



## **Revista *Crás!*: Quadrinhos Brasileiros e Indústria Editorial<sup>1</sup>**

Waldomiro Vergueiro<sup>2</sup>  
Professor da ECA-USP

Roberto Elísio dos Santos<sup>3</sup>  
Professor da Universidade de São Caetano do Sul

### **Resumo**

Este trabalho tem como objetivo resgatar a trajetória das histórias em quadrinhos brasileiras, centrando-se na década de 1970, quando, ao lado de iniciativas feitas por pequenas editoras, empresas editoriais de grande porte também investiram na publicação de material nacional. Analisa o caso da Editora Abril, de São Paulo, responsável pela revista *Crás!*, que reuniu talentos veteranos e jovens da arte gráfica seqüencial brasileira. A análise dessa publicação de quadrinhos revela as dificuldades do quadrinho brasileiro frente às necessidades e limites das editoras comerciais e do mercado editorial no Brasil.

### **Palavras-chave**

Histórias em Quadrinhos; Histórias em Quadrinhos – Brasil – 1970-1980; Produção editorial de Quadrinhos.

### **Introdução**

A luta dos quadrinhistas brasileiros por maior espaço no mercado editorial do país, concorrendo com títulos de quadrinhos feitos no exterior, especialmente nos Estados Unidos, passa, na maior parte das vezes, pelo restrito circuito alternativo. Em geral, pequenas editoras lançam revistas com baixas tiragens e de circulação precária, voltadas para um pequeno segmento de leitores. Normalmente, essas publicações têm poucas edições e em pouco tempo são descontinuadas.

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado na NP Produção Editorial, do VIII Nupecom – Encontro dos Núcleos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do XXXI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Professor titular da Escola de Comunicações e Artes da USP (ECA-USP). Coordenador do Núcleo de Pesquisas de Histórias em Quadrinhos da ECA-USP. Organizador dos livros: *Como usar as histórias em quadrinhos em sala de aula* (Ed. Contexto) e *O Tico-Tico 100 Anos: centenário da primeira revista de quadrinhos do Brasil* (Ed. Opera Graphica). E-mail: [wdcsverg@usp.br](mailto:wdcsverg@usp.br)

<sup>3</sup> Jornalista, com pós-doutorado em Comunicação na ECA-USP, professor de graduação e mestrado da Universidade Municipal de São Caetano do Sul (USCS) e autor dos livros *Cinema: Arte e Documento, Para reler os quadrinhos Disney; As Teorias da Comunicação: da fala à Internet; História em Quadrinhos infantil: leitura para crianças e adultos* e organizador, ao lado de Waldomiro Vergueiro, de *O Tico-Tico 100 anos: centenário da primeira revista de quadrinhos do Brasil*. E-mail: [roberto.elisio@imes.edu.br](mailto:roberto.elisio@imes.edu.br)



No entanto, a história dos quadrinhos brasileiros mostra que editoras comerciais de grande porte também realizaram experiências com publicações de quadrinhos nacionais. Nesse sentido, um empreendimento que merece especial atenção é o da revista *Crás!*, lançada em 1974 pela Editora Abril, empresa que edita os quadrinhos Disney no Brasil, além de revistas de informação (*Veja*) ou direcionadas a públicos segmentados (*Cláudia*, *Playboy*). Trata-se de uma experiência ainda não suficientemente discutida pela literatura da área, merecendo uma análise dos motivos de sua implementação e posterior encerramento. Com esse objetivo, procedeu-se a um levantamento de histórias, autores, personagens e gêneros narrativos característicos do título, assim como uma reflexão acerca das contradições inerentes à indústria editorial brasileira no que concerne à história em quadrinhos nacional.

### **A História em Quadrinhos brasileira**

Três décadas antes de serem publicados os primeiros *comics* norte-americanos, jornais brasileiros já contavam com a impressão de histórias ilustradas seqüenciais. O pioneiro desta forma de expressão artística e comunicativa foi o ítalo-brasileiro Angelo Agostini, que em 1867 já escrevia e desenhava essas histórias para o jornal *O Cabrião*, na cidade de São Paulo. Seu primeiro personagem fixo, Nhô Quim, teve suas aventuras serializadas a partir de 30 de janeiro de 1869, no semanário *Vida Fluminense*. Tratava-se de um interiorano que aprontava muitas confusões em sua viagem à Corte (Rio de Janeiro). Essa fórmula foi retomada por Agostini em 1884, com o personagem Zé Caipora.

Agostini também criou o primeiro logotipo de capa para a revista *O Tico-Tico*, para a qual escreveu e desenhou até sua morte, em 1910. Essa publicação, surgida em outubro de 1905 e editada continuamente até janeiro de 1962, ajudou a disseminar as histórias em quadrinhos entre os leitores brasileiros. Voltada para o público infantil, também veiculava contos, brincadeiras e novidades. Diversos artistas contribuíram para as páginas de quadrinhos – cada história ocupava de uma a duas páginas por edição, sendo a maioria de conteúdo humorístico – com destaque para J. Carlos (Jujuba e Carrapicho, Lamparina), José Gomes Loureiro (Chiquinho, Jagunço e Benjamin), Alfredo Storni (Zé Macaco e Faustina), Oswaldo Storni (Bolota), Max Yantok (Barão de Rapapé, Kaximbown e Pipoca), Luiz Sá (Réco-Réco, Bolão e Azeitona, Faisca), Giselda (Pechincha), Carlos Thiré (Os Três Legionários) e Théó (Tônico, o Caçador de



Feras). O personagem Chiquinho era, na verdade, Buster Brown, criado pelo cartunista norte-americano Richard Felton Outcault em 1902. Inicialmente decalcado a partir das histórias publicadas em jornais americanos, Chiquinho passou a ter suas aventuras criadas por vários desenhistas brasileiros, como Loureiro, Augusto Rocha, Alfredo e Oswaldo Storni, Paulo Affonso e Miguel Hochmann, tornando-se uma das estrelas da revista.

Na década de 1930, o editor Adolfo Aizen, inspirado pelos *Sundays* (cadernos de quadrinhos encartados na edição dominical dos jornais norte-americanos), lançou, em 1934, o *Suplemento Infantil*, que vinha junto com o jornal carioca *A Nação*. O sucesso foi tanto que, a partir do número 16, já com o nome alterado para *Suplemento Juvenil*, passou a ser vendido separado do jornal. Logo surgiram outras publicações dedicadas aos quadrinhos, como as revistas *Mirim* (1939-1942) e *Lobinho* (1939-1940), ambas editadas por Aizen, que fundou em 1945 a Editora Brasil-América Ltda. – EBAL; *O Globo Juvenil* (1937-1952) e *Gibi* (1939-1950), idealizadas pelo concorrente Roberto Marinho, proprietário do jornal *O Globo*; e *O Gury* (1940-1962), pertencente às organizações O Cruzeiro, de Assis Chateaubriand. Embora grande parte dos quadrinhos editados nessas publicações fosse de origem norte-americana, também havia espaço para produções nacionais.

Em 1950 foi criada em São Paulo a Editora Abril, pequena casa publicadora que se tornou uma grande indústria editorial. Seu proprietário, o ítalo-americano Victor Civita, decidiu enveredar no mercado de quadrinhos por influência de seu irmão, Cesare, que editava na Argentina, desde 1944, a revista *El Pato Donald* e detinha os direitos sobre os quadrinhos Disney para a América Latina. Além de *O Pato Donald*, a Abril lançou as revistas *Raio Vermelho* (53 edições publicadas de 1950 a 1953) e *Misterix* (12 números editados em 1953). De 1959 até 2000, artistas brasileiros como Jorge Kato, Waldyr Igayara, Carlos Edgard Herrero, Renato Canini, Roberto Fukue, Moacir Rodrigues Soares, Primaggio Mantovi, Eli Leon, Euclides Miyaura, Irineu Soares, Luiz Podavin, entre outros, passaram a criar histórias protagonizadas por personagens Disney.

Com a popularização dos quadrinhos, a partir dos anos 1930, surgiram movimentos que reprovavam a leitura dessas histórias por parte do leitor jovem. De acordo com Gonçalo Junior (2004), campanhas contra as narrativas seqüenciais foram orquestradas por grupos conservadores, liderados por professores e membros da Igreja



Católica, que consideravam a leitura de quadrinhos prejudicial à formação moral da criança e uma maneira de desviar a atenção de leituras consideradas apropriadas. Setores da esquerda também viam nos quadrinhos uma forma de alienação da realidade, uma vez que as narrativas apresentavam heróis fantasiosos que viviam aventuras fantásticas em outros planetas ou momentos históricos remotos. Em paralelo a esses ataques, artistas brasileiros reivindicavam mais espaço para as histórias feitas no Brasil e a diminuição da publicação de material estrangeiro, especialmente o norte-americano.

Essas posições atravessaram as décadas de 1950 e 1960, quando houve alternância de momentos de grande consumo de quadrinhos e de crises (políticas, mas principalmente econômicas) que afetaram o mercado editorial brasileiro. Experiências como a da Cooperativa Editora e Trabalho de Porto Alegre (CETPA), criada no governo Leonel Brizola, que se pautava por uma postura nacionalista, constituíram, na maioria das vezes, tentativas isoladas e de curta duração que visavam a produção e divulgação de quadrinhos brasileiros.

### **Quadrinhos brasileiros nos anos 1970**

Embora não sofresse diretamente com o ambiente repressivo da ditadura militar no país, instalada em 1964 e recrudescida em 1968, a história em quadrinhos brasileira foi influenciada pelas circunstâncias históricas. Tendo de driblar a censura, principalmente após o Ato Institucional número 5, de dezembro de 1968, os artistas brasileiros procuraram veículos alternativos à grande imprensa, para editar seus protestos contra o autoritarismo do regime militar em forma de charges, caricaturas e quadrinhos.

Uma das publicações mais importantes foi o semanário *Pasquim*, que reuniu, além de jornalistas e intelectuais, desenhistas como Jaguar, Ziraldo e Henfil. Às vezes censurados e até detidos por causa da mordacidade de seus trabalhos, estes artistas conseguiram manter vivo o espírito crítico durante o período de exceção. Henfil concebeu diversos personagens (como os dois Fradinhos, Capitão Zeferino, a Graúna etc.) e conseguiu manter a revista *Fradim* circulando de 1971 a 1980. Outra publicação alternativa surgida no início da década de 1970 foi a revista alternativa *Balão*, idealizada por alunos dos cursos de Arquitetura e Comunicação da Universidade de São Paulo, entre eles Luiz Gê e Laerte Coutinho.



Se o período em que a ditadura militar recrudescceu, entre 1969 e 1979, foi, devido à censura, um grande entrave para a liberdade de expressão, esse foi também um momento rico para a produção humorística brasileira. De acordo com Henk Driessen (*apud* BREMMER, ROODENBURG, 2000: 253), “o humor político floresce quando há repressão política e dificuldades econômicas”. Na década de 1970, os jornais brasileiros alternativos ou nanicos, como eram então denominados, davam espaço a charges e caricaturas que expunham sua indignação contra os desmandos do regime autoritário.

A história em quadrinhos produzida por artistas brasileiros ou estrangeiros que residiam no Brasil era publicada por pequenas editoras, como é o caso dos quadrinhos de terror, ou em revistas alternativas, muitas delas de vida curta. Surgiram, naquele momento, duas publicações importantes: *Grilo* e *O Bicho*. A primeira totalizou 48 edições publicadas de 1971 a 1972 e foi responsável por disponibilizar para os leitores o *comix underground* norte-americano (trabalhos de Robert Crumb e Gilbert Shelton, por exemplo) e quadrinhos de vanguarda europeus (Wolinski, Pichard, Guido Crepax, entre outros). O outro título, editado de 1975 a 1976, além de quadrinhos feitos no exterior, abriu espaço para a produção de quadrinhistas nacionais, como Guidacci (*Os Subterrâneos*) e Fortuna (*A senhora e seu bicho muito louco*). Segundo Cirne (1990, p. 72), *O Bicho*, idealizada pelo cartunista Fortuna para a Codecri (editora do jornal *Pasquim*)

(...) foi igualmente importante por sua pesquisa arqueológica do saber quadrinheiro brasileiro. No primeiro número, as caricaturas de costume de Seth (Álvaro Marins), no terceiro número o antológico Luiz Sá, no 4º número, Vão Gôgo (Millôr Fernandes) e Carlos Estevão são lembrados com “Ignorabus, o Contador de Histórias”; no último número, em novembro de 1976, o pouco conhecido Max (Jaguar), com “O Capitão”, tiras publicadas inicialmente na revista **Senhor**, em 1962.

No Paraná, a editora Grafipar publicou, na segunda metade dos anos 1970, diversas revistas de quadrinhos Eróticos ou de Terror feitas por artistas nacionais, como Watson Portela e Julio Shimamoto, entre outros. Casas publicadoras maiores e voltadas para os quadrinhos mais comerciais também editaram periódicos com histórias e personagens criados por roteiristas e desenhistas brasileiros. A Rio Gráfica Editora (RGE), atualmente Editora Globo, colocou nas bancas a revista *Sacarrolha*, do artista ítalo-brasileiro Primaggio Mantovi. Já a Editora Abril foi responsável pelo lançamento de títulos com os personagens de Mauricio de Sousa, como *Mônica* (1970), *Cebolinha* (1973), *Pelezinho* (1977) etc., pela volta da *Turma*



do *Pererê* (1975), de Ziraldo, e pela revista *Crás!*, que reuniu trabalhos de artistas veteranos como Jayme Cortez e Nico Rosso; quadrinhistas que já trabalhavam para a editora, a exemplo de Waldyr Igayara, Renato Canini e Carlos Edgard Herrero; e novos talentos do quadrinho nacional da época, como César Roberto Sandoval e Ciça (Cecília Alves Pinto), entre outros.

### **A revista *Crás!***

Iniciativa ousada da Editora Abril, a publicação da revista *Crás!* refletiu os problemas enfrentados pelos quadrinhistas brasileiros e pela indústria editorial do Brasil para conquistar e manter o interesse dos leitores. Um dos idealizadores desse título foi o escritor e editor Cláudio de Souza, funcionário da empresa desde a década de 1950 e que, naquele momento, dirigia as edições infanto-juvenis da Abril. De acordo com Gonçalves Junior (2003, p. 186-188):

Cláudio decidiu, então, que chegara a hora de abrir espaço para artistas brasileiros e suas criações próprias – um antigo projeto seu na Abril. E passou a defender aquela que talvez tenha sido sua proposta mais pessoal na editora: a “*Crás!*”. O formato da revista era europeu – tipo “*Veja*” – e que se transformara num sucesso em países como Itália, França e Espanha, onde se consagraram títulos como “*Linus*”, “*Eureka*”, “*Pilote*” e “*Metal Hurlant*”.

Essas publicações tinham uma fórmula aparentemente confusa, mas que se confirmou eficiente: misturava histórias antigas e novas, personagens sérios e infantis, nacionais e estrangeiros, engraçados e dramáticos. No caso da “*Crás!*”, além de dar uma panorâmica da produção atual brasileira, pretendia servir de laboratório para que os personagens de maior destaque em suas páginas ganhassem revistas próprias.

Com o crescimento da Abril nos últimos anos, Cláudio acreditava que a editora poderia “se dar ao luxo” de bancar uma publicação que não tivesse o propósito de somente atingir tiragens de centenas de milhares de exemplares.

### **Principais artistas e personagens**

A revista *Crás!*, principalmente em seus dois primeiros números, trazia uma mistura de estilos gráficos e de gêneros, com quadrinhos de terror, de humor, de aventura, infantis etc. Artistas de tendências mais variadas, abrangendo desde histórias no estilo clássico e tiras de aventuras norte-americanas até o experimentalismo psicodélico típico da década de 1970, passaram pelas páginas da publicação. Entre eles, destacam-se Renato Canini, com Kactus Kid; Carlos Edgard Herrero, com Lobisomem; e Ruy Perotti, com Satanésio. Esses personagens tornaram-se emblemáticos da publicação e conquistaram os leitores de tal forma que, passados mais de 30 anos, ainda são lembrados por muitos deles.

O cartunista gaúcho Renato Canini participou da experiência de valorização e divulgação do quadrinho nacional promovida pela CETPA, nos anos 1960, para a qual desenhou o personagem Zé Candango. No início da década de 1970, passou a fazer, muitas vezes em parceria com o roteirista Ivan Saindenberg, as histórias de Zé Carioca para a Editora Abril, dotando o papagaio brasileiro criado por Walt Disney e sua equipe, em 1942, de características típicas da realidade e da cultura do país: mais malandro, torna-se habitante de um morro carioca, joga futebol de várzea, desfila pela escola de samba do bairro e tenta driblar a falta de dinheiro.

Presente nas seis edições da revista *Crás!*, as histórias estreladas pelo caubói Kactus Kid, criadas por Canini, são paródias de filmes e histórias em quadrinhos do gênero *western*. A reversão de expectativas, característica das narrativas humorísticas, está presente no próprio personagem: o herói é, na verdade, o agente funerário fracassado Zeca Funesto – um tipo careca, desdentado e feio –, que precisa colocar peruca ruiva e dentadura e fazer um furinho no queixo (referência ao ator norte-americano Kirk Douglas) para se transformar no pistoleiro Kactus Kid.

Ícones e os clichês do gênero *western* e das séries televisivas norte-americanas são objeto das piadas presentes nas histórias de Kactus Kid: o ator de cinema norte-americano John Wayne era caricaturado em uma das histórias; já o bandido Billy The Kid foi satirizado com o nome de Bili Toquinho e confundido com um garoto. Em outra história, o herói descobre que os índios não atacam à noite porque ficam assistindo a filmes de *western* transmitidos pela TV. A metalinguagem é utilizada constantemente, como na história em que índios desenhados de forma realista contrastam com o estilo cartunesco de Canini, mas o protagonista tranquiliza: “Não se preocupe! Eles não são da nossa história!”. Durante o tiroteio, a arma do caubói dispara mais de quarenta tiros sem precisar ser recarregada. Kactus Kid justifica: “Arma de mocinho é assim mesmo!” No final da aventura, para terminar a contenda, o negociador Henry Kissinger, vestido como caubói, é lançado de pára-quadras sobre o herói e seu cavalo.

As histórias em quadrinhos protagonizadas pelos personagens Disney também foram a porta de entrada do ilustrador paulista Carlos Edgard Herrero na Editora Abril. Esse artista realizou narrativas, publicadas inclusive no exterior, com Pato Donald e Mickey, e foi co-criador do personagem Morcego Vermelho, além de desenhar as histórias cômicas e metalingüísticas em que Peninha cria histórias em quadrinhos para o jornal de Tio Patinhas.



Metalinguagem e auto-ironia também são a tônica das histórias do Lobisomem, que Herrero criou em parceria com o roteirista Júlio Andrade Filho, dando continuidade a uma colaboração já anteriormente bem sucedida, quando juntos fizeram as aventuras de Vavavum, um piloto de corridas cujo carro viaja no tempo. Ambientadas em um burgo europeu durante a Idade Média, as narrativas publicadas pela dupla na revista *Crás!* são protagonizadas por um lobisomem atrapalhado que não consegue assustar e atacar suas vítimas. Ao tomar uma poção preparada por uma feiticeira para curar sua bronquite, o lobisomem transforma-se em outros personagens da revista, como o pássaro Onofre (personagem de autoria de Júlio Andrade e Michio Yamashita) e o caubói Kactus Kid.

Ruy Perotti, por sua vez, iniciou sua carreira na Editora Brasil-América Ltda. (EBAL), criada pelo *publisher* Adolfo Aizen. Além de histórias em quadrinhos, Perotti também trabalhou na área da publicidade e realizou desenhos animados, como o do Sujismundo, personagem que, na década de 1970, protagonizava campanhas institucionais educativas do governo federal que ensinavam normas de higiene para a população.

Seu personagem, o “pobre diabo” Satanésio, teve muito destaque na revista *Crás!*. No momento em que a propaganda oficial do governo militar apregoava o *milagre econômico*, as histórias de Perotti mostravam um inferno falido por causa da violência e dos desentendimentos que caracterizam a sociedade. Por este motivo, Satanésio, vestindo roupas puídas e com remendos, resolve deixar as profundezas infernais desertas e dirigir-se para a Terra, onde imaginava melhorar de vida. No entanto, aqui chegando Satanésio encontrou um lugar habitado por pessoas intransigentes, desonestas e brutais, que não tinham medo dele. Para piorar a situação, na segunda aventura surge o anjo da guarda Anjoca, que passa a proteger o diabo em um mundo tão hostil.

Outros personagens que aparecem nas histórias de Satanésio são o *hippie* Pacífico, os brutamontes Zé Tacape e João Porrete, a feminista Lutércia e o garoto malvado Bernardão, que representam pontos de discórdia da época. Para sobreviver em meio ao caos e à truculência vigentes, o protagonista precisa trabalhar como condutor de trem fantasma ou vendendo pipoca no circo.

A boa aceitação de Satanésio por parte dos leitores levou a Editora Abril a lançar um título próprio para o personagem. A revista *Satanésio*, filhote da *Crás!*, teve quatro edições, iniciadas em junho de 1975. Perotti também foi autor das histórias do macaco





inteligente *Gabola*, cujas histórias, foram igualmente publicadas pela Abril de outubro de 1976 a junho de 1977, totalizando seis números.

Pode-se constatar que os três personagens mais cultuados pelos leitores – Kactus Kid, Lobisomem e Satanésio -, têm em comum o fato de representarem de maneira humorística os fracassados da sociedade. Alegoricamente, eles refletiam, talvez de forma inconsciente, a realidade então vivida pelos autores de histórias em quadrinhos do Brasil, obrigados a peregrinar pelas editoras para obter trabalho, submeter-se às normas comerciais da indústria editorial e enfrentar dificuldades para a aceitação de seus personagens. Os leitores, por sua vez, identificavam-se com essas criações, em função da situação do país naquele momento.

### **Uma reflexão sobre a revista *Crás!***

Produto que mistura diversas tendências do quadrinho brasileiro daquele momento com a experiência editorial de uma empresa voltada para o mercado, a revista *Crás!* pode ser entendida como uma proposta ousada no sentido de tentar difundir a produção quadrinhística nacional a um público acostumado às histórias em quadrinhos mais tradicionais e comerciais. No entanto, parece ter se tratado muito mais de uma iniciativa ligada ao idealismo de editores e artistas que trabalhavam naquele momento na editora Abril do que propriamente de uma estratégia institucional dessa grande casa publicadora no sentido de abrir o mercado para as produções nacionais.

Nessa iniciativa havia ainda uma clara intenção de valorizar a linguagem das histórias em quadrinhos como legítima forma de manifestação artística, o que é fortalecido pela série de matérias apresentada na segunda e terceira capas das revistas, enfocando a *História da história em quadrinhos no Brasil*. Num total de seis capítulos, esses textos sinalizavam ao leitor que o produto que este tinha em mãos dava continuidade a uma tradição de narrativa gráfica seqüencial, da qual o Brasil fazia parte. No entanto, embora pareça evidente que tal inserção era recebida com bons olhos por leitores já envolvidos no ambiente de quadrinhos, para quem essas informações apenas aprofundavam conhecimentos familiares, é questionável se a mensagem era recebida da mesma forma pelo leitor comum das revistas da editora. Para este leitor, talvez a inclusão desse tipo de material representasse apenas um incômodo ou uma distração em relação ao conteúdo que realmente lhe interessava ler.

Como produto editorial, a publicação apresentava várias divergências em relação aos produtos que a editora Abril colocava então no mercado, basicamente revistas

infantis do gênero *funny animals* com personagens já conhecidos pelos jovens leitores - caso das revistas Disney -, e de títulos com grupos de crianças já disseminados em tiras de jornal, que então se firmavam no mercado – as revistas do desenhista Maurício de Sousa. Desta forma, a proposição da revista *Crás!* constituía uma aposta arriscada no sentido de atingir, ao mesmo tempo, tanto leitores dessa faixa como de uma faixa etária diversa, apostando na resposta positiva, por parte deles, a um grupo de personagens totalmente desconhecido. Acrescenta-se a isso o fato das primeiras quatro edições do título serem consideradas parte do selo *Diversões Juvenis (2ª Série)*, destinado a apresentar aos leitores personagens ainda desconhecidos, como *Abbot e Costello*, *A Pantera Cor-de-Rosa*, *Folias Romanas*, *O Gordo e o Magro*, entre outros, com alguns deles ganhando publicações próprias.

Infelizmente, a reação dos leitores, pelo que se pode depreender de algumas manifestações inseridas no número 2 da revista, foi no mínimo contraditória. Por um lado, parte deles aplaudiu a iniciativa, entendendo-a como meritória e bem intencionada no objetivo de valorizar os quadrinhos nacionais. Por outro lado, não faltou quem, como o leitor Mauro Sérgio Silva Osório, estranhasse a linha editorial adotada pela revista: “O que me intrigou foi que vocês reuniram os mais diversos traços de desenho, em uma só revista. O traço não teria que ser uniforme do começo ao fim?” Outros, por sua vez, questionaram a mistura de estilos e gêneros. Foi o caso de Alex Kauffman, que se manifestou da seguinte forma: “Esta revista apresenta histórias sérias e leves, o que, a meu ver, não é muito bom”.

A única voz feminina entre os leitores descontentes com a revista parece ter sido a de Adriane Eli de Souza Sandano, de Niterói, que inquiriu os editores: “Se CRÁS! diz que aceita trabalhos de amadores e profissionais, por que vocês já começaram publicando trabalhos de desenhistas consagrados? Isso não limitaria muito a chance dos amadores?”

Mesmo que se possa argumentar que as cartas incluídas na seção de correspondência constituem uma amostra viciada, na medida em que escolhidas pelos editores e publicadas de forma equilibrada, com três delas favoráveis e a mesma quantidade contrárias à linha editorial adotada pela revista, elas são emblemáticas no sentido de evidenciar o entendimento coletivo do público leitor sobre a proposta da revista. Essa compreensão provavelmente esteve na raiz da resposta insatisfatória que o título obteve em termos de venda, razão de sua futura descontinuidade. Segundo o



desenhista e roteirista Primaggio Mantovi, um dos colaboradores da revista *Crás!*, ela chegou a vender 80 mil exemplares, quando a resposta esperada era de pelo menos 100 mil (*apud* NARANJO, 2005).

Questões relacionadas às próprias características do mercado de consumo no país podem igualmente estar no fundo da mal sucedida tentativa de publicação da revista *Crás!* Nesse sentido, é importante lembrar que a primeira metade da década de 1970 representou um momento de incerteza para a sociedade brasileira. Recentemente agredida por uma medida institucional que limitava grandemente as liberdades individuais e cerceava a livre organização, a população, de uma maneira geral, vivia uma situação de indecisão entre a acomodação ao existente e o desafio do novo, convivendo com as conseqüências que a segunda opção podia trazer. Assim, manter-se ligado àquilo que era conhecido e aceito parecia ser uma alternativa mais viável para grande parte do público consumidor brasileiro, que se satisfazia, em suas tradicionais incursões consumistas às bancas de jornal, com os produtos de costume. Arriscar-se com outros não lhe trazia vantagens imediatas. Pelo contrário.

Pode-se afirmar que a situação mudou nas décadas seguintes, à medida que a normalidade democrática voltou a se impor no país e as nuvens da repressão foram pouco a pouco se afastando. Mas, na época de lançamento da revista *Crás!*, elas eram ainda demasiadamente pesadas para qualquer reversão de expectativas. Assim, é possível imaginar que, mais que por ser fruto de um excesso de idealismo de editores e artistas, a revista também deve sua curta vida ao fato de estar adiante de seu tempo.

Por outro lado, um terceiro fator não pode ser desconsiderado na análise da experiência de publicação de uma revista de temas e personagens variados de quadrinhos em uma grande editora: a inexperiência de autores brasileiros com a manutenção de histórias seriadas. Parte dos autores envolvidos com a revista *Crás!* ou não tinha relações contratuais com a editora Abril, ou, por outro lado, acrescentava a colaboração para a revista às muitas responsabilidades que tinha em relação à editora. Ela representou, assim, um fardo a ser carregado por muitos deles, o que gerou dificuldades para manutenção de qualquer periodicidade para o título. É o que parece comprovar a verificação do intervalo de lançamento entre as edições da revista, que às vezes chegou a atingir mais de quatro meses. Em um mercado basicamente sustentado pelo colecionismo, a irregularidade de lançamentos representava uma barreira a mais – e talvez a decisiva –, para a fidelidade dos leitores. Assim, não seria injusto afirmar que aspectos relacionados à organização interna para a publicação da revista influíram



grandemente em sua trajetória. Talvez ela tenha se tornado refém de limitado planejamento editorial, surgindo prematuramente no mercado, sem ter todas as suas necessidades de produção devidamente equacionadas. Nesse sentido, um dos colaboradores mais destacados da *Crás!*, o desenhista Ruy Perotti, salientou que os quadrinhistas tinham dificuldade para cumprir os prazos exigidos pelos editores, o que agravou a falta de periodicidade da publicação<sup>4</sup>.

## Conclusões

As linhas de publicação adotadas pelas grandes editoras não são apenas ferramentas estratégicas para uso interno. Conscientemente ou não, elas passam aos consumidores o espectro geral das áreas em que a editora pretende atuar, preparando e direcionando as expectativas de seu público em relação aos produtos que coloca no mercado. Mudanças abruptas e indevidamente preparadas correm o risco de gerar estranheza no consumidor, confundindo-o quanto aos objetivos buscados pela empresa e quebrando uma relação de confiança nela depositada. Assim, de uma situação de segurança e conforto em relação aos produtos comercializados, o leitor passa a desconfiar da falta de rumo e recusa-se a consumir produtos que fujam à normalidade.

É fora de dúvida que a revista *Crás!* representou uma iniciativa meritória para o desenvolvimento das histórias em quadrinhos no Brasil, apontando caminhos para o estabelecimento de uma produção nacional constante e duradoura, bem como aprofundando a experiência anterior de pequenas editoras. No entanto, embora de conteúdo de qualidade inquestionável e trazendo os principais autores de quadrinhos da época, não obteve sucesso em termos de aceitação do público, sendo rapidamente retirada do mercado. Um ambiente de consumo viciado, no qual a maioria dos leitores prefere manter-se fiel a produtos conhecidos – em geral importados –, do que se arriscar em relação a novas publicações parece ser, em última análise, a razão maior desse malogro. Ainda assim, a revista representou uma aposta no futuro e não pode ter sua importância minimizada por seu prematuro desaparecimento. Foi este, talvez, o preço a pagar por estar na vanguarda de seu tempo. Doloroso, sim. Mas necessário.

---

<sup>4</sup> Depoimento concedido em 28 de junho de 2002 ao projeto Memória Viva do Quadrinho Nacional, do atual Observatório de Pesquisa de Histórias em Quadrinhos da ECA-USP.



## Referências bibliográficas

BREMMER, Jan; ROODENBURG, Herman. *Uma história cultural do humor*. Rio de Janeiro: Record, 2000.

CIRNE, Moacy. *História e crítica dos quadrinhos brasileiros*. Rio de Janeiro: Europa/Funarte, 1990.

GONÇALO JÚNIOR. *A guerra dos gibis: a formação do mercado editorial brasileiro e a censura aos quadrinhos, 1933-1964*. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

GONÇALO JÚNIOR. *O Homem Abril: Cláudio de Sousa e a história da maior editora brasileira de revistas*. Vinhedo: Opera Graphica, 2003.

NARANJO, Marcelo. *Crás! A hora e a vez dos quadrinhos nacionais*. *Universo HQ* [site] Disponível em: [http://www.universohq.com/quadrinhos/2005/museu\\_cras.cfm](http://www.universohq.com/quadrinhos/2005/museu_cras.cfm). Publicada em 2005. Acessada em 03 abril 2008.