

QUADRINHOS EM HISTÓRIA

Marlus Rogério Santos

Licenciado em História pela Universidade Federal de Alagoas - UFAL.

Especialista em Geo-História pela FEJAL – CESMAC.

Este trabalho tem como objetivo, identificar as várias formas de manifestação artística com influência nos quadrinhos e estabelecer um paralelo do mesmo com a história da sociedade a partir de sua origem, caminhando lado a lado, acompanhando seu desenvolvimento, chegando até os dias atuais. No intuito de explicar como os quadrinhos influenciaram e sofreram bastante influência (já que esta forma de expressão é tão popular nos dias de hoje), sendo inclusive, utilizado como um veículo de massa, demonstraremos como o seu grau de importância e contribuição social estão equiparadas com os vários movimentos artísticos.

Embora tenhamos seguido uma linha cronológica que percorre das origens aos dias atuais da trajetória histórica do nosso objeto de estudo, preocupamo-nos por não cair numa história factual, mas desenvolver uma pesquisa problematizadora, na medida em que procuramos desvelar as circunstâncias e/ou contextos em que se desenvolveram tais manifestações artísticas, evidenciando suas conotações ideológicas, que tem como orientação as discussões que buscam "*restabelecer a instância política no quadro da História Cultural*"¹. Do ponto de vista metodológico, utilizamos como fontes documentais: revistas em quadrinhos de várias nacionalidades, produção literária sobre o gênero, periódicos e informações eletrônicas. Realizamos uma análise das fontes, numa perspectiva dialética, no sentido de que esmiuçamos os seguintes aspectos: relação entre os acontecimentos históricos e as formas de expressão dos quadrinhos; as "maquinações" de manipulações ideológicas exercidas pelos poderes dominantes; as diferentes maneiras de criação que se desenvolveram pelo decorrer das décadas e mesmo, sem o domínio do mercado, ou seja, fora do padrão das classes dominantes, que exercem grande importância, conhecida como a cultura marginal.

No que diz respeito a sua criação e evolução, assim como o cinema e a pintura, os quadrinhos se desenvolveram através de vários estilos e formas. Em primeiro momento, com o intuito de agradar a seu público e, posteriormente, numa forma de representar a região em que seu estilo se originou. É importante analisar, o fato de que mesmo tendo sido criado por razões mercadológicas no final do século XIX, esta forma de expressão antecede seus registros na América, uma vez que os *cartuns* já eram comercializados muito antes do "garoto amarelo" (Yellow Kid, primeiro

personagem de história em quadrinhos) aparecer, porém este ficou marcado como ponto inicial, relacionado a um fato marcante que mais adiante será mencionado.

Muito além deste intuito inicial, os quadrinhos e os pré-quadrinhos (forma de quadrinhos que antecede sua origem) foram e continuam sendo uma forma de nós podermos analisar as sociedades, suas transformações, e desenvolvimento, funcionando como um espelho de nós mesmos. Se nos debruçarmos sobre uma revista em quadrinhos, de preferência de algumas décadas atrás, poderemos ver "representações" de como vivíamos, ou seja traços culturais significativos dos costumes sociais daquele referido período. Por exemplo: se pegarmos uma revista norte-americana, que é de mais fácil procura, como as dos super heróis, notamos que a preocupação que lhes cercavam, vão mudando no decorrer de sua existência. As revistas do Super Homem começaram a circular num período singular de crise econômica e eminente guerra mundial no período de 30 e 40, e o personagem enfocava essa "crise" em suas histórias. O mesmo acontecia com as criações da década de 60 e 70, onde as manifestações sociais da época eram contrárias aos rumos do governo norte-americano, vimos isso, nos desenhos do Homem Aranha, um super herói que tinha outras preocupações além de salvar donzelas indefesas; o Hulk, personagem muitas vezes desentendido, já que sua busca não era o reconhecimento do público e o X-MEN, onde, antes de salvamento gloriosos, os mutantes tinham (e ainda tem) como foco principal sua aceitação diante das pessoas, o que numa interpretação que poderíamos chamar de realista poderiam ser encaradas como imigrantes, ou simplesmente minoria em uma determinada região. No avançar da pesquisa, buscamos passagens marcantes das sociedades e, podemos ver como os quadrinhos foram utilizados e produzidos, com fins econômicos e ideológicos. Recheada de discursos "intuitivos"² que apontava para alguma espécie de movimento, podemos observar que indicavam a atmosfera que respirava determinava época, durante a qual a revista foi produzida.

Utilizada como veículo de aglutinação das massas, esta forma de expressão é uma fonte de pesquisa da sociedade e ao mesmo tempo se utiliza da mesma para se completar, já que em muitas oportunidades, o que está ali retratado somos nós, como as pinturas nas cavernas, na antigüidade; os quadros na renascença e as charges no período moderno de nossa história, numa verdadeira via de mão dupla. E é essa via de mão dupla que nos permitiu estudar a sociedade, que por sua vez, serve de base para uma história. Porém, antes de ser uma fonte de pesquisa e estudo, os quadrinhos são um veículo de descontração, e sua proposta inicial, embora estaremos vendo seus vários ângulos, é de passar o tempo e divertir quem estiver lendo. Tomaremos como ponto de partida, os conceitos do dicionário Aurélio, que se não chegam no ideal, ilustram, de uma maneira preliminar, o que viria a ser história em quadrinhos: História, concebida como narrativa e ou enredo, trama. E,

quadro/quadrinhos, concebido como qualquer obra de arte (pintura, gravura, etc.) executada sobre superfície plana

Obra de arte? Porque não? Gênios da pintura e do cinema, provavelmente, assinarão em baixo nesta frase. Criada, inicialmente, para entreter e passar o tempo, poderia ser um descendente distante dos desenhos “rupestres” (do latim *rupes* que significa “rocha”). Arte utilizada pelos povos primitivos para registrar suas vidas, seu cotidiano, seus desejos, marcaram os primeiros passos da evolução do homem. É óbvio que não podemos dizer que este tipo de desenho, assim como as seguintes formas de manifestação artísticas, pertencem a história das histórias em quadrinhos, mas também não deixam de ter uma relação, a partir do momento em que eles tentam retratar o momento, o cotidiano, as histórias em quadrinhos também tentam retratar o cotidiano (com exceção das inúmeras histórias de ficção científica e de fantasias) sempre como pano de fundo para uma história.

A criação dos quadrinhos, propriamente, só aconteceu a partir do final do século XVIII, através do apoio da imprensa, que buscava formas de aumentar as vendas de jornais. Outro elemento de impulso foi a concorrência entre os jornais, acelerando o seu desenvolvimento, em várias partes do mundo. Os artistas foram importantíssimos para se chegar ao estágio no qual se encontram os quadrinhos atuais. Por exemplo, mais ou menos no ano de 1895, em Nova York, o desenhista Richard Outcault, criou o “*Down Hogan’s Alley*”, que tinha como personagem principal “*Yellow Kid*” (publicado em cores no *New York World* de 25-02-1894, como lâmina dominical). Este trabalho revolucionou por colocar textos nos quadrinhos, além de ser o primeiro a introduzir balões, porém a pouca aceitação fez com que voltasse a utilizar os textos que antes colocava no “camisolão”³ do personagem.

O sucesso dos quadrinhos junto ao público foi incontestável, cada vez mais os donos de jornais buscavam novas idéias em histórias em quadrinhos para aumentar a venda. Fica claro que o motivo da busca por novos talentos é sempre pelo lucro e isso é até hoje. Com o imenso sucesso nas décadas seguintes, os “*syndicates*” (agências distribuidoras de notícias, horóscopos e outras matérias) passaram a contratar os desenhistas, e os jornais de pequeno porte podiam fazer contrato, onde assim tinham o direito de exibir em suas páginas várias tiras de quadrinhos. Os “*syndicates*” existem até hoje, transformaram-se em grandes empresas, distribuindo tiras para todo o mundo.

Os quadrinhos brasileiros nada perdem em importância para os estrangeiros. O pecado fica por conta da divulgação, que os norte americanos fazem tão bem e, por isso mesmo, é que quase todos os personagens daquela época ainda existem firmes e fortes, o que já não acontece com os brasileiros, onde uma das principais revistas de quadrinhos do mundo, “*O Tico-Tico*”(publicação brasileira de quadrinhos lançada em 1905 e perdurando até 1956), tenha acabado. Entretanto, pode-se dizer que ela agüentou bastante, afinal não é qualquer revista, ainda mais no Brasil, que resiste mais de 50 anos. Sua origem e permanência, ajudou ao florescimento de vários artistas, que ganharam importância em âmbito nacional. Um dos principais personagens do início dos quadrinhos brasileiros foi sem dúvida “*Reco-Reco, Bolão e Azeitona*”, um trio de garotos que faziam todo tipo de bagunça, apesar de que na época estava em evidência as histórias com crianças, seu criador Luiz Sá, nada copiou dos norte americanos, pois construiu um universo tipicamente brasileiro, que chamou a atenção dos leitores, e teve grande aceitação do público.

Outro veículo de exibição dos quadrinhos brasileiros foram os jornais. Um dos maiores incentivadores desta arte foi Adolfo Aizem, que promoveu concursos, para descobrir novos talentos. Além do suplementos em jornais, fundou também, a “Editora Brasil-América na década de 30, dando início a sua primeira revista em quadrinhos. Apesar de iniciativas deste tipo, nas décadas de vinte e trinta, o Brasil foi sufocado pelos quadrinhos estrangeiros, principalmente norte americano, mais organizado, por causa dos “*syndicates*”. Estes, quando não dividiam espaço com os brasileiros, tomavam toda a parte dos suplementos dos jornais, época de pouca criação nacional. Atualmente ainda é assim, os brasileiros tentando espaço junto as editoras, que dão preferência aos estrangeiros. Podemos citar dois exemplos que furaram essa barreira, primeiro o cartunista Henfil (1944-1988), que conseguiu um feito colocando suas tiras em jornais norte americanos, por pouco tempo, pois os leitores passaram a enviar cartas aos jornais reclamando das tiras, por acharem muito pesadas. O outro é Maurício de Sousa, criador da “turma da Mônica”, atualmente possui um dos maiores estúdios de desenhos do mundo e suas revistas são exportadas para vários países. Infelizmente, são exceções e não regra. Sem muito espaço para mostrar seu talento, muitos desenhistas desistem ou vão tentar a sorte em outro país, desenhando os personagens dos outros. Muitas vezes, esses trabalhos aparecem no Brasil e muita gente lê, porém nem imaginam que foi desenhado por um brasileiro e, possivelmente, publicado pela editora que o havia rejeitado.

Gostaria de lembrar de duas modalidades artísticas do Brasil, que, como formas de expressão, aproximam-se dos quadrinhos - H.Q⁴: 1. os “*fanzines*” que é uma produção caseira, sem o auxílio de grandes editoras, vendidas pelo correio e até mesmo de mão em mão, pode-se dizer que, quem faz este tipo de trabalho é um verdadeiro herói da resistência; 2. as “*xilogravuras*” populares,

usadas geralmente como capas para os folhetos de cordel, essa herança ibérica medieval, tornou-se a forma mais aceita para descrever as cenas do povo nordestino.

Após estas pontuais referências a algumas histórias em quadrinhos nacionais e estrangeiras, entraremos no foco principal desta pesquisa: a influência da sociedade nas histórias em quadrinhos e por conseguinte, a influência das histórias em quadrinhos na sociedade. É certo dizer que os quadrinhos foram um passo para o cinema, pois no mesmo se trabalha um roteiro, personagens, diálogo e quase tudo mais de um filme. Um dos maiores diretores desta arte, Federico Fellini, quando perguntado sobre esse assunto assim falou:

Histórias em quadrinhos são a fantasmagórica fascinação daquelas pessoas de papel, paralisadas no tempo, marionetes sem cordões, imóveis, incapazes de serem transpostos para os filmes, cujo encanto está no ritmo e dinamismo. É um meio radicalmente diferente de agradar aos olhos, um modo único de expressão. O mundo dos quadrinhos pode, em sua generosidade, emprestar roteiros, personagens e histórias para o cinema, mas não seu inexprimível poder secreto de sugestão que reside na permanência e imobilidade de uma borboleta num alfinete.

Assim como o cinema, os quadrinhos se tornaram um espelho da sociedade, onde são retratados as suas manifestações. No início do século, o acesso às classes populares, o raio de alcance era maior, além deste, a imprensa, um veículo de massa, que estava em busca de cada vez mais leitores, foi um grande parceiro para a proliferação das histórias em quadrinhos. Os quadrinhos fizeram tanto sucesso que passaram a ser confeccionados de várias maneiras, passando a ser uma grande arma, utilizada tanto pela imprensa, como pelos governos.

Na década de 30, nos EUA, iniciou-se uma série de criações no estilo aventura, seus autores buscavam ao extremo este gênero. A criação de heróis e mitos positivos, foi intensa, para poder saciar o desejo que a sociedade americana tinha na época. Anteriormente, tudo que a sociedade norte-americana pensava era que estava vivendo “um eterno milagre econômico”. Então, por causa da queda da bolsa em 29, quando perceberam o pesadelo, buscaram nos quadrinhos de aventura, uma válvula de escape, ficando evidente o seu poder de influência. Os principais personagens criados naquela época foram o Tarzã, Flash Gordon, Príncipe Valente entre outros, cada um destes vivendo em um universo diferente, selva, outros planetas e até tempos passados, deixando para o leitor que escolha seu favorito. Podemos encaixar também, na década de trinta, os desenhos de Walt Disney (1901-1966), com seus personagens famosos, infantis, introduziam mensagens no

subconsciente das pessoas que viam seus desenhos e liam suas histórias. Como do avarento Tio Patinhas que faz de tudo para ter sempre mais dinheiro, numa proposta aos difíceis anos da década de trinta, tanto para poupar dinheiro, como para conseguir mais.

Outra história em quadrinhos de extrema influência na década de 30 foi a turma de Ferdinando, onde seu criador, Al Capp ridicularizava o modo de vida norte-americano, chegando a ser muito criticado pelo governo. Agora a jogada, em todos os níveis, tanto mercadológica, como inconsciente e até de incentivo, mas bem sucedida, foi mesmo o Super Homem, este personagem continha tudo que os leitores e a sociedade americana queria naquela época, entre final de 30 e início de 40, em plena 2ª Guerra Mundial. Uniforme das cores da bandeira americana, para mostrar um sentimento de patriotismo, um super herói com poderes para acabar com a ameaça que rondava no momento no mundo, com grande apelo ideológico, esse personagem fez estrondoso sucesso na época. Não parando por aí todos os personagens de aventura se voltavam contra os nazistas, porém não escancaradamente e o primeiro a fazer isso de fato foi o recém criado Capitão América, cuja única razão de viver era para acabar com o nazismo, após a guerra este personagem ficou sem rumo. Contudo, tem-se também, notícias de H.Q. por parte do outro lado da trincheira, hostilizando o inimigo .

Terminando a guerra, a falta de papel foi um dos principais motivos responsáveis pela pouca produção, porém o principal foi a negação das H.Q., visto que, começaram a questionar se era benéfica para as crianças. Estes acontecimentos provocaram uma perseguição as H.Q., sob várias acusações, tais como: provocarem delinquência juvenil, entre outras coisas. Só a partir da década de 50, se tem uma reconstrução das histórias. Criações como “*Turma de Charlie Brown*”, e “*Pogo*” de W. Kelly. Uma nova forma de quadrinhos no ar , os pensantes, e em 52 deu a criação da revista MAD onde a sociedade americana era criticada e satirizada em sua páginas.

É a partir dessas novas criações é que vemos os surgimento de uma nova cultura, conhecido como movimento *underground*, este tipo de arte aparece como reação a barreira feita pelos syndicates, que atrelada aos quadrinhos conservadores impediam a evolução em que este estava se desenvolvendo, além da pressão em que a censura fazia, impedindo a liberdade principalmente política e ideológica dos desenhistas de se expressar. Esta atmosfera fez com que novos artistas trabalhassem de maneira artesanal, principalmente em Universidades, um dos principais personagens dessa época é “Fritz the Cat” (criado em 1967, é um gato estudante, contestador, poeta, revolucionário, romântico, terrorista e drogado) de Robert Crumb. Algumas publicações fizeram

bastante sucesso, porém, em sua maioria, este tipo de quadrinho tinha vida curta pelo fato de não possuir os recursos das grandes editoras.

Outra revolução dos H.Q. que influenciou a sociedade e principalmente a sociedade feminina, foram as novas heroínas da década de 60, como Barbarella (criação francesa do quadrinista Jean-Claude Forest em 1962), acabando com o mito de mulher submissa, sendo um chute para o início da liberação feminina. E outros seguiram o mesmo estilo, como as personagens de Guy Peelaert que mostravam a liberação sexual. Na antiga URSS, foi criada uma personagem que lutava contra os regimes coloniais e a burocracia soviética. Mostrando a influência do comunismo nos quadrinhos e na China Comunista, também houve uma produção utilizando-se dessa arte para influenciar ideologicamente a sociedade chinesa. De forma que, os poderes estatais constituídos, manipularam as revistas em quadrinhos intencionando disseminar, mais facilmente, na sociedade, sua ideologia.

Destacamos ainda, as várias criações de Stan Lee (desenhista americano), dentre elas, destacamos como principais criações: o Homem-Aranha, o X-MEN e, em especial, o “*Black Leopard*”, numa referência ao grupo “*Panteras Negra*”. Quase todos os quadrinhos criados naquela época buscavam este cunho intelectual, de caráter político e ideológico. Os anos 60 e 70 foram um marco para as H.Q., cuja característica foi a de ter ido além de entretenimento, pois foi uma arte onde se contou a história, participou da história e influiu na história.

Consideramos, após estudos desta temática, que os quadrinhos são um veículo de massa, de alto alcance. Sua importância na história da humanidade é o de registro de nossa própria história, retratada em suas múltiplas formas. Encontra-se disseminada por todos os cantos do planeta, em vários estilos⁵: América (super heróis, retratados principalmente nas histórias do Super Homem, Batman, e etc...); Europa (fantasia, conhecida pelas páginas da revista francesa Metal Hurlant, hoje sob o comando americano, no entanto, seu conteúdo ainda é composto pelas criações francesas, italianas e etc. ...); América Latina (humor, com o traço inconfundível de Quino, em suas histórias de sua personagem “Mafalda”, além do trio brasileiro Angeli, Laerte e Glauco, na famosa publicação humorística “Los três Amigos”); Ásia - principalmente Japão (realismo e fantasia, podemos retratar nestes dois estilos a obra prima mundial de Katsuhiro Otomo, “Akira”). As histórias em quadrinhos, portanto, mantém a atmosfera da época em que vivemos. Como foi visto, no período de guerra, onde nasceram a maioria dos super heróis americanos que conhecemos hoje, numa busca da superioridade frente aos inimigos que surgiam na época e de propaganda pró americana. Assim como também na Guerra Fria, onde a extinta União Soviética se utilizava dos meios para difundir sua política no país. Isso se aplica com a China, como foi visto aqui, e em

várias outras circunstâncias. Mesmo tendo servido como veículo de alienação, sua contribuição foi muito significativa, já que hoje esse material, pode ser analisado, questionado e estudado, afinal, era essa a política da época, e ela não se restringia aos quadrinhos.

Este estudo, ainda que preliminar, deixa evidente as relações estabelecidas entre a História e os Quadrinhos. Vimos, que a trajetória dos quadrinhos na sociedade, reflete as temporalidades, os acontecimentos, os pensamentos, as fantasias, as correntes ideológicas sejam ficcionais, sejam realistas, embora todas elas sejam registros históricos: do passado, da atualidade e, até mesmo prospecções futuristas.

NOTAS

¹Ver discussão feita pelo historiador da cultura Roger Chartier na obra *Cultura Escrita, Literatura e História*. Porto Alegre: ARTEMED, 2001, p. 172.

²entendido como mensagens subliminares

³ A linguagem feita pelos autores do livro "O mundo das histórias em quadrinhos" Roberto e Leila Iannone, se referindo a vestimenta do personagem mencionado.

⁴ História em Quadrinhos

⁶como por exemplo, (essa divisão foi feita por alto, deixando claro que tanto uma região como a outra se utiliza dos estilos do vizinho, é claro que em menor quantidade)

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

IANNONE, Leila R. & IANNONE, Roberto A. *O mundo das histórias em quadrinhos*. 4ªed..São Paulo: Moderna, 1995.

LUYTEN, Sonia M. Bibe. *O que é história em quadrinhos*., brasiliense, 1985. (Coleção Primeiros Passos).

SEM AUTOR, *Nosso século, 1930/1945*. Editora Abril Cultura.

SEM AUTOR, *Nosso século, 1910/1930*. Editora Abril Cultura.

HOLANDA, Aurélio B. *Minidicionário da Língua Portuguesa*. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira, 1977.

SERPA, Dagmar & ALENCAR, Marcelo. *As boas lições que aparecem nos gibis*. Nova Escola. 1998. pp. 10-19.

BRASIL. RNP_ Rede Nacional de Pesquisa. History of Comic Books. [on line] Disponível na Internet via Geocities.com: SoHo/5537. Arquivo capturado em 08 de Junho de 1999.

BRASIL. RNP_ Rede Nacional de Pesquisa. Nice Quotes. [on line] Disponível via geocities.com: SoHo/5537. Arquivo capturado em 08 de Junho de 1999.