ou ilustrações publicados no interior da revista e que são selecionados pelos editores de maneira a tornar a capa atrativa e ainda manter a coerência com o tema. As ilustrações de capa podem ser preparadas por autores convidados ou até mesmo artistas voluntários.

Fig. 09-31: Revista Graffiti 76% Quadrinhos





Fonte: Fig. 09: Revista Graffiti 76% Quadrinhos, Editora Independente.

Dessa maneira, após uma análise geral do perfil gráfico das revistas, a edição de número 20 (fig. 29) foi selecionada. Especificamente por seu aspecto experimental e exemplificativo do conceito geral da Graffiti, ela foi escolhida como objeto de estudo, a fim de se obter uma investigação mais abrangente a respeito de seus elementos editoriais. Edição que teve a ilustradora Maartje Schalkx, responsável pela capa (fig. 29 e 32) e contracapa (fig. 33) da edição de número 20 e ainda participou com uma publicação interna.

Como foi visto anteriormente, as capas da Graffiti, em geral, são ilustrações ou fotos que sintetizam o tema proposto. Essa edição possui um foco na sensualidade e na mulher. Assim, na capa há uma ilustração voluptuosa – em que há prazer – e que resume em parte o conteúdo da

revista. A logo (fig.09-31) *Graffiti 76% quadrinhos* permaneceu em sua posição institucional, não sofrendo nenhuma alteração de tamanho ou forma, mantendo uma margem de respiro de 1 cm. Percebe-se também, o uso da cor vermelha para o logotipo, em todas as letras, diferente das outras edições, com o objetivo de reforçar a idéia geral da edição. O vermelho é uma cor que destaca, é muito viva e representa paixão, sendo uma cor quente e estimulante. Podendo ser relacionada ao poder e/ou violência, além de simbolizar o corpo, desejo, amor e sentimento. Vermelho que nos remete a imagem, que prontamente, nos permite associar o desenho às nossas relações vivenciadas, que nos direciona ao movimento e espontaneidade da cor nas situações reais vividas por nós. Remete-nos ao nosso imaginário diversas situações, antes mesmos de fazermos a leitura, nos colocando curiosos com o conteúdo.

Fig. 32-33: Revista Graffiti 76% Quadrinhos



Fonte: Site da Revista Graffiti. Sendo que a primeira figura é Capa e a segunda figura é contracapa da Revista Gráffiti.

A grelha divide a página em blocos de espaços, ou unidades. Estas unidades atuam como orientação para colocação do texto, das imagens e dos títulos no layout. A grelha ajuda muito a dispor as coisas numa ordem lógica e é uma ferramenta fundamental quando uma equipe de designers trabalha em conjunto num projeto. (DABNER, 2003. p.30)

O número de unidades depende da complexidade do material com que o designer trabalha. Para Dabner (2003) “quanto mais complexo for o conteúdo, tanto mais versátil a grelha tem de ser.” (p.30) Na edição 20, a grelha, ou Grid permaneceu com seu aspecto despojado e absoldido de regras, uma vez que segue a diagramação de cada ilustração e HQ. Percebe-se a ausência de margens e sangrias em alguns pontos, explicitando o aspecto experimental e artístico da publicação.

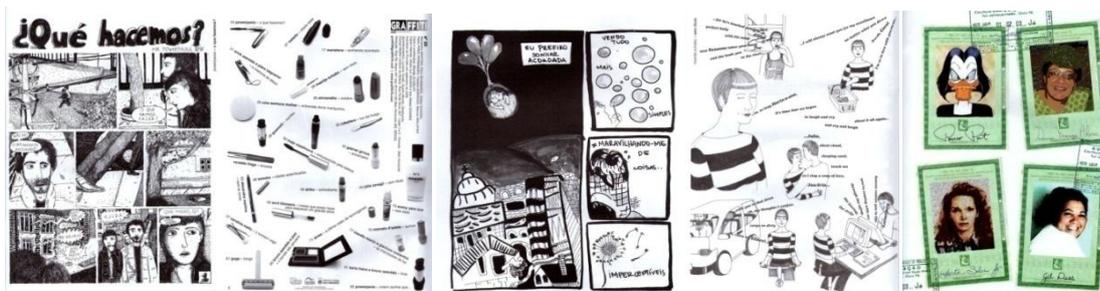


Fig. 34-38: Páginas internas da Revista Gráffiti edição 20

Agora, vamos tratar as Tipografias. Devido à Graffiti ser uma revista empírica e em sua maioria ilustrativa, ela não contém um exercício muito amplo na tipografia. Geralmente, os tipos utilizados nas histórias em quadrinhos são escolhidos pelos próprios quadrinistas não tendo uma interferência dos editores. Para o índice, legendas e matérias jornalísticas, a tipografia é determinada de acordo com o tema da edição e a coerência com a matéria, ilustração ou História em Quadrinhos (HQ) a que se refere.

Na edição 20, a tipografia predominante é a Helvética, com suas variações, está presente no índice (Fig.39), detalhamento técnico, notas e na inscrição do site localizado no verso da revista. A Helvética, além de ter uma boa legibilidade, é de fácil leitura, uma tipografia neutra que não cria tensão ao ser utilizada em conjunto com imagens. Dessa forma, o tema da edição não é prejudicado e sua idéia geral é preservada.

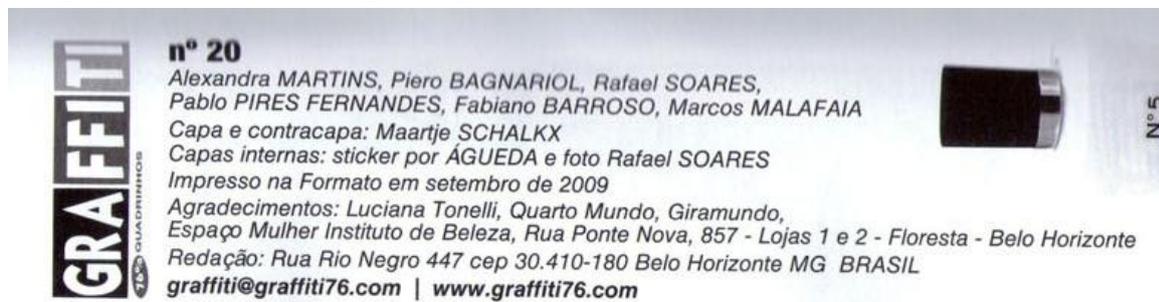


Fig. 39-41: Páginas internas da Revista Gráffiti edição 20.

A Revista Graffiti tem o formato 21 x 28 cm e explora sua verticalidade (fig.40-42), na maioria de seus projetos. Entretanto, com o objetivo de tornar o programa gráfico mais atrativo, pontualmente, os editores estudam possibilidades horizontais (fig.43-44), através de trabalhos de diversos artistas. Na Graffiti de nº 20 (fig. 32-33), estas possibilidades estão explicitadas nas páginas internas (fig.42-44) da revista, incluindo a capa (fig.32).

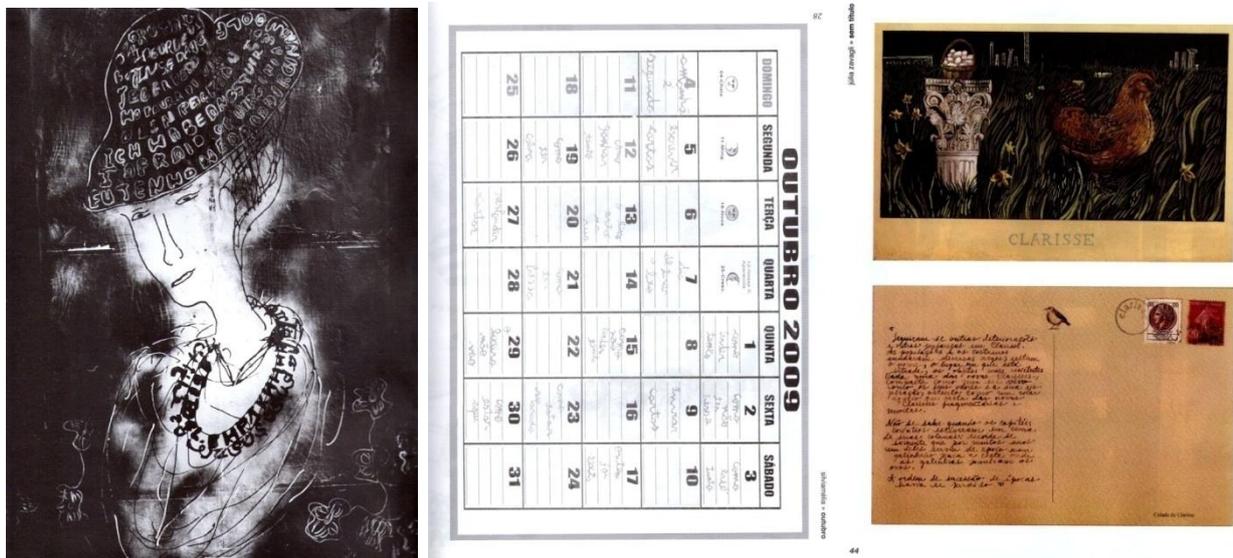


Fig. 42-44: Páginas internas da Revista Gráffiti edição 20

A escolha imagética também pode ser referenciada. Frequentemente, a revista seleciona artistas de estilos variados. Porém, devido a seu caráter de experimentação, a revista possui uma percepção visual mais *underground*⁹ devido sua predominância do preto e branco. Dessa maneira, com o propósito de manter o tema “sensualidade e mulher”, a revista de número 20 contou com uma seleção de trabalhos mais coloridos(fig.38,45-47), com grafismos e traços delicados e que também explorassem um aspecto menos *underground* do estilo preto e branco (fig.34-37, 42-43, 48-51). Mesmo tendo diversas formas de tratar a mulher, dos traços ao estilo, do conteúdo a fantasia. Conseguem fazer brincadeiras com manequins (fig. 49-50) sem afrontar a mulher que esteja com excesso de peso, de forma espontânea associam essas mulheres a brincadeiras ou mesmo ao desejo e ilusão (fig. 45, 47 e 48).

⁹ Underground: “Underground (“subterrâneo”, em inglês) é uma expressão usada para designar um ambiente cultural que foge dos padrões comerciais, dos modismos e que está fora da mídia. Também conhecido como Cultura Underground ou Movimento Underground, para designar toda produção cultural com estas características, ou Cena Underground, usado para nomear a produção de cultura underground em um determinado período e local. A Cultura Underground pode estar relacionada a produção musical, as artes plásticas, a literatura, ou qualquer forma de expressão artística da cultura urbana contemporânea.” Fonte: <http://www.associatepublisher.com/e/u/un/underground_culture.htm>. Acesso em: 29 Maio de 2012.



Fig. 45-51: Páginas da Revista Gráffiti edição 20.

Já no processo de produção, a maioria das edições da Revistas Graffiti foi publicada em papel Couché (fig. 38, 44-47), exceto (fig. 49-50) algumas publicações internas que se diferem de número para número. Pode-se citar algumas capas em que os editores ousaram ao utilizar suportes bem diferenciados, mas sempre utilizando gramaturas entre 115 g/m² e 200 g/m². As edições de número 7 (fig. 16) com papel Craft, a número 13 (fig. 22) com papel Apergaminhado e a edição, aqui estudada, de número 20 (fig. 29, 32), também com papel Apergaminhado. Além da capa diferenciada, a Graffiti n° 20 possui, em seu interior, papel Apergaminhado 90 g/m² e 250 g/m², Couché Brilho 90 g/m² e Papel Jornal 45g/m². O tipo de impressão usado na revista foi o frequentemente utilizado Offset.

Considerações Finais

O movimento dos quadrinhos independentes nos anos 80 e 90 e do aprofundamento deste artigo em relação à Revista Graffiti 76% Quadrinhos, pode-se perceber que os quadrinhos nacionais ao longo dos anos sofreram uma profunda transformação. A Revista Graffiti inaugurou

um novo modo de fazer quadrinhos independentes. Anteriormente existiam apenas duas formas de publicar quadrinhos, ou como fanzine ou industrialmente. Com o lançamento da Graffiti, surgiu um novo tipo de publicação com um caráter inovador, seu processo ainda é totalmente amador, mesmo com a existência de algumas modificações tecnológicas. No entanto, o resultado tem qualidade profissional. Hoje, esse segmento de publicação de quadrinhos criado pela Revista Graffiti é inspiração em todo o Brasil, tanto no projeto de composição e publicação da revista como a sua própria distribuição que é lenta e setorizada. O quadrinho independente vem evoluindo muito, de modo que através dos aspectos de técnica, divulgação, projeto gráfico e distribuição, muito se aproximam dos quadrinhos profissionais, percorrendo um longo caminho de conquistas ao longo dessas quatro décadas.

Na maioria, as revistas em quadrinhos ainda disponibilizam de pouco aparato tecnológico. Não inclui o fato de que na sua maioria seja divulgada e comercializada por meio eletrônico, ou mesmo por serem produzidas em computadores. Mas, pelo fato do pouco uso de programas e *softwares* avançados. Diversas formas de fazer com que seus personagens se tornem cada vez mais reais através dos olhos do leitor. Avanços tecnológicos que movimentam o mercado desses atorem quadrinistas ainda de forma tímida e lenta. O que também devemos levar em consideração é o pouco investimento de empresas e pesquisadores nesse ramo, prejudicando o avanço dos mesmos, de forma inibida acompanham as outras áreas.

Referências Bibliográficas

- BAGNAROL, Piero, et al. *Guia ilustrado de graffiti e quadrinhos*. Belo Horizonte: Fapi, 2004.
- CIRNE, Moacy da Costa. *A explosão criativa dos quadrinhos*. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 1970.
- CIRNE, Moacy da Costa. *Para ler quadrinhos: da narrativa cinematográfica à narrativa quadrinizada*. Petrópolis: Vozes, 1972.
- CORREIA DIAS, Fernando. *A imagem de Minas: Ensaio de Sociologia Regional*. Minas Gerais: Imprensa Oficial MG, 1971.
- DABNER, David. *Guia de artes gráficas: design e layout*. 1ª edição. Barcelona. Editora Gustavo Gili SA, 2003.
- ELÍSIO DOS SANTOS, Roberto; VERGUEIRO, Waldomiro. *A história em quadrinhos no Brasil: Análise, Evolução e Mercado*. 1ª edição. São Paulo: Editora Laços, 2011.
- GUIMARÃES, Edgard. *João Pessoa: Marca de fantasia*. Fanzine 3ª edição, 2005.
- KANDINSKY, Wassily. *Ponto e linha sobre plano*. 1ª edição. São Paulo. Editora Martin Fontes, 2005.

LYNCH, Kevin. *A imagem da cidade*. 1ª edição. São Paulo. Editora Martin Fontes, 1997.

EISNER, Will. *Narrativas gráficas: princípios e práticas da lenda dos quadrinhos*. 2ª edição. São Paulo: Devir, 2008.

MAGALHÃES, Henrique. *A nova onda dos fanzines*. João Pessoa: Marca de fantasia, 2004.

MATTOS DE, Gabriel. *Desmontando os quadrinhos: história em quadrinhos, educação e regionalidade*. 1ª edição. Mato Grosso: Carlini&Caniato Editorial, 2009.

Dicionário Priberam da Língua Portuguesa. Disponível em:

<<http://www.priberam.pt/DLPO/default.aspx?pal=quadrinhos>>. Acesso em: 04 Junho de 2012.

Graffiti 76% quadrinhos. Disponível em: <<http://mixsordia.com/semana/?p=9149>>. Acesso em: 07 de Agosto de 2012.

Underground culture. Disponível em:

<http://www.associatepublisher.com/e/u/un/underground_culture.htm>. Acesso em: 29 Maio de 2012.