

## **De marginais a integrados: o processo de legitimação intelectual dos quadrinhos**

WALDOMIRO VERGUEIRO<sup>1</sup>

Por décadas, as histórias em quadrinhos padeceram a indiferença das camadas intelectuais da sociedade, apesar de representarem a continuidade de uma longa tradição de manifestações iconográficas, cuja gênese pode ser encontrada nas pinturas das cavernas do homem pré-histórico e ter seus antecedentes em diversas formas de manifestações artísticas, como as colunas de Trajano, a Tapeçaria de Bayeux, o Livro dos Mortos, etc. Embora constituindo uma linguagem própria – híbrida da linguagem escrita e da imagem desenhada -, os quadrinhos tiveram sua aceitação pelas elites pensantes dificultada por diversos fatores, mas principalmente por sua característica de linguagem direcionada para as massas. No entanto, os últimos anos parecem ter trazido novos e promissores ventos para as histórias em quadrinhos no que diz respeito à sua inserção no mundo das manifestações artísticas socialmente reconhecidas. Este trabalho busca discutir essa trajetória histórica e levantar elementos que possam garantir a continuidade de aceitação dessa forma de manifestação do pensamento humano.

### **A luta pela legitimação dos quadrinhos**

Muitos responsáveis por instituições artísticas e culturais ainda persiste na postura intelectual de ver as manifestações artísticas como uma “essência metafísica reconhecida pelos seus méritos técnicos, mas, principalmente, pelo seu status filosófico” (MARTINS, 2006, p. 67). Ao mesmo tempo, ignoram ou fingem ignorar os avanços ocorridos em campos artísticos que não dominam, especialmente no que se refere às histórias em quadrinhos. Desconhecem ou fingem desconhecer que, a partir da década de 1960, “uma grande variedade de movimentos – arte pop, arte conceitual, performance, instalações, arte ambiental, etc. – intensificaram abertamente a resistência às polaridades do sistema das belas artes buscando manter e até mesmo aprofundar a relação entre arte e vida” (MARTINS, 2006, p. 68).

---

<sup>1</sup> Professor Titular e Coordenador do Observatório de Histórias em Quadrinhos da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo.

Esses movimentos estiveram no centro da inserção das histórias em quadrinhos no mundo das artes. Elas adentraram o ambiente museológico pelas mãos da arte pop, na obra de artistas como Andy Warhol e Roy Liechtenstein, que re-significaram elementos da linguagem gráfica seqüencial em seus trabalhos artísticos, produzindo intenso impacto visual.

No ambiente norte-americano, esses autores representaram o começo de um movimento de reconhecimento dos quadrinhos como manifestação artística, mas não se constituíram, absolutamente, em precursores desse tipo de valorização da linguagem gráfica seqüencial. O mérito nessa área cabe a diversos intelectuais europeus, que reconheceram o forte impacto social dos produtos quadrinísticos e sobre eles realizaram estudos e exposições. E tampouco pode ser desmerecida a ação visionária de alguns admiradores do gênero no Brasil, que, já em 1951, realizaram a primeira exposição de histórias em quadrinhos em ambiente formalmente constituído como artefato cultural (MOYA, 2001).

Mas deve-se reconhecer que a classificação de extratos ou páginas de histórias em quadrinhos como objetos museológicos é muito pouco em termos de das possibilidades artísticas dos quadrinhos. Bebendo nas águas das mais variadas artes, como a ilustração, o teatro, a literatura, a caricatura e o cinema (BARBIERI, 1998), as histórias em quadrinhos constituem um gênero complexo, em que elementos narrativos de várias manifestações artísticas ou linguagens são explorados.

Nessa característica híbrida da linguagem quadrinística e no fascínio que ela tradicionalmente exerceu sobre grandes massas de leitores está, talvez, o ponto central de sua rejeição pelas elites intelectuais. Embora compreendidas pelo universo da arte na era da reprodução mecânica (BENJAMIN, 2006 [1969]), elas sempre foram difíceis de classificar e contextualizar. Os quadrinhos levavam o aspecto de distração a seu extremo, dificultando sua compreensão por parte dos críticos de Arte. Daí, a incompreensão, o estranhamento.

Isto dificultou a inserção das histórias em quadrinhos em ambientes acadêmicos, nos quais eles foram virtualmente ignorados durante boa parte do século. Para Lombard e colegas (1999, p. 17),

[...] apesar de seu potencial para a pesquisa, as tiras de quadrinhos, as revistas de histórias em quadrinhos, e os cartuns [...] permaneceram virtualmente não-

estudados por décadas. Quando a arte dos quadrinhos, na forma de revistas, finalmente achou o seu caminho para os “labs” da universidade Americana nos anos 1940, na maioria das vezes ela era tratada como um pária, um perigo para a juventude, para a moral, para o próprio tecido da sociedade Americana.

A atenção dispensada aos quadrinhos pelos intelectuais ocorreu em paralelo com a emergência de movimentos de produção de quadrinhos que buscavam sua independência das obras disponibilizadas pela indústria massificada (*mainstream*), colocando-se como auto-suficiente e superiores a elas. Nesse sentido, eles se aliavam à crítica à indústria cultural feita pelos ideólogos da Escola de Frankfurt, que viam os produtos dessa indústria como essencialmente os mesmos:

[...] O padrão unificado de valor consiste no nível conspícuo de produção, a quantidade de investimento evidenciada. As diferenças orçamentárias de valor na indústria cultural não têm nada a ver com diferenças reais, com o significado do produto em si. Os meios técnicos, também, estão sendo engolfados por uma uniformidade insaciável. A televisão busca a síntese do rádio e do filme, atrasada somente enquanto as partes interessadas não podem concordar. Tal síntese, com suas possibilidades ilimitadas, promete intensificar a pobreza da estética material tão radicalmente que a identidade de todos os produtos da indústria cultural, ainda sutilmente disfarçada hoje, irá triunfar abertamente amanhã numa irônica realização do sonho de Wagner da obra de arte total. (HORKHEIMER; ADORNO, 2006 [1944], p. 43-44)

O movimento dos quadrinhos *underground*, também conhecidos como *comix*, bebeu mais especificamente na fonte dos movimentos hippies e da revolta estudantil, representando uma tomada de decisão pelo fortalecimento e autonomia da produção quadrinística e sua utilização como meio privilegiado para manifestação artística e social. Seus autores, oriundos e atuantes no ambiente universitário, recusavam-se a fazer parte da máquina editorial massificada e massificante, bem como a seguir as normas estabelecidas pelas grandes editoras do país, como, por exemplo, o *Comics Code*, pelo qual cada publicação em quadrinhos era analisada e recebia um selo de aprovação, atestando sua insipiência em relação aos valores socialmente aprovados (NYBERG, 1998).

Os artistas do movimento *underground* propunham uma criação quadrinística desvinculada de editoras ou normas editoriais, voltada para a expressão de sentimentos, para o desafio às tradições e para a liberação de costumes, sem preocupações imediatas com o consumo ou motivações mercantilistas. Nomes posteriormente consagrados no

universo dos quadrinhos, verdadeiros ícones em sua proposição como forma de manifestação artística capaz de suplantar as limitações da produção industrializada estavam à frente do movimento: Robert Crumb, Gilbert Shelton, Rick Griffin, S. Clay Wilson, Spain Rodriguez, entre outros (SKINN, 2004).

Ainda que limitado espacial e temporalmente, a influência tanto de obras como de autores do quadrinho *underground* atingiu os países europeus e latino-americanos, podendo-se afirmar que ajudaram na formulação de um estilo de produção de quadrinhos. Na Europa, eles foram fontes de inspiração para revistas de vanguarda. Nas Américas, assumiram viés político-partidário, no enfrentamento de governos totalitários que se espalharam pelo continente nas décadas de 1960 e 1970. No Brasil, a influência do quadrinho *underground* pode ser vista na obra do mineiro Henfil e dos vários participantes do semanário *O Pasquim*, do Rio de Janeiro, em composições que se afastavam de cânones mais tradicionais e adentravam pelo universo da caricatura e da sátira (Fig. 1).



Figura 1 *Graúna*, de Henfil

O reconhecimento do potencial artístico dos quadrinhos por parte dos intelectuais europeus e a eclosão do movimento de quadrinhos *underground* ajudaram a assentar as bases para a próxima etapa na legitimação cultural das histórias em quadrinhos no mundo inteiro. Agilizava-se o ritmo em que elas deixavam de ser vistas como uma linguagem exclusivamente direcionada ao público de menor idade e passavam a ser vistas como manifestações para públicos diversos.

## Era de Prata dos quadrinhos: marasmo e renovação

O processo de reconhecimento dos avançou por etapas. Em um primeiro momento, com páginas dominicais e tiras diárias, foram vistos como forma de assimilação dos imigrantes europeus ou asiáticos à civilização norte-americana. Posteriormente, os quadrinhos passaram, com os *comic-books*, a ser direcionados prioritariamente ao público infanto-juvenil, sofrendo as agruras e perseguições de pais e educadores, num movimento de rejeição que se espalhou por praticamente os quatro cantos do mundo.

O período mais acirrado de perseguição ao meio – anos imediatamente posteriores à Segunda Guerra Mundial, época da chamada *caça às bruxas* e apogeu da Guerra Fria entre Estados Unidos e União Soviética -, pode ser visto como um momento de preparação para a transposição dos limites da linguagem. À mesmice de uma produção padronizada, massificada e padronizadora seguiu-se um momento de ajuste, em que proposições diferenciadas de produção e composição estética eram expressas em diversas partes do mundo.

Indicadores dessa busca por novos parâmetros criativos podiam ser vislumbrados mesmo na produção industrializada de quadrinhos. Em meio a centenas de títulos e histórias que apenas repetiam um modelo de quadrinhos anódinos, agindo de forma quase subterrânea no ambiente dessa produção industrializada, alguns autores dos quadrinhos comerciais norte-americanos incluíam em suas histórias elementos narrativos ou gráficos que as transformavam em marcos para outros autores do gênero. Jim Steranko foi um deles, especialmente no trabalho que realizou à frente do personagem *Nick Fury*, com designs em que abundavam as fotocollagens e fotomontagens inspiradas em movimentos artísticos como a arte psicodélica e a Op Art. Outro autor que se destacou na produção industrializada de quadrinhos foi Steve Ditko, famoso por ser um dos criadores do personagem *Homem-Aranha*. Explorando a composição, a linguagem corporal e o ritmo da narrativa, ele se mostrou especialmente inspirado no trabalho que realizou para a revista *Strange Tales* (Fig. 2), como exemplifica Wolk (2007, p. 159-160).

[...]Não existem quase ângulos retos nas histórias do Doutor Estranho de Ditko além das bordas dos quadrinhos. Vezes e vezes, entretanto, há imagens de portais estranhamente moldados pelos quais planos de existência mais estranhos podem ser vistos, e a implicação é que os retângulos da página impressa atuam como a mesma forma de portal para os leitores. (WOLK, 2007, p. 159-160)



Figura 2—*Doctor Strange*, de Steve Ditko, marcos dos quadrinhos industrializados norte-americanos

O trabalho desses autores na Marvel Comics, juntamente com o de outros em várias editoras norte-americanas, já sinalizavam para alguma coisa inovadora em termos de linguagem das histórias em quadrinhos. Ainda não se podia vislumbrar muito bem o que era, devido às dificuldades impostas censura institucional do Comics Code Authority. Essa inovação só iria surgir ao final da década de 1970, pelas mãos de Will Eisner, um veterano da área. Chamava-se *graphic novel*.

### O surgimento das *graphic novels*

Já faz parte do folclore da área a narrativa de Will Eisner sobre a publicação de sua primeira *graphic novel*, tantas vezes ele mesmo a contou e recontou em entrevistas e palestras. O episódio é narrado da seguinte forma por Bob Andelman (2005, p. 290):

Eisner telefonou para Oscar Dystel, então presidente da Bantam Books, e jogou o conceito. Dystel não somente conhecia Eisner mas se dizia que era um fã de seu trabalho em *The Spirit*. Dystel lembrou-se dele, mas era um homem ocupado, como editores normalmente são, e estava impaciente. Ele queria saber o que era que Eisner tinha, exatamente. Eisner olhou para o seu boneco, e um instinto lhe disse, *Não diga a Dystel que é uma revista em quadrinhos ou ele baterá o telefone na sua cara.*

Assim Eisner pensou por um momento, e disse: “É uma *graphic novel*.” “Oh,” Dystel disse, “isto parece interessante; eu nunca tinha ouvido falar disso antes.”

Por convite de Dystel, Eisner levou o boneco a seu escritório. Dystel olhou o boneco, olhou para Eisner em descrença, e então olhou de volta para o boneco. Então Dystel balançou sua cabeça.

“Chame isso do que você quiser,” ele disse tristemente, “mas isto é ainda uma revista em quadrinhos! *Nós* não vendemos revistas em quadrinhos na Bantam. Eu estou surpreso com você, Will. Vá em busca de um pequeno editor.”

Na realidade, Eisner não havia absolutamente inventado a expressão *graphic novel*, pois não se tratava da primeira vez que ela era utilizada em relação especificamente a um produto quadrinístico. Antes de Eisner, o termo já havia sido utilizado pelo crítico de quadrinhos norte-americano Richard Kyle, em 1964, e também por Henry Steele na revista *Fantasy illustrated*, de 1966. Até mesmo o trabalho que Eisner oferecia ao editor – *Um contrato com Deus* –, tampouco poderia ser considerado de fato a primeira *graphic novel* a ser publicada no ambiente de quadrinhos norte-americano; diversas obras a antecederam. Entre elas, pode-se destacar *Jungle book*, de Harvey Kurtzman, e *Beyond time and again*, de George Metzger, para apenas citar dois exemplos.

A própria idéia compreendida pela expressão *graphic novel* pode ser contextualizada em outros países, com destaque para os álbuns encadernados de histórias em quadrinhos, correntemente publicados no ambiente europeu. Em geral, traziam histórias completas de personagens consagrados, anteriormente publicadas na forma de capítulos em revistas como *Tintin*, *Spirou* ou *Pilote*. Foi a partir desses álbuns que o crítico Richard Kyle cunhou inicialmente o termo *graphic story*, que depois substituiria por *graphic novel*, visando inspirar os autores norte-americanos a adotarem o mesmo nível de sofisticação das publicações européias (GRAVETT, 2005, p. 8).

Mas é preciso reconhecer que Will Eisner, com seu prestígio de criador da área e inteligente atuação mercadológica, foi essencial para a popularização do termo e ampliação do mercado para esse tipo de publicação. Após algumas rejeições, ele finalmente conseguiu publicar *Um contrato com Deus* pela Baronet Books, em 1978 (Fig. 3), uma coletânea de quatro histórias sobre pessoas que Eisner havia conhecido durante sua infância e adolescência no Bronx.

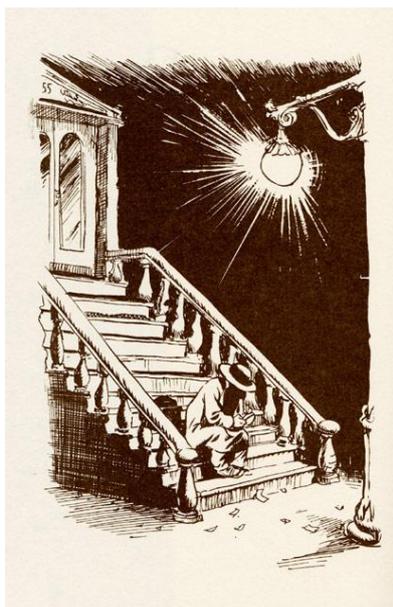


Figura 3 – Um contrato com Deus, de Will Eisner, considerada por muitos como a primeira *graphic novel*

A obra não atingiu um sucesso imediato, mas aos poucos sua qualidade foi se impondo e a reação a ela se solidificando de forma calorosa e encorajadora, a partir de sua difusão entre o público adulto. Isso lhe garantiu sucessivas reimpressões. A aceitação do trabalho representou o apoio dos leitores às idéias de Will Eisner e à sua proposta de modificar os estereótipos que existiam em relação às publicações de histórias em quadrinhos.

Por mais que a expressão *graphic novel* represente um termo com diferentes acepções, pode-se dizer que ela veio a influir positivamente no ambiente dos quadrinhos no mundo inteiro, predispondo leitores e críticos a uma nova formulação artística para o gênero. Elas representaram uma nova maneira de viabilizar e disseminar os quadrinhos, um novo *pacote*, no dizer de Charles Hatfield (2005), que viria a se somar aos já existentes. Segundo esse autor,

A história a arte dos quadrinhos se formou nas histórias de certos *pacotes* ou formatos. Nos Estados Unidos, o mais dominante desses pacotes foi a página de jornal e a “revista em quadrinhos.” O primeiro consiste de uma miscelânea de traços e gêneros, a maioria contida pelas rígidas barreiras da tira diária ou da dominical; ele aparece no interior da mais ampla miscelânea dos jornais, e quadrinhos produzidos para ele são vistos no máximo como tipos secundários. A chamada revista em quadrinhos, por outro lado, é uma revista pequena e auto-contida ou panfleto (mais ou menos de tamanho meio tablóide). Nos primeiros dias da indústria, esta revista incorporava uma miscelânea de gêneros, tanto narrativos como não-narrativos; mais recentemente, no entanto, ele veio a se concentrar em um único personagem

ou grupo de personagens e, mais frequentemente, em uma única história (tipicamente entre dezoito ou vinte e quatro páginas de extensão). Desde o final dos anos 1980, uma terceira forma de empacotamento de quadrinhos ganhou espaço na cultura impressa Americana: a “graphic novel”, o que no jargão da indústria significa qualquer narrativa quadrinística em tamanho de livro ou um compêndio de tais narrativas (excetuando volumes de reimpressão de tiras de jornal, que compõem um gênero longo, ainda que criticamente invisível em si mesmo). Cada um desses três pacotes, a página de quadrinhos, a revista em quadrinhos, e a graphic novel, tem seus próprios horizontes em termos de conteúdo, audiência e aporte cultural.

A nova denominação abriu as portas de outros espaços de comercialização e exposição para as produções quadrinísticas, elevando-as a um novo patamar artístico no último quarto do século 20 e início do século 21. Mais que isso: como formato de produção, as *graphic novels* tornaram possível quebrar a barreira entre os quadrinhos industrializados e os alternativos. Elas criaram condições para um mercado diferenciado, em que a qualidade artística, o aprofundamento psicológico, a ousadia do design e a complexidade temática passaram a ter seu valor melhor equacionado. A partir delas, as histórias em quadrinhos se firmaram como a 9ª Arte ou como *Arte Sequencial*.

### **Os caminhos da Arte Sequencial**

A partir da década de 1980, as histórias em quadrinhos passaram a ser referenciadas como a 9ª Arte. Nisso, completavam um conjunto formado por artes mais tradicionais (as seis primeiras: música, dança, pintura, escultura, literatura e teatro), acrescidas de duas outras de criação mais recente, o cinema e a fotografia. As histórias em quadrinhos passaram a ser também mencionadas como Arte Sequencial, uma denominação pouco satisfatória, uma vez que, a rigor, poderia se referir não apenas às histórias em quadrinhos, mas também a outras artes com as mesmas características, como o cinema e a animação (razão pela qual, prefiro utilizar *arte gráfica sequencial* quando me refiro às histórias em quadrinhos...).

Já no início da década de 1980 intensificou-se o uso do termo *arte sequencial* por pesquisadores e artistas. O mesmo Will Eisner o utilizou em um curso sobre quadrinhos que ministrou na School of Visual Arts da cidade de Nova Iorque e posteriormente como título de seu primeiro livro teórico na área (EISNER, 2001 [1985]).

Era mais um passo para a legitimação cultural da linguagem. Nesse sentido, Thierry Groensteen, analisando a realidade dos quadrinhos a partir da situação européia, também identificou dois momentos na história recente, bem semelhantes ao que se passou no ambiente norte-americano: a reconquista do leitor adulto, ocorrida a partir de 1972, com o lançamento da publicação *L'Écho de Savanes*, e o crescimento da publicação de álbuns na França, ocorrida quase que em paralelo com o desaparecimento das revistas tradicionais de quadrinhos do país (2000, p. 30). Didier Pasamonik (2008, p. 15) complementa o pensamento de Groensteen, afirmando que

[...] Do início dos anos 90 e em um crescendo nos anos seguintes, não houve um grande editor de literatura que não tenha buscado publicar histórias em quadrinhos: Albin Michel, Gallimard, Grasset, Le Seuil, Flammarion, Hachette, Denoël, Fayard, Le Diable Vauvert, Buchet-Chastel, La Martinière...

Ao mesmo tempo, do outro lado do mundo, artistas herdeiros do movimento *underground* norte-americano passaram a ter maior destaque no universo dos quadrinhos norte-americanos, a partir da proeminência obtida por Art Spiegelman e sua obra *Maus*. Com pretensões nitidamente biográficas, *Maus* trazia a história dos pais do autor, que prisioneiros em um campo de concentração alemão durante a Segunda Grande Guerra. Utilizando uma narrativa em primeira pessoa, Spiegelman utiliza um recurso característico das fábulas e das histórias em quadrinhos infantis: retrata os personagens como animais, individualizando as diversas nações por tipologias zoológicas – os judeus como rato, os alemães como gatos, os ingleses como cães, os poloneses como porcos, etc. (Fig. 4)

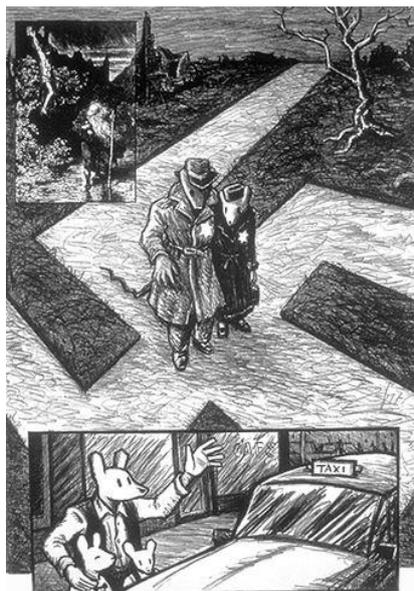


Figura 4 – Maus, de Art Spiegelman, sucesso junto à crítica norte-americana

Inicialmente publicado em capítulos na revista *Raw*, fanzine vanguarda editado por Spiegelman e Françoise Mouly de 1980 a 1991, *Maus*, após sua publicação em formato *graphic novel*, recebeu em 1992 um prêmio Pulitzer especial. Com ele, evidenciava-se para o mercado norte-americano e para o mundo em geral o potencial do novo formato de disseminação de quadrinhos, que não mais precisava ficar vinculado às narrativas tradicionais super-heróis, detetives e heróis interplanetários, mas podia também ser explorado para incursões no campo da história, da memória social e do jornalismo. Solidificavam-se novas expectativas em relação ao meio e era quebrado o preconceito de que as histórias em quadrinhos não se prestavam à retratar episódios históricos especialmente problemáticos, como o Holocausto dos judeus na 2<sup>a</sup>. Guerra Mundial.

O reconhecimento de *Spiegelman* chamou a atenção do público em geral. De repente, este se viu frente a uma realidade já familiar aos admiradores do gênero, a muitos artistas atuantes na indústria de quadrinhos e àqueles que se haviam aventurado na produção de quadrinhos *underground*. Face a essa nova realidade, o cabedal social das histórias em quadrinhos teve forte valorização, passando elas por novo tipo de recepção. A este movimento veio se somar a entrada no mercado ocidental das produções de quadrinhos japonesas – os mangás -, que propunham uma estética diferenciada em relação aos quadrinhos *mainstream* norte-americanos e europeus, com

obras que se colocavam, em princípio, como buscando horizontes mais ambiciosos que a produção tradicional ocidental. A invasão nipônica se fez inicialmente por obras que se destacavam em termos de qualidade *Gen Pés Descalços*, de Keiji Nakazawa, que transitava pelo mesmo espaço memorialístico de *Maus*.

Com invasão japonesa e a boa acolhida da obra de Spiegelman, os editores comerciais intensificaram a produção não apenas de *graphic novels*, mas também de mini-séries em sua linha normal de produção. Um movimento que havia começado em 1986, com o objetivo de revitalizar o personagem *Batman*, um dos ícones da editora DC Comics – com *Batman: O Cavaleiro das Trevas*, de Frank Miller e Klaus Janson (Fig. 5) -, passou a ter um ritmo muito mais rápido de lançamentos, tanto com obras especialmente criadas para o novo formato como coletando histórias ou arcos de histórias originalmente publicados em revistas de linha. Nesse espírito surgiram obras de capital importância na revitalização do gênero dos quadrinhos de super-heróis, como *Watchmen* (1986), de Alan Moore e Dave Gibbons (Fig. 6); *Demolidor: A queda de Murdoch* (1986), de Frank Miller e David Mazzuchelli; *Batman: Ano Um* (1987), de Frank Miller e David Mazzuchelli; *Batman: a piada mortal* (1988), de Alan Moore e Brian Bolland; *Batman: Asilo Arkham* (1989), de Grant Morrison e Dave McKean; *Marvels* (1991), de Kurt Busiek e Alex Ross; *Astro City* (1995), de Kurt Busiek e Brent Anderson; e *O Reino do Amanhã* (1996), de Mark Waid e Alex Ross, entre outros (KANNENBERG, 2008).



Figuras 5 e 6 – *Batman: O Cavaleiro das Trevas* e *Watchmen*, obras significativas de um novo momento dos quadrinhos de super-heróis

Outras obras surgiram no mercado *mainstream* buscando a excelência artística e atingir um público mais adulto. Muitas delas foram extremamente bem sucedidas em ambos objetivos. Entre elas, deve-se destacar a contribuição de Neil Gaiman e Dave McKean em *Violent Cases* (1987), publicada originalmente na Inglaterra, dois anos antes de Gaiman dar início à obra pela qual ficou mais conhecido, *Sandman* (1989-1996), que realizou com diversos desenhistas. Outro trabalho semelhante desse escritor foi *Os Livros da Magia* (1990), também com diversos autores e com a mesma qualidade estética e literária de *Sandman*, embora sem o mesmo sucesso.

Outro autor que enveredou com sucesso pelo universo das *graphic novels* foi o inglês Alan Moore, com diversas obras pela editora que fundou, a American Best Comics, posteriormente transformadas em *graphic novels*. Dirigidas ao público mais adulto, todas elas brincaram com elementos fantasiosos e revisitaram os diversos gêneros dos quadrinhos: *Top Tem* e *Supremo* (super-heróis), *Prometea* (fantasia), *A small killing* e *Lost girls* (drama), *A Liga Extraordinária* (aventura) e *V de Vingança* e *A balada de Halo Jones* (ficção científica).

Todos esses autores e suas obras maravilhosas representaram, em seu conjunto, um testemunho vivo do avanço qualitativo da arte sequencial mesmo no mercado *mainstream*. Além disso, o crescimento das *graphic novels* permitiu a utilização da linguagem dos quadrinhos para a exploração de diversos gêneros que haviam sido tratados apenas marginalmente por elas. Isso ocorreu de tal maneira, que uma nova classificação temática foi gerada na área, com trabalhos que jogaram por terra muitas idéias pré-concebidas sobre as limitações da linguagem quadrinística para ir além de propostas ficcionais.

Um dos pontos altos dos quadrinhos na última década foi o surgimento do gênero atualmente conhecido como *jornalismo em quadrinhos*, voltado para a documentação de acontecimentos e fatos reais. O destaque nessa área é o jornalista e artista Joe Sacco, cujas obras se transformaram em modelos para aqueles que intentam enveredar pelas mesmas veredas criativas. *Palestina: uma nação ocupada* (Fig. 7), sua primeira obra nessa linha, publicada originalmente em 1993, é um relato de sua viagem aos territórios ocupados da Palestina, retratando com muita sensibilidade a rotina dos moradores e dando voz a um povo que convive cotidianamente com a privação em um país militarmente ocupado. Seus desenhos, em estilo *underground*, mostram um autor



Além do jornalismo em quadrinhos, outro gênero que adquiriu força nesse novo momento de legitimação das histórias em quadrinhos foi a narrativa pessoal, com relatos de vida e memórias. É um gênero que tem suas raízes nos quadrinhos *underground*, principalmente com o trabalho de Roberto Crumb, e que posteriormente, com seus sucessores do hoje denominado quadrinho alternativo, atingiu níveis de qualidade antes pouco vislumbrados. Ele já aparece nas obras de Art Spiegelman e Keiji Nakazawa, mas se aprofunda de forma significativa nos trabalhos de autores como o norte-americano Charles Burns, autor de *Black Hole* (Fig. 8), e o japonês Kazuichi Hanawa, que escreveu *Na Prisão* (Fig. 9).



Figuras 8 e 9 – *Black Hole* e *Na Prisão*, obras que dão continuidade ao gênero biografia em quadrinhos, com grande profundidade artística

Gêneros mais tradicionais dos quadrinhos também tiveram desenvolvimento nos últimos anos. Sem esgotar o assunto, é possível destacar *Sincity*, de Frank Miller, *Cidade de Vidro*, de Paul Auster e David Mazzucchelli, *Estrada para a Perdição*, de Max Alan Collins e Richard Piers Rayner, nos quadrinhos policiais; *Moonshadow*, de J. M. DeMatteis e Jon J. Muth, no gênero fantasia; *Birdland* e *Crônicas de Palomar*, de

Gilbert Hernandez, *Ghost World*, de Daniel Clowes, *Strangers in Paradise*, de Terry Moore, *Jimmy Corrigan, the smartest kid in the world*, de Chris Ware, em histórias do cotidiano; *Hellboy*, de Mike Mignola, nas histórias de terror; *Os Invisíveis*, de Grant Morrison, *Akira*, de Katsuhiro Otomo, *Hard Boiled*, de Frank Miller e Geoff Darrow, *Give me Liberty*, de Frank Miller e Dave Gibbons, *The Originals*, de Dave Gibbons, na ficção científica; *Pussey!*, de Daniel Clowes, *Buddy does Seattle*, de Peter Bagge, *Quimby the Mouse*, de Chris Ware, no humor (KANNENBERG, 2008).

Em todos esses títulos, observa-se a preocupação com a elaboração de histórias que fujam do comum e tenham a marca do seu autor. Algumas apresentam uma visão acerba e crua da sociedade, em desenhos aparentemente grotescos e mesmo horripilantes. Outras buscam proporcionar deleite estético em níveis similares aos proporcionados pelas outras artes, inspirando-se abertamente em grandes obras da representação pictórica universal.

## **Conclusão**

A produção industrializada de quadrinhos continua massiva e massificante: tolhida em limites mais amplos do que os de vinte ou trinta anos atrás, mas, ainda assim, com evidentes limitações. O mercado, como um todo, continua disponibilizando, em proporções bastante exageradas, quadrinhos padronizados e presos a um modelo industrializado de produção, voltados para a reprodução das mesmas histórias a serem consumidas por massas de leitores invisíveis, não-identificados. Pequena parcela da produção é composta por obras que realmente colaboram para o avanço da linguagem dos quadrinhos e sua evolução artística. Todo o restante visa perpetuar o interesse da sociedade em geral por esse meio de comunicação de massa.

A boa notícia é que as obras que fazem avançar a linguagem quadrinística já não se situam apenas no âmbito do quadrinho alternativo. Cada vez mais, é possível encontrar no contexto de quadrinhos *mainstream* obras que, embora tratando de temáticas aparentemente padronizadas, re-elaboram a linguagem e influem significativamente em seu aprimoramento. Existem motivos para otimismo em relação à legitimação das histórias em quadrinhos na sociedade. É o melhor dos tempos, como diria Dickens.

## Referências

- ANDELMAN, Bob. *Will Eisner: a spirited life*. Milwaukee Press, 2005.
- BARBIERI, Daniele. *Los lenguajes del cómic*. Barcelona: Paidós, 1998.
- BENJAMIN, Walter. The work of art in the age of mechanical reproduction. In: DURHAM, Meenakshi Gigi, KELLNER, Douglas M. (eds) *Media and cultural studies: keywoks*. Revised Edition. Malden, MA: Blackwell Publ., 2006. p. 18-40.
- EISNER, Will. *Comics & sequential art*. Tamarac, FL: Poorhouse Press, 2001.
- GRAVETT, Paul. *Graphic novels: everything you need to know*. New York: HarperCollins, 2005.
- GROENSTEEN, Thierry. Why are comics still in search of cultural legitimation? In: MAGNUSSEN, Anne, CHRISTIANSEN, Hans-Christian (eds). *Comics & culture: analytical and theoretical approaches to comics*. Copenhagen: Museum Tuscalanum Press, University of Copenhagen, 2000. p. 29-41.
- HATFIELD, Charles. *Alternative comics: an emerging literature*. Jackson: University Press of Mississippi, 2005.
- HORKHEIMER, Max, ADORNO, Theodor W. The culture industry: enlightenment as mass deception. In: DURHAM, Meenakshi Gigi, KELLNER, Douglas M. (eds) *Media and cultural studies: keywoks*. Revised Edition. Malden, MA: Blackwell Publ., 2006. p. 41-72.
- KANNENBERG, Gene, Jr. *500 essential graphic novels: the ultimate guide*. New York: Collins Design, 2008.
- LOMBARD, Matthew, LENT, John, GREENWOOD, Linda, TUNÇ, Asli. A framework for studying comic art. *International Journal of Comic Art*, vol. 1, n. 1, p. 17-32, Spring/Summer 1999.
- MARTINS, Raimundo. Porque e como falamos da cultura visual? *Visualidades*, v. 4, n. ½, p. 65-79, jan./jun. 2006.
- MOYA, Álvaro de. *Anos 50/50 anos : São Paulo 1951/2001: Edição comemorativa da Primeira Exposição Internacional de Histórias em Quadrinhos*. São Paulo : Ed. Ópera Graphica, 2001.
- NYBERG, Amy Kiste. *Seal of approval: the history of the comics code*. Jackson: University Press of Mississippi, 1998.
- PASAMONIK, Didier. *Critique de la bande dessinée pure: chroniques narquoises: 2005-2007*. Paris: Berg International, 2008.
- SKINN, Dez. *Comix: the underground revolution*. New York: Thunder's Mouth Press, 2004.
- VERSACI, Rocco. *This book constains graphic language: comics as literature*. New York: Continuum, 2007.
- WOLK, Douglas. *Reading comics: how graphic novels work and what they mean*. Cambridge, MA: Da Capo Press, 2007.