

Processos criativos de Edgar Vasques

Marcelo Engster

Conheci o trabalho do Edgar Vasques em meu período pré-vestibular, no começo dos anos 2000 em Santa Maria, no interior do Rio Grande do Sul. Foi com um exemplar de “Rango, o gênio gabiru” que encontrei na livraria da Cesma, a Cooperativa dos Estudantes da cidade. O humor ferrenho da crítica social daquelas tiras e a lindeza dos traços do desenho logo colocaram o quadrinhista entre os meus favoritos. Depois de Rango, fui buscar todo o material possível do autor, entre eles a revista “Grillus”, as versões em quadrinhos dos crônicas de Luís Fernando Veríssimo do “Analista de Bagé” e da peça “Tangos e Tragédias”, o livro escrito a seis mãos “Pega pra Kapput”, entre outros. Hoje posso dizer que li boa parte da obra de Vasques e sempre fico atento às suas novas publicações. Nesta entrevista, publicada originalmente em 19 de junho de 2017 no site Quadrinholatra (<http://www.quadrinholatra.com.br/>), conversei com o autor sobre seus processos criativos.

Como você começou a trabalhar com quadrinhos?

Na minha infância, anos 50 (do milênio passado), a televisão no Brasil estava só começando, e o imaginário da gente era movido basicamen-

Marcelo Engster é formado em Comunicação Social - Publicidade e Propaganda pela Universidade Federal de Santa Maria (UFSM-RS) e em Direção Cinematográfica pela Escola de Cinema Darcy Ribeiro (Rio de Janeiro - RJ). É editor do site Quadrinholatra: <http://www.quadrinholatra.com.br/> <marcelo_engster@yahoo.com.br>

te pelos quadrinhos e pelo cinema, inclusive os desenhos animados. Quadrinhos americanos, Disney à frente, mas também às vezes quadrinhos franceses (Placido e Muzo, de C. Arnal) e outros europeus. Minha mãe, professora de jardim de infância, recebia revistas infantis didáticas argentinas (“Billiken”, “Rico Tipo”), que traziam muita ilustração e HQ do Prata. Recebia também a revista “Cacique”, editada pela Secretaria Estadual de Educação e Cultura, escrita e ilustrada por artistas gaúchos, onde descobri uma das referências fundamentais no desenho pro resto da vida: Renato Canini, que publicava ilustrações e quadrinhos com o personagem título da revista, o índiozinho Cacique, e seus amigos, o gauchinho Poncho Verde e o negrinho Tibica, entre outros. Turbinado assim, inventava quadrinhos em casa e na escola, às vezes com algum dos meus 5 irmãos.

Como toda criança, me expressava primeiro pelo desenho, mas ao contrário de muitas outras, não parei nem depois de me alfabetizar nem ao enfrentar as críticas (e autocríticas) da adolescência. Aliás, meu pai, que tinha enorme orgulho dos meus “dotes” de desenhista, alardeava isso por todo seu grande círculo de amigos, que incluía intelectuais, políticos e jornalistas. Quando cheguei à adolescência, já era conhecido em Porto Alegre como talentoso desenhista. E aos 14 anos (1964) fiz minha primeira ilustração profissional (quer dizer, pela qual me pagaram): uma cena de futebol para a capa do carnê de jogos do campeonato gaúcho. A segunda foi só aos 18 anos, quando passei a ilustrar regularmente textos do Caderno de Sábado, suplemento cultural do Correio do Povo (Porto Alegre). E assim começou esta carreira de cinquenta e três anos (até o momento) de ilustrações, quadrinhos, caricaturas, cartuns charges, aquarelas e desenhos.

Como é seu processo criativo? Você tem uma rotina de criação? Tem metas? Como fazer pra chegar da ideia ao papel?

A criação acontece de diversas maneiras: já sonhei o plot de uma HQ inteira (“Sottovoce, Morte Fala Baixo”), já descobri, semi-adormecido, a solução pra uma charge ou cartum, ou simplesmente já tive o “estalo” mesmo acordado. Mas quem tem que produzir charges diárias, tiras periódicas ou quadrinhos com prazos não pode fiar-se nestes momentos excepcionais. Daí a necessidade do “método”. No meu caso, trato de sacudir a “caixa preta” do cérebro através da busca de informações sobre temas que possam ser úteis, do uso do acervo cultural (leituras, filmes e outras fontes) já acumulado, inclusive do meu próprio arquivo de trabalho passado, e do intenso trabalho mental sobre todo esse material básico.

O processo passa por anotar no papel todas as ideias, de imagem ou de texto que me ocorram, mesmo fragmentárias, incompletas ou que pareçam não ser pertinentes ou fazer sentido. Vou anotando e rabiscando, num trabalho às vezes lento e penoso, que aos poucos vai mostrando relações cada vez mais nítidas e surpreendentes entre imagens, textos e ideias, até que a piada (ou a narrativa) e sua forma visual se estabelecem definitivamente. Mas também existe um acervo crescente de recursos (ou truques) que vêm com a experiência: por exemplo, no caso de uma tira que gira em torno de um grupo de personagens, quando parecem se esgotar as relações entre eles, uma forma de quebrar o impasse é introduzir uma nova personagem, o que multiplica geometricamente as possibilidades de interação com o grupo já existente (e a possibilidade de novas tirinhas).

15
12
16



↑
PERAS
PELADAS

+
CARIPA →
OUTRA!

CADA UM TEM
A 'CEBOLHA'
Q. MARETE...

ANO NOVO...

60+ (E A APOSENT. ?!!)

31 MARÇO
'OLDMARKET'

OK →

DE...
Q Q CE...
AINDA TA
FAZENDO
AQUI?

NÃO
CONSIGO
ME
MANTER!



VE...
VOCÊ
NÃO VAI
EMBORA?

ASSIM
QUE EU
CONSIGO
ME

*edgar
rodrigues*



Quais temas gosta de abordar?

Temas controversos, que me permitam, no humor (charge, cartum) ou não (HQs diversas), esclarecer o leitor e contrapor todo esse mar de “pós-verdades” e “fatos alternativos” com que toda uma mídia mistificadora bombardeia a cabeça do público diariamente...

Quais suas principais referências? O que te inspira?

Minhas inspirações são: conceitualmente, a realidade, que me instiga a apresentar minha versão como artista, pretendendo que seja esclarecedora; e, tecnicamente, toda uma série de autores, tanto literários como gráficos, que continuamente me ensinam alguma coisa. Minhas influências principais no desenho foram inicialmente (na infância e

adolescência) Carlos Estevão (um dos maiores humoristas gráficos do mundo), Renato Canini e Ziraldo. Depois disso, inúmeros grafistas, tanto no humor quanto fora dele, quando me agradam, passam a fazer parte do meu acervo mental e, de alguma forma, me instigam.

Como é seu dia a dia de criador?

Existe uma ação contínua, ininterrupta, no meu dia a dia, que é a leitura. Desde criança, filho de professora e de revisor de textos profissional, a leitura esteve presente na minha vida (me alfabetizei em casa, com 6 anos). E até hoje, meu “vício” principal é ler alguma coisa, com ou sem imagens. Assim, me abasteco pra aplicar o “método” que descrevi acima. Costumo demorar um pouco pra engrenar no trabalho (normalmente a partir das 5 ou 6 da tarde) e aí posso entrar madrugada adentro. Já aconteceu de amanhecer na prancheta, fixado no trabalho...

Você faz alguma pesquisa para suas histórias?

Quando necessário, sem dúvida. Tenho vivido, nos últimos anos, a coincidência de atender demandas de HQs e ilustrações históricas ou “de época”. Por exemplo: “Policarpo Quaresma” (final do séc. XIX), “Tragédia da Rua da Praia” (início do séc. XX) e a “História do Sindicato dos Bancários/RS em HQ” (1932/2014). Tudo isso exige uma pesquisa, às vezes difícil, de épocas diferentes. Mas, dependendo da solução criada, também pesquiso pra fazer charges ou cartuns, embora seja mais raro.

O que faz quando tem o famoso branco?

O “branco”, quando pinta (e às vezes pinta), exige mais aplicação no

“método” descrito acima, e às vezes passa (como já disse o Iotti), em último caso, pelo recurso de revisitar alguma ideia antiga do acervo...

Qual a importância do quadro em uma história em quadrinhos?

O quadro, ou requadro (termo mais técnico) é o fundamento narrativo da sequência, portanto é o próprio definidor do gênero, mais até do que o balão de texto (existem narrativas sequenciais sem *balloon*). Além de ser a janela que delimita os planos visuais em cada cena da HQ, também é o “relógio” que demarca a passagem do tempo na narrativa.

Como chegar até o público? Como estabelecer uma relação com o leitor?

O cartunista (usando o termo genericamente, para englobar as várias formas de narrativa visual) vive na confluência da arte com a indústria (gráfica, no caso). O que é uma contradição, porque a indústria existe para multiplicar (em quantidade) aquilo que já existe, consolidar o que já se mostrou útil e a arte, para apresentar o que ainda não existe, explorar o que é novo. Nesse dilema, acho que o cartunista não pode perder a perspectiva do seu lado artista, sem esquecer do compromisso não só com a expressão (que todo artista deve ter), mas também com a comunicação, que a arte aplicada (à indústria) exige. Se conseguir mover-se nessa fronteira, vai encontrar seu público.

Quais as dificuldades do mercado brasileiro?

São inúmeras, algumas específicas nossas, outras universais (no atual momento). No Brasil (que produziu quadrinhos internacionalmente pioneiros na virada do séc. XIX para o séc. XX), o quadrinho

viveu uma fase de sucesso da produção nacional até os anos 60, com revistas como “Tico-Tico”, “Suplemento Infantil”, “Suplemento Juvenil” (que publicavam tanto material estrangeiro quanto nacional), “O Anjo”, “Jerônimo, o herói do sertão”, “Pererê”, “Dr. Macarra” etc. A partir daí, a HQ nacional some das bancas, soterrada pela poderosa indústria estrangeira, especialmente americana, que tinha o apoio hollywoodiano dos desenhos animados, e fica restrita a um nicho de resistência em quadrinhos tipo sexo e terror, especialmente em São Paulo. Gradativamente, conforme o século XX se transforma no século XXI, e a HQ perde o status de cultura de massa, migra da banca para a livraria, e os novos meios eletrônicos vão permitindo a variação dos canais de produção e distribuição, a HQ brasileira tem reflorescido em quantidade e qualidade, mas com bases econômicas ainda frágeis. É uma fase de transição na qual ainda não se consolidou um mercado profissional para os autores. Essa transição, marcada pelas novas possibilidades tecnológicas ocorre em todo o mundo, e mesmo em mercados tradicionais (como Europa e EUA), os quadrinistas tentam se adaptar em meio a grandes dificuldades.

O que te motiva a continuar fazendo quadrinhos?

Como todo desenhista, sou um artista. E acho que o papel do artista, a contribuição social que ele pode dar é justamente a sua interpretação do mundo, mostrada através da sua forma específica de expressão. No meu caso, o desenho, aplicado à caricatura, ao cartum, à charge, à ilustração e aos quadrinhos, que me permitem uma narrativa mais profunda da minha visão e das minhas opiniões.

O que aconselharia para quem está começando ou quer trabalhar com quadrinhos?

Leia muito, especialmente os grandes narradores, tanto na literatura escrita quanto na com imagens, e assista todas as formas de narrativas (filmes, teatro, música, dança etc.). Visualmente, esteja sempre atento ao mundo à sua volta, tente ser capaz de representar graficamente tudo que precisar. É muito importante buscar educação formal nas artes visuais, porque assim pode obter todas as informações básicas que o desenhista necessita e que estarão à disposição. Tenha consciência de que o narrador gráfico deve dominar todos os recursos necessários (anatomia, luz e sombra, perspectiva, planos, cores etc.) para mostrar com sucesso a figura, o cenário, a paisagem, objetos e adereços.