

CAPÍTULO 2:

ELEMENTOS DA ESTÉTICA DOS QUADRINHOS DE SUPER-HERÓIS

“Essa é a tragédia da arte. Assim que começamos a dissecá-la e a desvendar seus segredos, ela se desmonta.”

Edward E. Nigma

Com a definição do funcionamento da linguagem dos quadrinhos, como vimos no capítulo anterior, cabe-nos a abordagem de um problema que, com o livro *Almanaque dos Quadrinhos*, ganhou um outro nível no plano acadêmico: a estética dos quadrinhos. Sem dúvida, antes já tivemos algumas tentativas de definição do que seria um trabalho envolvendo quadrinhos em torno da questão estética¹, mas nunca houve um trabalho sistemático que tentasse elaborar todo o histórico de inovações e experimentos formais em torno dessa modalidade de arte, principalmente se tratada por meio de seus gêneros.²

Tendo mais de 100 anos, as histórias em quadrinhos ora gozam de uma extremada liberdade de criação, ora gozam de intervenções externas (até mesmo o Senado Norte-Americano já os censurou), que permitem à crítica uma abordagem histórica dos principais problemas que envolvem a estética dos quadrinhos. Mesmo assim, a crítica especializada ainda não se defrontou com o problema. Apresentamos, aqui, a abordagem de alguns elementos que interagiram na narrativa quadrinhística, culminando na primeira história do gênero super-herói, em 1938.

A fundação pelo humor

A data oficial para o nascimento dos quadrinhos é 5 de maio de 1895, com a publicação de *The Yellow Kid*, no jornal *World*, de Nova York, por Richard Fenton Outcault. Entretanto, temos de retornar alguns anos e analisar a questão estética a que

¹ Podemos citar, por exemplo, o trabalho de Moacyr Cirne, *Quadrinhos Sedução e Paixão*, que, basicamente, trabalha com material europeu e representa uma tentativa clara de instauração de um **cânone** dos quadrinhos. Outro exemplo é a tese de doutorado de Everitt Long, *Reading, writing and rendering the World in Neil Gaiman's Sandman*, que aborda em seu primeiro capítulo a questão estética dos quadrinhos de super-heróis. Em ambos os casos, como em inúmeros outros, percebemos que a questão se apresenta como um pormenor de uma estética maior que é nossa ambição neste capítulo.

² Agradecemos à Prof^a Dr^a Carlinda Nuñez e à Prof^a Dr^a Maria Aparecida Salgueiro que, em meu exame de qualificação, realizaram importantes contribuições sobre o tema. Agradecemos, também, a Rodrigo Oliveira de Siqueira e Daniele Rodrigues Ramos Kazan, pelos importantes comentários acerca da organização esquemática desse capítulo.

esse personagem se refere para que possamos definir como se deu a questão da recepção das histórias em quadrinhos.

Em 1821, surgia, na Alemanha, uma interessante publicação que a crítica especializada chama de pré-quadrinho³ — trata-se de *M. Vieux-Bois*, de Rudolf Töpffer. Era a história de um homem que tentava alcançar o objeto amado a cada dia, mas cujo intento era impossibilitado pelo destino. Töpffer realizou um trabalho gráfico inspirado nas obras de William Hogarth, chegando a escrever:

No século passado, um homem de gênio, Hogarth, grande artista, mas, sobretudo, grande moralista, publica diversas séries de gravuras formando dramas completos (...). Portanto, é próprio das estampas reunir, num alto nível, estas diversas condições de ação, de reduzir toda proposição em imagens de vida, de transformar todo raciocínio em espetáculo animado, luminoso; de reunir todos os elementos com uma eloqüência simples, grosseira, mais apropriadamente maravilhosa à natureza e ao lazer dos espíritos brutos e sem cultura.

Apud. MOYA: 1986, 12.

A sua interpretação da obra de Hogarth tornou-se o estopim para o que chamaria posteriormente de livros de natureza mista. O impacto das obras desse artista foi tão profundo em Töpffer que, em 1821, ele publica *M. Vieux-Bois*. Trata-se de historietas que impelem o leitor a uma relação estritamente afastada do herói. Vejamos:



Idem, 11

³ Termo utilizado para toda a obra em que não se tem uma definição clara dos elementos formais dos quadrinhos, mas apresenta todo o seu caráter tecnológico (impressa em jornal ou isoladamente). Trata-se de uma narrativa gráfica que ainda não possui visível distinção entre história em quadrinhos ou história ilustrada.

As situações, conforme o exemplo acima, são de natureza cômica, mas também apresentam-se como um referencial do cotidiano do autor. Vemos, no terceiro plano da cena, uma imagem que marca o tempo em que o personagem está. No primeiro e no segundo planos, o tempo é marcado pelo texto somente. O trocar de roupa de M. Vieux-Bois é a colocação de uma camisola para estar em casa, trata-se de uma roupa de foro íntimo do século XIX, em todos os seus detalhes. Percebam que o traço de Töpffer não apresenta ainda claras definições do espaço, fazendo-se necessária a presença do narrador para explicar certas partes da cena. Somente os desenhos indicam que o personagem está em seu quarto particular. A mesa de cabeceira do quarto quadro, final da seqüência, revela o ambiente final da cena. O doente M. Vieux-Bois encontra-se, definitivamente, em seu quarto e os detalhes são impressionantes.

Apesar de timidamente ligado ao movimento, percebemos, já em Töpffer, uma preocupação formal quanto ao tema, pois as ações do personagem, nos diferentes quadros, pressupõem movimentos ininterruptos até a cena final da historieta. O tema, como dissemos, é cômico, mas as imagens também o são, pois se trata de caricaturas — percebam as relações entre as diferentes proporções utilizadas nos quadros. Aqui, o tema pode ser considerado “Feio”, pois o cômico é estritamente ligado a esse lado da esfera estética⁴. Sua função, como vemos na historieta, é intimidar o leitor, humilhando o personagem através do contexto: malgrado o suicídio, o personagem cai doente. O “Feio” serve para a comédia, mas como a intenção de Töpffer é causar a fruição em “espíritos brutos”, seu intento só pode realmente gerar o efeito cômico devido ao traço caricatural: sob a pauta de linhas de fácil reconhecimento, o leitor poderá entender o contexto cômico da história.

⁴ BERGSON: 2004, 147.

Apesar de sua preocupação com o cômico e com uma espécie de leitor mais ávido por histórias de entendimento mais simples, Goethe elogia o trabalho de Töpffer. Aos 80 anos, escreve o autor de *Sofrimentos do Jovem Werther*:

(...) é preciso admirar os motivos múltiplos que sabe expor em poucas figuras... Ele humilha o inventor mais fértil em combinações e podemos felicitar seu talento nato, alegre e sempre disposto.

Apud. Ibidem, 13

O que Goethe ainda não havia entendido — mesmo porque era uma grande novidade o aparecimento de tal registro (um dos primeiros, é verdade) — era a constituição de uma nova linguagem sob o ponto de vista semiológico, e uma nova estética, sob o ponto de vista artístico. Assim, Goethe estabeleceu, em seu comentário, um confronto: viu uma narrativa gráfica e a comparou a uma narrativa literária. Prova disso é o modo com que o autor categorizou o trabalho de Töpffer: “romance caricaturado”.⁵

O próprio Töpffer, entretanto, compreendeu a especificidade visual de sua narrativa:

Ele se decompõe de uma série de desenhos autografados em traço. Cada um destes desenhos é acompanhado de uma ou duas linhas de texto. Os desenhos, sem este texto, teriam um significado obscuro, o texto, sem o desenho, nada significaria. O todo, junto, forma uma espécie de romance, um livro que, falando diretamente aos olhos exprime pela representação, não pela narrativa. Aqui, como um conceito fácil, os tratamentos de observação, o cômico, o espírito, residem mais no esboço propriamente dito, do que na idéia que o *croquis* desenvolve.

Apud. Idem, 13

Apesar de ainda não aceitar o fato de que criava um novo registro em narrativa, Töpffer mostrou controlar seu próprio trabalho artístico com relação a essa nova e embrionária linguagem. O autor sabe que o desenvolvimento primeiro seria pautado

⁵ MOYA: 1986, 11.

sobre o cômico ⁶. Sua vasta obra nesse gênero de pré-quadrinho demonstra sua estética: ele “reduz as personagens a nada mais do que bonecos na vida cotidiana diante dos problemas comuns”.⁷

Como bem explica Töpffer, sua narrativa era a combinação dos elementos gráficos (desenho) com os elementos formais (texto) e que, por isso, uma parte não poderia ser entendida sem a outra, ou seja, o efeito cômico só é garantido na leitura integral das duas partes da obra. Sobre o efeito cômico, diz Bergson: “não há cômico fora daquilo que é propriamente humano”.⁸ De fato, todas as situações em Töpffer envolvem os homens, representados por seus desenhos caricaturais — meros rabiscos, segundo o próprio —, na vida cotidiana do século XIX.

Ainda nos primórdios das histórias em quadrinhos, percebemos que o cômico é o ideal estético para a propagação do gênero e os exemplos disso são inúmeros: Ângelo Agostini, Wilhelm Busch⁹, Richard Outcault, Rudolph Dirks, Gustave Verbeck, Geo McManus e outros. Sua histórias sempre envolviam o cotidiano e exploravam a verve do “Risível”¹⁰ como parte integrante de sua concepção estética.

Em 1905, porém, surge com Winsor McCay, ainda no terreno do humor, uma importante contribuição acerca dos limites estéticos das histórias em quadrinhos. Sobre o trabalho de McCay, nos dizem Carlos Patati e Flávio Braga:

⁶ Além de *M. Vieux-bois*, ele escreveu *Dr. Festus*, em 1829; *Mr. Cryptogame*, em 1830; *Announce de l’Histoire de M. Jabot*, em 1831-7; *Histories em Estampes*, em 1846-7; *M. Crépin*, em 1837; e *Albert*, em 1844.

⁷ *Idem*, 13.

⁸ BERGSON: 2004, 2.

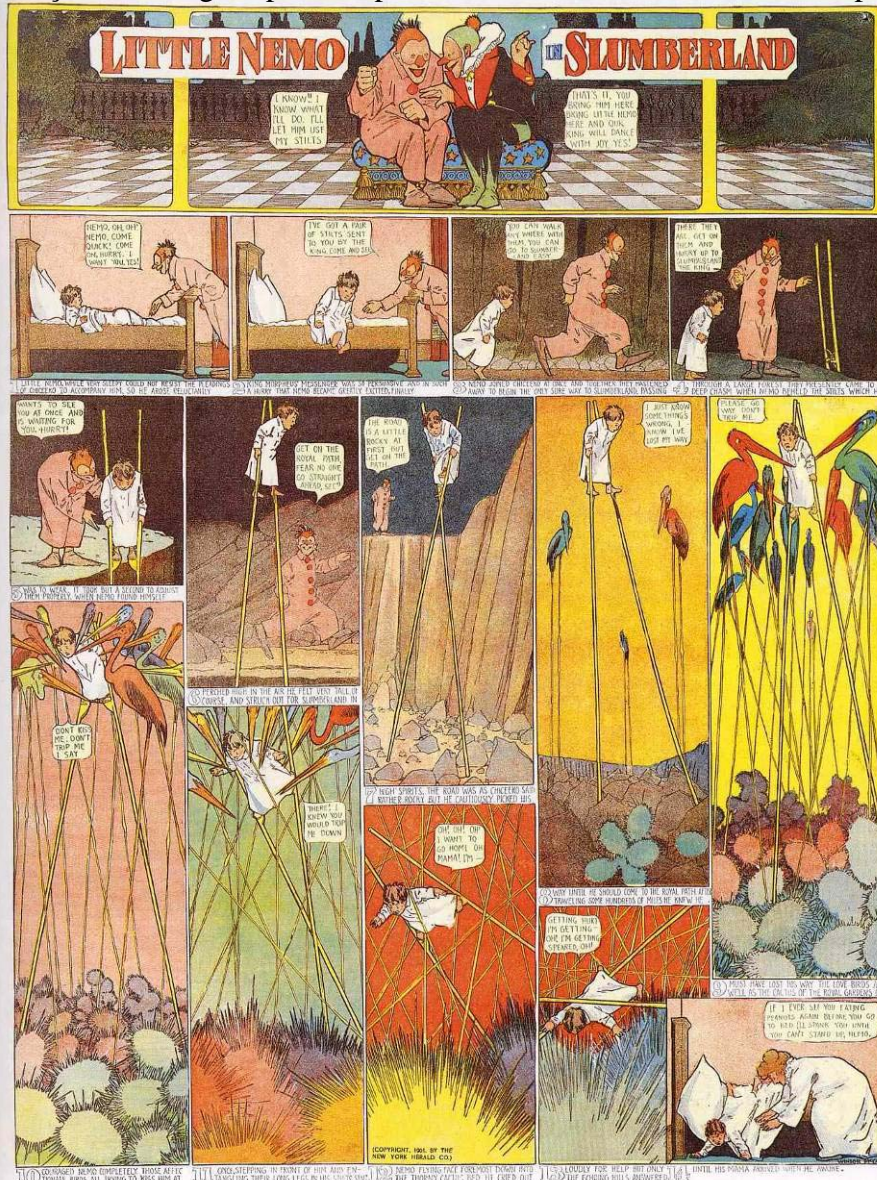
⁹ Autor traduzido por Olavo Bilac no Brasil. Trata-se das histórias conhecidas, aqui, como “Juca e Chico”, publicadas pela Melhoramentos no início do século XX.

¹⁰ Para uma definição clara do que seja o risível, ver BERGSON: 2004, 47-8 (*Uma forma cômica, inexplicável por si mesma, só pode ser entendida graças à semelhança com outra, que só nos faz rir por ter parentesco com uma terceira, e assim por diante durante muito tempo: de tal modo que a análise psicológica, por mais que a suponhamos esclarecida e penetrante, perderá necessariamente o rumo se não segurar o fio ao longo do qual a impressão cômica caminhou de uma extremidade a outra*).

O fato de os criadores de HQs se expressarem livres de regras de bom gosto e de convenções narrativas também ajudou. Todo o território estava por desbravar. As páginas dominicais de jornal foram territórios onde se exploraram os limites da forma, e isso permitiu que os criadores andassem em todas as direções e encontrassem o complexo no meio do simples. Esta liberdade, nos momentos iniciais do surgimento da mídia, era bem remunerada.

2006, 16-9

Conforme também os dois autores, os criadores (dentre eles McCay) de quadrinhos estavam fascinados com a possibilidade de inserção de cores em sua produção, tanto que “trabalharam lado a lado com os gráficos, para que as cores e a definição das imagens por eles pretendidas tivessem o rendimento esperado”.¹¹.



MCCAY: 1901, 11

¹¹ PATATI e BRAGA: 2006, 16.

Timidamente, McCay impõe novos critérios para o estilo: primeiramente, falemos das cores utilizadas. Torna-se óbvia uma certa limitação técnica por parte da gráfica na mistura de cores e percebe-se também que, contrastando o décimo e o décimo primeiro quadros, as cores utilizadas formam um espectro de visibilidade contraditório, ou seja, parece que se tratam de outros cisnes que não aqueles do quadro anterior. Mesmo assim, os desenhos e a tentativa pioneira de utilização de cores tornam as imagens de McCay realmente belas, se comparadas aos outros desenhos da mesma época. A maioria dos quadrinhistas utilizava como forma de desenho a caricatura, utilizavam-se do seguinte esquema:

(...) o indício de um vezo que se anuncia, o esboço de um esgar possível, enfim uma deformação preferida na qual se contorceria a natureza. A arte do caricaturista é captar esse movimento às vezes imperceptível e, ampliando-o, torná-lo visível para todos os olhos.

BERGSON: 2004, 19

Assim, a arte dos contemporâneos imediatos de McCay, e de seus antecessores, era devedora da tradição das caricaturas iniciadas muito antes da imprensa constituir-se como importante meio de comunicação.¹² Já *Little Nemo* apresenta uma nova relação. Percebam que ainda estamos no terreno do cômico, portanto, o objetivo é também provocar o riso, mas a simples utilização do ambiente onírico, um dos mais cotidianos, provoca, segundo a crítica, a antecipação de certas problemáticas que viriam a se tornar dominante na pintura. Estamos aqui falando do Surrealismo, de André Breton. Ao contrário deste, McCay utiliza-se do humor para explorar a percepção que temos de um sonho. A componente risível encontra-se em dois tempos: primeiramente, no fato de as situações inusitadas em que camas podem andar, o cobertor pode se transformar em balão num simples sopro, o jovem Nemo pode se tornar uma galinha. Em segundo

¹² Sobre caricatura, ler *Comics na Imigração Norte-Americana*, obra que apresenta importantes comentários sobre a história da caricatura na produção ocidental de grafismos.

lugar, porque sempre se trata de um sonho, logo, ver o menino acordar em posições análogas às do último quadro que ainda apresenta o mundo onírico traz de volta ao leitor a sensação de que tudo era ficção. Sobre o trabalho em *Little Nemo*, escreve Álvaro de Moya:

com uma luz comparável aos primeiros quadros da Renascença, a graça do barroco sensual misturada à *art nouveau*, com desenhos que lembravam os palácios dos livros infantis, de perspectivas e paisagens dos contos de fadas, tudo comandado pelo *nonsense* do mundo irreal dos sonhos cujo predomínio é a visão.

1986, 36

O problema da luz em McCay ainda hoje é estudado na Europa e nos Estados Unidos¹³, mas não há uma investigação específica sobre as invenções estéticas que o artista possibilitou. Contudo, McCay é referência clara de uma tradição temática dos quadrinhos que se relacionam estritamente com o cômico — foi ele o primeiro a dar voz e comportamentos humanos aos animais — um dos personagens fixos da série era um gato, no melhor estilo de *Alice no país das maravilhas*. Além disso, sua inventividade em termos de concepção de página demonstrava um requintado conhecimento dos limites dos quadrinhos. Vejamos outro exemplo:



MCCAY: 1905.

¹³ Podemos citar, aqui, a pesquisa iniciada em 01/06/2006 na Ohio State University, que tenta aproximar as histórias de McCay, como *Little Nemo*, aos primeiros escritos de Freud acerca da sublimação e dos sonhos. A pesquisa revela-se como ponto inicial de aproximação entre artistas gráficos do início do século XX, a urbanização nos grandes centros e as teorias freudianas, colocando em pauta como as histórias em quadrinhos seriam uma espécie de catalisador dos processos de sublimação do indivíduo.

Vemos Little Samy Sneeze, com um espirro, arrebentar as bordas do quadro, interagindo, assim, com o limite gráfico imposto pela própria linguagem narrativa dos quadrinhos. Este é um dos primeiros exemplos em que vemos uma disposição de interação metalingüística nos quadrinhos. McCay possibilitou, com seus experimentos no gênero, ainda na esfera do humor, uma nova abordagem dos potenciais estéticos inerentes às histórias em quadrinhos. Segundo Moya, McCay não deixou seguidores. Mais à frente, porém, veremos a obra de Grant Morrison, roteirista de quadrinhos de super-heróis, e destacaremos sua contribuição à estética dos quadrinhos na série intitulada *X-Men* para a Marvel Comics e veremos que ele empreendeu, com diversos desenhistas, aproximações com os experimentos de McCay.

A grande produção de quadrinhos, ainda no ambiente do jornal, visava à produção de humor. Suas obras utilizavam vários registros na elaboração do “Risível” para a fruição do espectador, mas, enquanto os temas humorísticos repetiam-se sem cessar, as inovações técnicas e gráficas possibilitavam, ao leitor do gênero, várias experiências estéticas relacionadas ao “Belo”. De um lado, as experimentações gráficas mostravam cidades, paisagens e figuras humanas com real beleza, mas, de outro, o campo narrativo encontrava-se estacionado na mesma temática do humor. Vê-se, em McCay, por exemplo, várias paisagens ricamente ornadas de cores que seduziam e levavam o leitor (cidadino por excelência) a mundos que ele desconhecia por completo.

Em 1923, surgia, em tiras de jornal, *O gato Félix (Felix, The Cat)*, de Patt Sullivan. O terreno ainda era o humor, mas as situações cada vez mais se ampliavam. Nessa tira de jornal, oriunda da animação¹⁴, todos os elementos de cena poderiam ser

¹⁴ Félix surgira, primeiramente, em animações de 1917, que são as primeiras a apresentar um repertório sonoro. Além disso, as animações tiveram, como fruto, o primeiro longa-metragem de animação em 1930, pela NBC. No Brasil, somente na década de 1940 é que a animação foi traduzida com o nome de *O Gato Félix* (MOYA: 1986, 59).

usados para a criação de episódios cômicos. Exploração de planos, onomatopéias, balões de fala, tudo poderia ser usado para que o leitor, além de rir, visse claramente todas as instâncias de texto serem transformadas em imagens. Não somente os elementos que contivessem texto, mas qualquer dado poderia se transformar em outro. A inventividade de Patt Sullivan e, posteriormente, Otto Messmer, transformou o gato em trampolim para experimentações estéticas importantes para o humor nos quadrinhos.



Apud. MOYA: 2003, 64

Segundo Álvaro de Moya,

Esta criação, uma das primeiras a “dar vida” aos animais, ou melhor ainda, inculcar comportamentos do homem nos bichinhos(...)

Idem, 64

O humor, a exploração do Risível, estava garantido pela continuidade de uma simples inversão iniciada por McCay: colocar no mundo natural um comportamento tipicamente humano. Félix era a personagem que dava um jeito para solucionar um problema, mesmo que esse jeito demonstrasse ao leitor que aquilo que ele via, em última instância, era uma história em quadrinhos. O trabalho inventivo de Sullivan e

Messmer¹⁵ colocava o personagem, apesar de não haver nenhuma exploração formal em termos de desenho¹⁶, como uma importante contribuição estética em duas vias, pois todos os recursos lingüísticos dos quadrinhos transformavam-se em piadas.

A primeira era a tematização de bichos como uma espécie de alegoria do humano, em que, talvez, o exemplo mais bem acabado seja os personagens de Disney. A caracterização antropomórfica não se dá como na fábula, com um caráter explicativo; o que se buscava, em realidade, era a exploração do imaginário da época: Félix ia para Marte, para o Pólo Norte, para onde quisesse, com o simples soprar de um balão. Ainda mais, constituía-se um novo subgênero para os quadrinhos: os animais tornavam-se heróis humorísticos excelentes para todo o tipo de piada que se quisesse escrever.

A segunda via era uma espécie de continuação do trabalho de McCay, mas não nos confundamos: trata-se somente da experimentação formal do gênero. Aqui, trata-se de linguagem; lá, de paisagens e situações. O que McCay fez em termos de desenhos e de contribuições acerca da luz e da perspectiva, Sullivan e Messmer fizeram com os elementos que constituem a linguagem dos quadrinhos, trabalhando, assim, em prol de uma definição estética do gênero.

A maioria dos quadrinhos dessa época girava em torno do humor. O “Risível” tomava conta das páginas de jornal e dos suplementos dominicais com tamanha força que a repetição de temas já seria esperada pelo leitor de quadrinhos de então. Entretanto, a abordagem em torno do Risível demarca uma época: o início do século XX e sua

¹⁵ Há divergências sobre quem seria o criador do personagem, mas essa questão ainda merece um apurado estudo biográfico de Sullivan, que morreu aos 45 anos, e de Messmer, falecido nas últimas décadas do século XX.

¹⁶ Ainda se tratava do traço caricatural, simples deformidade dos caracteres humanos, como vimos na citação. Porém, o humor, aqui, explorava não só o cotidiano, mas a própria narratividade das histórias em quadrinhos.

inadequação ao meio social em que se vivia. Sobre essa componente do Risível, esclarece Suassuna:

O que torna cômico um caráter é aquela espécie de *endurecimento* que, instalando-se no espírito de uma pessoa, impede que ela se adapte flexivelmente à vida em comum.

SUASSUNA: 2005,161

O tema do endurecimento — a inadequação do homem com uma nova situação social — foi extremamente explorada pelos quadrinhos em seus primórdios. Referimo-nos às primeiras décadas do século XX: Primeira Guerra Mundial, extrema migração de homens para as terras consideradas mais hospitaleiras para a emergência econômica. Obviamente, esse tema seria bastante explorado. Além disso, outro tema era o das inovações nos meios de comunicação — o telégrafo, o cinema, a própria imprensa. As inovações em termos sociais e de vida individual são temas extremamente trabalhados em todas as artes, mas somente as histórias em quadrinhos se serviram desse mote quase exclusivamente pelo viés do “Risível” e com o intuito de formulação de sua própria técnica.

Desde o *Menino Amarelo*, as historietas mostravam a inadequação das novas famílias frente ao novo cotidiano que se instaurava. É claro que a grande maioria das histórias obteve relativo sucesso nos meios jornalísticos. Além disso, o traço caricatural não afastava os leitores de jornal, em realidade os aproximava da nova linguagem e do novo gosto que começava a nascer com a leitura diária das tiras de jornal e da leitura mais extensa das histórias nos suplementos dominicais.

Mesmo assim, a temática humorística não poderia simplesmente sobreviver todo o tempo. Com isso, algumas histórias de caráter mais sério invadiram as páginas de quadrinhos.

O realismo e o não-realismo

A década de 1920 para os Estados Unidos, berço dos quadrinhos de super-heróis, foi um período conturbado. A recessão econômica e a recepção de diversas mídias pela população, fazia com que o entendimento mais apurado do público já não mais possibilitasse a existência exclusiva do humor nas histórias em quadrinhos.

Os leitores, ávidos por novidades, começaram a dar maior atenção a uma nova temática, de caráter mais sério, mas, na maioria dos casos, ainda afastada do cotidiano. A temática preferida do humor nas histórias em quadrinhos estava, gradativamente, cedendo espaço a outra que exigia, por si só, uma nova estética. Essa passagem, porém, ocorreu de maneira gradativa.

Em 1929, Roy Crane substituiu o protagonista de *Wash Tubbs* (*Tubinho*, no Brasil), uma tira diária de humor voltada a piadas rápidas em três quadros, pela nova série, com os mesmos personagens, chamada *Captain Easy* (no Brasil, Capitão César, publicado em *O Globo*) — uma tira diária que mostra as aventuras de Easy, um capitão aventureiro das forças armadas americanas.

Nesta tira diária, Crane fez-se valer das paisagens e de cenários inusitados a fim de mostrar o estrangeiro para o leitor americano. Seu trabalho gráfico é importante para as definições estéticas dos quadrinhos.



Apud. MOYA: 1986, 64

Sua grande contribuição para os quadrinhos, de certo, encontra-se nos desenhos de fundos — os cenários e paisagens usados. A maioria dos planos da tira apresenta fundos bem delineados e quase realistas: “quase”, pois o fundo e os personagens devem conter uma homogeneidade para os quadrinhos. Percebe-se uma situação de contradição óbvia: enquanto os personagens apresentam-se ainda sob o signo da caricatura, os fundos de cena encontram-se num plano visual mais claramente delineado e, portanto, mais realista. Os homens e mulheres são apresentados com problemas de luz. Nesse caso, a iluminação incide diretamente sobre eles (o que é impossível, pois o personagem iluminado é a dançarina) e as marcas da caricatura são facilmente reconhecíveis — nariz de Easy, desproporção na relação coluna/cabeça dos personagens no terceiro plano.

A maior inventividade de Crane, além da mudança temática, é um dado que Patati e Braga comentam com maestria:

Roy Crane, todavia, foi o primeiro autor a criar ganchos conectando os episódios sem que se tratasse só de mandar o leitor interessado na peripécia, mas na evolução, no desdobramento da trama.

PATATI e BRAGA: 2006, 35.

Numa palavra: continuidade. Crane trabalhou com o dado mais caro às histórias em quadrinhos de super-heróis depois de 1970. A continuidade define-se pela sucessão de tramas que colocam o personagem principal numa situação que pode gerar uma evolução ou uma adequação com a situação contemporânea.¹⁷

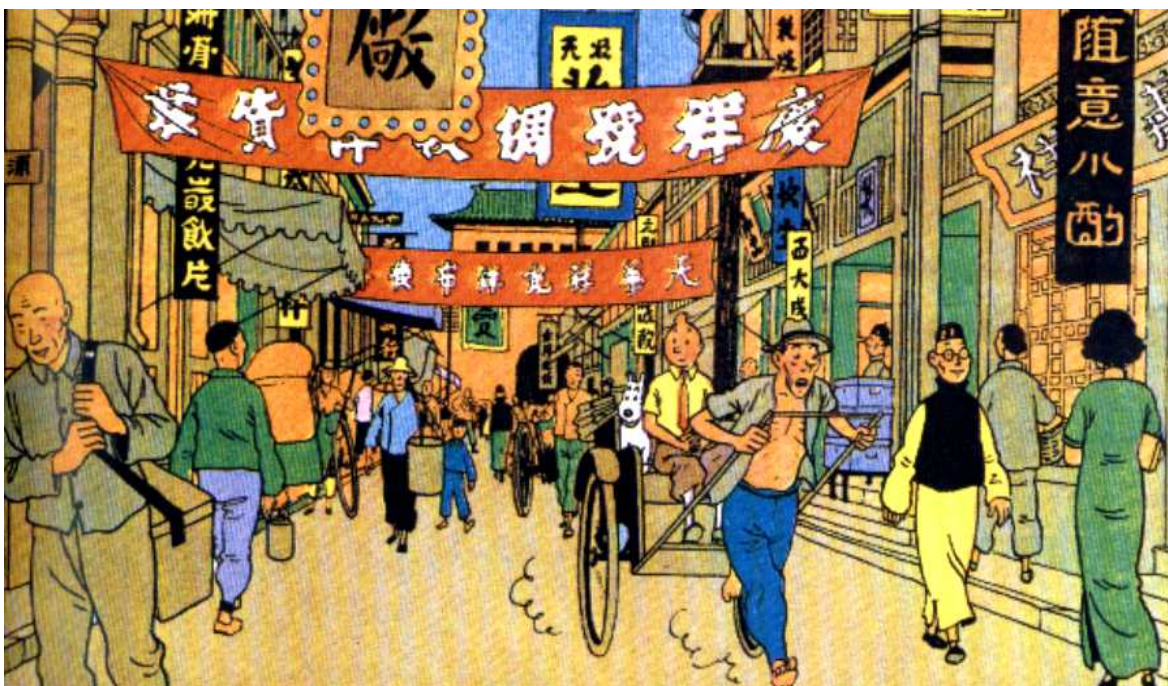
Ainda não se trata de uma série exclusivamente realista. A temática certamente o era, mas a forma de tratamento dos personagens e seu traço descritivo delas ligados à tradição humorística precedente, e pouco a pouco os quadrinhos estavam rumando para uma situação mais voltada a esse estilo.

A tensão entre a estética predominante, o humor, e uma incipiente estética, voltada ao realismo, possibilitou a emergência de diversas obras que a crítica especializada considerada clássicos do gênero. Talvez, a que melhor demonstre essa contradição esteja em outro território que não o americano. Trata-se de *Tintin*, criação do franco-belga Hergé. No ano de 1929, ao mesmo tempo que Crane, Hergé inicia a publicação de uma série que é considerada sua obra-prima. Os problemas são os mesmos: Hergé abordava a vida de um escoteiro, posteriormente repórter, em meio a viagens e aventuras de caráter mais sério. No primeiro número de *Tintin*, o tema era o socialismo, mas nessa edição, como em todas as outras, o desenho oscilava entre a exploração de paisagens e desenhos caricatos.

Seus desenhos são tão claros que geraram uma denominação própria para a espécie de arte quadrinhística: escola franco-belga ou escola da linha clara. O estilo de

¹⁷ Para maiores esclarecimentos sobre o tema, “Evolução e adequação nos quadrinhos de ‘supers’”, AMORIM NETO: 2004.

Hergé influenciou até mesmo desenhos animados na França e na Itália, gerando, assim, diversos experimentos em mídias voltadas primeiramente ao entretenimento.



Apud. MOYA: 2002, 71

Notemos a extrema precisão com a qual Hergé nos mostra a China de 1930: todas as referências são oriundas de fotografias, que o próprio Hergé encomendava, ora de livros de viagem, ora de referências esparsas.¹⁸ O traço, porém, é humorístico. Não há a preocupação com músculos, sombras e efeitos de luz que possam ser produzidos, os corpos das personagens no plano revelam somente traços básicos. Da mesma forma que Crane, Hergé preocupava-se com o espaço e descrevia-o de maneira exemplar, embora os personagens ainda estivessem no âmbito da tradição humorística do desenho. A temática também avançava, mas em Hergé as situações cômicas ainda tinham certo relevo.

Ainda no ano de 1929, vemos uma obra que explora o realismo de maneira exemplar, mas com um desvio temporal. Trata-se de *Tarzan*, de Hal Foster. Inspirado

¹⁸ Cf. MOYA: 2002, 71-2.

no romance de Edgar Rice Bourroughs, o quadrinho de Foster filia-se à enorme tradição de experimentações que se baseia na literatura. Outro exemplo disso foi o próprio Crane, que utilizava, como referência, os romances de Charles Dickens e Herman Melville, da mesma forma que, no último capítulo, Frank Miller trabalha com um pano de fundo literário em sua Elektra.

Em Foster, entretanto, temos pela primeira vez o tema do realismo invadindo o traço de maneira magistral. Vejamos uma página de Foster para que possamos entender como essas diferenciações são importantes para a estética dos quadrinhos:



Apud. *Idem*, 36

Em *Tarzan*, Hal Foster trabalha com várias instâncias, tanto gráficas, quanto narrativas. Percebe-se o funcionamento da montagem da página: o primeiro e último planos são do mesmo tamanho, gerando certa homogeneidade na cena narrada. Além disso, temos o detalhamento das cenas em cada quadro: tudo o que é mostrado interessa substancialmente à narrativa, os detalhes fornecem informações acerca de plantas, animais e anatomia humana. Devemos lembrar que *Tarzan* era publicado na mesma época que *Felix, The Cat*. O tema, apesar da componente exótica, é realístico (não realista): um homem que tenta sobreviver em meio às adversidades da selva. Tudo contribuía para uma noção mais detalhada do cenário e da narração.

Foster inaugura de maneira clara o realismo nas histórias em quadrinhos em seus dois lados de composição: texto e imagem. Novamente, como no humor, as duas componentes andam lado a lado para gerar a narração. As cores, aqui, devem ser retratos fiéis da realidade percebida, a luz em cada plano deve iluminar somente aquilo que pode ser considerado o centro da cena, aquilo o que é importante para os olhos do leitor. Além disso, o detalhamento de todos os elementos gera no leitor uma sensação de estar presente, visualizando a história como um todo. Os elementos que se encontravam dispersos anteriormente enfim se encontraram.

Havia, porém, um problema: mesmo na narrativa de aventuras, o cotidiano era tematizado: aqui, não se trata do cotidiano. O exótico (a selva) aparece com uma riqueza de detalhes abundante, mas não se trata de cidades, ou mesmo de locais com os quais os leitores estariam habituados, ou seja, ainda não é uma arte que se relacione às suas realidades. Em Hergé e em Crane, o problema era o traço cômico em meio a paisagens facilmente identificáveis, mesmo se tratando de paisagens exóticas (outros países e suas peculiaridades). Aqui, o tema não é, de maneira alguma, facilmente reconhecível: trata-

se de algo que não mais é próprio para os leitores “brutos” de Töpffer, mas de leitores que estão habituados a um ritmo narrativo e a uma temática humorística. O objetivo inicial de Foster, pois, era inovar dentro do gênero, o que ele consegue de maneira excepcional ao misturar elementos que estavam em pleno desenvolvimento.

Hal Foster ajudou a fixar as normas básicas da história em quadrinho de aventura. Mais do que criar um modelo, ele espiçou as ambições de centenas de criadores de histórias em quadrinhos.

PATATI e BRAGA: 2006, 40

Não só isso: Foster praticamente definiu a estética das histórias em quadrinhos de aventura. A tradição humorística, devido à sua evolução, já estava bem delineada, mas os temas mais sérios ainda sofreriam algumas incursões estéticas até sua definição plena enquanto gênero narrativo de histórias em quadrinhos.

Ainda sob o campo do exótico, mais duas produções merecem destaque: *Príncipe Valente* (*Prince Valiant*), de Hal Foster e *Flash Gordon*, de Alex Raymond e Dahiell Hammett. Essas duas séries trabalham com a temática de exótismo em diferentes planos: Idade Média e Ficção Científica.

Sobre *Flash Gordon*, escreve Álvaro de Moya:

Seu traço deslumbrante na *science-fiction* conquistou o mundo todo. Além dos belos desenhos, foi um pioneiro em design, prevendo linhas futuristas que viriam a ser adotadas no mundo real anos depois: a minissaia, os foguetes espaciais, a energia atômica, o trem Osaka-Tóquio.

2002, 26

De fato, Raymond elaborou cenas em que Flash e seus companheiros mostram diversos aparatos tecnológicos incomuns, mas não podemos nos enganar: são inventos do Planeta Mongo, lar das aventuras da personagem. A existência de um outro mundo que pretendia invadir a Terra e escravizar os terrestres é um tema-clichê na narrativa de ficção científica, mas a elaboração de Hammet do tema representa em si

uma alegoria. Vendo as imagens dos habitantes do Planeta Mongo, temos a clara impressão de que se trata de orientais.



RAYMOND: 1979, 28

Destaca-se o segundo plano: nele, temos dois homens mais perto do olhar do leitor e outros ao fundo. Nota-se que todos eles apresentam traços orientais claros: olhos puxados, rosto triangular e expressões faciais severas. Comparando essa imagem com as imagens dos outros planos, a diferença é óbvia. O exótico apresenta-se, aqui, como uma espécie de alegoria do outro, um tratamento de como os ocidentais viam os orientais.

Em contrapartida às experimentações de Alex Raymond e outros, Hal Foster, de *Tarzan*, desenvolveu um novo projeto em quadrinhos no ano de 1937. Trata-se de um jovem membro da Távola Redonda que interagia com personagens como Arthur, Lancelot e Merlin. Estamos falando, aqui, de *Príncipe Valente*, considerada pela crítica como a obra-prima de Hal Foster. Seu traço, em comparação ao traço visto em *Tarzan*, demonstrava uma enorme evolução em termos de cenário, constituição de roupas e caracterização das personagens.

Sobre *Príncipe Valente*, escreve Moya:

Suas ilustrações belíssimas, visivelmente influenciadas pelo notável Matania, sua pesquisa de época, sua cultura, o conhecimento de história, da natureza e da psicologia, o apuro no uso dos planos, da relação texto e desenho (sem utilizar balões)¹⁹ fizeram dele não só um dos grandes desenhistas de quadrinhos, mas também um dos maiores ilustradores da época medieval de todos os tempos.

1986, 129

O ponto alto da abordagem de Hal Foster sobre a Idade Média era, em realidade, a pesquisa detalhada do cenário e das vestimentas. Vejamos um exemplo:



FOSTER: 1983, 5

Os elementos de cenário e vestimentas, para a crítica, são considerados, hoje, um dos maiores referenciais acerca da Idade Média. Tudo isso porque Hal Foster considerava “cada quadrinho um desafio (...), representando dias estafantes de pesquisa e vestuário, armas, modo de vida, regras de conduta e organização da Cavalaria

¹⁹ Na história de Foster, o que importa é a interação narrativa produzida pelas imagens. Apesar disso, o artista preocupa-se em delegar o mínimo possível de falas às personagens. O balão, elemento indicativo de uma história em quadrinhos, torna-se, portanto, desnecessário. Assim, em Foster, há uma narrativa quadrinizada que, surpreendentemente, mostra que o balão é apenas mais um recurso.

Andante”.²⁰ O ponto alto em termos de estética dos quadrinhos, porém, não seria esse. Para os desenhos detalhados, já havia Alex Raymond; para junção texto e imagem, já está claro que a evolução dos quadrinhos já caminhara muito nessa direção. A maior contribuição de Hal Foster, na verdade, é que *Príncipe Valente* é um folhetim em quadrinhos, tratando seriamente a iconoclastia medieval, além de ser a primeira obra em quadrinhos que trabalha, com todo o requinte do gênero, a continuidade dos personagens. Todos os personagens envelhecem ou morrem até o final da série. Valente inicia a série adolescente, casando-se com Aleta, tendo filhos e, posteriormente, netos. A continuidade, agora, instaura-se no terreno da seriedade temática dos quadrinhos, mas ainda não se inseria naqueles que tratavam do cotidiano, somente como se fosse um dado humorístico, o caso de *Tintin*, por exemplo.

A temática medievalista não gerou frutos, somente Hal Foster trabalhou-a incessantemente até meados da década de 1970. Já a temática da ficção científica gerou vários seguidores nas histórias em quadrinhos. Os temas baseados nos *pulps* norte-americanos continuavam a encantar jovens e adultos de todas as partes do país. Várias personagens foram criadas para conquistar o público, entretanto, as inovações estéticas haviam parado nesse segmento das histórias em quadrinhos. Devemos lembrar ainda que estamos no terreno dos jornais, das tiras diárias e páginas dominicais, o que fazia com que criadores muitas vezes ficassem em fórmulas que davam certo para que seus contratos pudessem ser lucrativos para os Sindicatos.

Em 1931, no *Chicago Tribune*, surge, de Chester Gold, um personagem que encerra em si todo um novo subgênero de histórias em quadrinhos. Estamos falando de *Dick Tracy*, história que explora o crime e a atuação da polícia.

²⁰ GOYDA: 1990, 129.

As chamadas tiras policiais, ou *noir*, em referência aos romances criminais. O sucesso de Tracy fez com que proliferassem os detetives de HQ. Seria possível realizar uma HQ policial casca grossa, usando traço caricato para se comunicar com o público? Numa época em que o crime organizado “mandava”, Chester Gould realizou magistralmente a pergunta (...)

PATATI e BRAGA: 2006, 49

Após Raymond e Foster com traços extremamente calcados numa referencialidade com o real, com a fotografia, vemos Gould realizar um desvio para o cômico. Esse desvio, possivelmente, deu-se por conta da temática abordada pela sua criação: trata-se de tematizar o cotidiano da cidade de Chicago da década de 1930, repleta de crimes e de policiais corruptos.



Apud. MOYA: 1977, 43

Apesar do retrocesso em termos de desenho, a temática de *Dick Tracy* mostrava como um policial incorruptível numa cidade como Chicago enfrentava sérios problemas. Esse cotidiano violento, marginal, repleto de prostitutas, cafetões,

traficantes, entre outros, foi trabalhado por Gould. Seu trabalho estético era o mais simples possível em termos de desenho: nas tiras diárias, imagens em preto e branco; nas dominicais, as cores básicas, da maneira mais berrante possível. A discrepância entre o tema abordado e os desenhos conseguiu o efeito esperado: *Dick Tracy* rapidamente se tornou um sucesso de público. Mesmo com uma violência extremada, mesmo trabalhando com a mentalidade criminoso da época, Gould atingiu o público, ou seja, a suavização dos desenhos deu certo por um tempo. Entretanto, *Dick Tracy*, aproveitou-se de vários elementos já inseridos na estética das histórias em quadrinhos: a personagem envelhece, vários criminosos morrem, ele aprende com os casos que resolve, enfim, ele evolui até o momento de não ser mais possível ser um detetive e passa a aposentadoria.

Dick Tracy representa um avanço temático, uma abordagem mais dura e realista da vida nas ruas turbulentas dos anos de 1930. Sua abordagem, porém, não englobava todo o cotidiano de um policial, somente centrava-se nas investigações e na atuação de Tracy contra o crime. Mesmo assim, trata-se de um importante avanço temático que abriu espaço para toda uma nova abordagem dos quadrinhos.

As décadas de 1930 e 1940 foram extremamente problemáticas para os Estados Unidos. Saídos de uma incrível recessão econômica, os jovens norte-americanos ora não queriam ver sua realidade exposta, ora desejavam vê-la tematizada. Isso é demonstrado, até aqui, com a inventividade acerca de personagens como Flash Gordon e Dick Tracy, respectivamente. A estética dos quadrinhos caminhava em várias direções, fazendo com que o leitor pudesse escolher qual direção seguir. Em muitos dos casos abordados aqui, a simultaneidade de diferentes produções era o que movia o leitor para comprar determinado jornal.

Lee Falk criou, em 1934 e 1936, dois personagens que são muito importantes para os avanços temáticos da estética quadrinizada. *Mandrake* (1934) e *O Fantasma* (1936), personagens que apresentam um nova particularidade para as histórias em quadrinhos.

Mandrake era um mágico, ilusionista, que resolvia casos de mistério. Desenhado por Phil Davis, a grande marca dessas histórias são o realismo nos planos e a extremada ligação com os elementos da realidade. Porém, Lothar — fiel parceiro do mágico — e a grande galeria de personagens e locais imaginados faziam com que a história aparentemente se pautasse em um pequeno referencial real (os desenhos), mas, ao mesmo tempo, fugisse completamente desse panorama (os locais e personagens sem nenhuma referência na realidade cotidiana).



<http://pocket-ninja.com/uploads/mandrake.jpg>

Essa simples página dominical explicita a intenção estética da dupla de criadores: ao trabalhar elementos do mundo real (tais como um barco, um bote, um estaleiro etc), o leitor lê as imagens como referências extremamente pautadas no mundo cotidiano de um navio, por exemplo.²¹ Porém, trata-se, aqui, da busca pela fonte da juventude, um objeto que somente existe no imaginário mais antigo da humanidade. Ou seja, ao mesmo tempo em que há o real, existe o fantástico. Parece que os quadrinhos, ao embarcarem na aventura como principal referencial de suas histórias a partir da década de 1920, embarcaram também no fantástico como principal temática dos seus enredos.

O Fantasma segue a mesma linha:



<http://www.universohq.com/>

Essa é a origem da personagem, por Falk e Ray Moore. Percebemos que todos os elementos da estética de aventuras em quadrinhos estão bem colocados: desenhos

²¹ Na verdade, a série *Mandrake* fazia com que suas personagens viajassem o mundo, *topos* já muito utilizado em séries como *Tintin* e *Agente X-9* (Alex Raymond).

realistas, cores que imitam a realidade do mar, praia, aborígenes; a iluminação de cena é dada por pontos específicos de cada plano. Ao mesmo tempo, a história narra a iniciação do sobrevivente na lenda heróica e, por meio de um artefato místico/fantástico, torna-se o “espírito que anda”.²²

Em ambos os casos, vemos uma marca de particularização do protagonista. Em *Mandrake*²³, o traje do mágico é essa marca, tanto quanto a cor roxa (no Brasil, por um erro de impressão, vermelha) no caso de *Fantasma*. O elemento do exótico continua a existir (Lothar e a tribo de aborígenes). Entretanto, a marca identificadora, seja pelo traje, seja pela cor, tornar-se-á um divisor de águas na estética dos quadrinhos.

A emergência de um novo tipo de mídia para os quadrinhos, o que, no Brasil, é conhecido como gibi, deu-se somente em 1937. A nova forma de se publicar as histórias ainda era uma compilação das melhores histórias publicadas em jornal. Os artistas, entretanto, já viam nesse novo tipo de publicação um potencial enorme.²⁴

As compilações em *comic books* seguiam à risca a fórmula usada em revistas do tipo *Famous Funnies* — arranjos de algumas semanas de tiras de jornal e/ou páginas dominicais, redividindo as histórias com o intuito de manter a expectativa do leitor. Cada vez mais, o jornal estava se tornando um espaço desajeitado para a evolução estética dos quadrinhos. Nas gráficas, ocorriam muitas vezes em páginas dominicais problemas com a distribuição das cores. Esse novo espaço aberto, praticamente dominado pelas histórias de aventura e policiais, grande sucesso comercial do momento, mostravam somente republicações, mas isso estava para mudar.

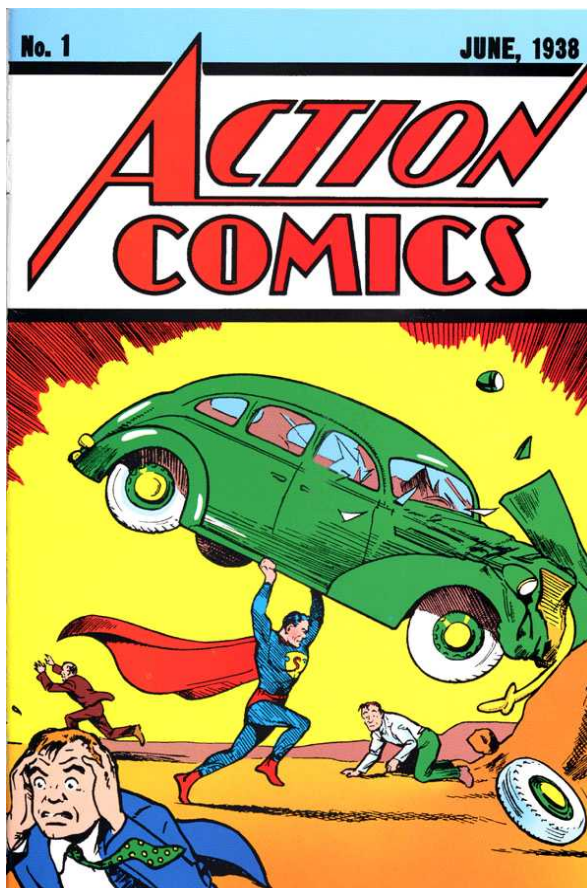
²² Epíteto usado na versão brasileira da personagem.

²³ Ainda vale mencionar que *Mandrake* foi extremamente plagiado em vários países, prática que também contribuiu muito para a divulgação dos quadrinhos (inclusive no Brasil). O caso mais notável em *Mandrake* foi seu comentarista na Itália, Frederico Fellini que, na mesma época, era um desenhista fantasma de *Flash Gordon*. (PATATI e BRAGA: 2006, 58).

²⁴ *Idem*, 55.

O sublime mundo dos super-heróis e o grotesco horror

Em 1938, a revista *Action Comics* #1, trouxe o seguinte personagem na capa:



Nota-se que a capa resgata a tradição das aventuras heróica já iniciada por Falk, Raymond e outros. Jerry Siegel e Joe Shuster, assim como Falk, fizeram, para a caracterização de sua personagem, um uniforme extremamente colorido, que deveria ser reconhecido por cada leitor de suas histórias. Da mesma forma que o Fantasma, de Lee Falk, *Superman*, o personagem da dupla, deveria ser imediatamente reconhecido graças às cores básicas que usava (vermelho, amarelo e azul) e deveria ser reconhecido também pela sua caracterização exemplar.

Nascia, com essa capa, um novo gênero de histórias em quadrinhos, que discutia com um lado muito importante dos anos de 1930 e 1940 nos Estados Unidos da

América. A grande expansão do projeto arquitetônico de Nova York estava tematizada nos planos da série criada pelos dois novos autores. Arranha-céus, cidade repleta de automóveis e a enorme utilização de objetos tecnológicos durante a história são mostrados incessantemente. Todas as invenções tecnológicas do início do século XX aparecem sistematicamente nas histórias dos dois autores. Ao mesmo tempo, o herói estava acima das potencialidades humanas, segundo as palavras de Siegel:

Estou deitado na cama, contando carneirinhos, quando, de repente, me vem uma idéia. Concebo um personagem como Sansão, Hércules e todos os homens fortes de que já ouvi falar reunidos num único. Só que mais ainda...

Apud. LUCHETTI: 1991, 47²⁵

A inserção imediata de cenas da cidade (a saber: Nova York) nas histórias em quadrinhos gera um efeito quase instantâneo para os leitores norte-americanos. A aproximação com o cotidiano está garantida pelos desenhos, mas cria-se uma enorme distância entre a personagem principal, um herói completamente sem parâmetros (extremamente poderoso), e o cotidiano dessa mesma cidade retratada. Siegel e Shuster, porém, haviam colocado nessa personagem um dado que potencialmente geraria uma nova visão da personagem. *Superman* era a série que mostrava um protagonista de vida dupla: de um lado, era o herói emblemático; de outro, era o pacato cidadão Clark Kent, bem inserido no cotidiano da cidade.

Praticamente, todas as evoluções estéticas, em termos de desenho, já apareciam isoladamente nos diferentes autores que produziam para jornais. Somente numa *comic book*, entretanto, é que esses elementos foram coligados em prol de uma nova formulação ficcional. Apesar disso, o foco dessas histórias não era a vida da

²⁵ Nesse momento, iremos nos concentrar nos comentários estéticos acerca da evolução que a chegada dos quadrinhos de super-heróis produziram ao todo do gênero narrativo dos quadrinhos. Sobre a problemática do mito, nesse tipo de histórias em quadrinhos, faremos uma análise mais específica no próximo capítulo.

personagem: era, na verdade, sua vida heróica. Assim, a vida cotidiana do resto da cidade está em segundo plano em relação à vida da personagem.

Vejamos a página 6 da revista *Detective Comics*, de 1939, uma das publicações que seguem o gênero super-heróis:



Detective Comics #27

Timidamente, os planos 3 e 4 apresentam um efeito textual que beira a funcionalidade das imagens nas histórias em quadrinhos. As onomatopéias funcionam, aqui, para uma história de caráter mais sério, investigativo, aventureiro, em última instância. Não apenas isso, mas os planos apresentam linhas de movimentos, indicando para o leitor que dentro de um determinado plano há movimento.

Apesar do caráter mais sério dessas histórias em quadrinhos, estamos falando de um homem fantasiado que combate o mal e o crime. Ou seja, há um caráter fantástico inserido em cada história. Ao mesmo tempo, as identidades secretas garantem, pelo menos potencialmente, um indício de valores cotidianos para a confecção de histórias em quadrinhos mais e mais realistas.

A chegada dos super-heróis nos anos de 1930 e 1940 gerou um enorme impacto nas mídias de então. *Superman* e *Batman* invadem rádio, jornais, televisões e quadrinhos. No rádio, eram dirigidos para crianças, nos jornais, para um público mais adulto; e, nas histórias em quadrinhos, para o público em geral. Vários elementos que foram criados em algumas dessas mídias acabaram por integrar o imaginário dessas personagens nos gibis.

A grande comunicabilidade era, em realidade, resultado da grande produtividade com relação à estética dos quadrinhos. Os super-heróis concentravam em si vários elementos de enredo: o fantástico, o representativo, o duplo, o mito, entre outros. Já no campo dos desenhos, os dois exemplos (*Action Comic* #1 e *DC* #27,6) demonstram que, nesse primeiro momento, não há uma grande mudança: os desenhos são referenciados ainda em Alex Raymond e Hal Foster, ou seja, referenciados ainda numa espécie de realismo.

Segundo Patati e Braga:

Por mais que o riso tenha sublinhado a eclosão das HQs na imprensa norte-americana do começo do século XX, é com a ênfase aventureira e o foco posterior desta nos super-heróis que o quadrinho norte-americano ocupa todos os espaços. O modelo aconteceu de modo planetário.

A expansão do mercado pedia histórias longas e estilizações drásticas no traço, assim como narrações elaboradas para além dos limites espaciais da piada de uma página ou de três tempos de narração.

2006, 58

Assim, com os super-heróis, a narrativa de quadrinhos encontra uma das suas formulações estéticas mais definidoras: o tratamento da cor, a narrativa mais longa e os enredos mais ligados ao fantástico e, ao mesmo tempo, com um toque de realismo cotidiano. Esses parâmetros estéticos atingiram tamanho sucesso que, por vezes, são confundidos com a própria estética das histórias em quadrinhos.

Particularizando, nesse momento, as principais tendências estéticas desse gênero de histórias em quadrinhos, iremos ver como determinadas inovações estéticas oriundas deste gênero são, posteriormente, aproveitadas por outros gêneros de quadrinhos.

No mesmo ano de aparecimento de *Superman*, duas outras personagens eram criadas pela dupla Carlos Burgos e Bill Everett: Namor e Tocha Humana (*Human Torch*). Absolutamente diferente do kryptoniano, as duas personagens não possuíam uma contra-parte no cotidiano, mas eram o que podemos chamar de heróis problemáticos. Namor era o último sobrevivente de um reino que não existia e não desejava se integrar ao “mundo da superfície”. Já Tocha Humana era um clone sintético que desejava se integrar aos humanos, e, por causa de sua composição, podia incendiar-se com a menor alteração de humor, o que tornava sua convivência com outras pessoas extremamente complexa.

Sua identidade secreta é a ausência dela — ele aceita lideranças e obedece a ordens governamentais com mais presteza que o *Superman* viria a fazer.

Idem, 73

Rapidamente, Everett e Burgos fundaram uma editora, seguindo o rastro de sucesso de seus personagens. A agência Everett/Burgos tinha outra agência como concorrente: a Eisner/Iger. Todas as duas fizeram história tanto pela sua importância na profissionalização dos antigos artesãos dos quadrinhos, quanto pela forma com que a estética se desenvolveria nos Estados Unidos.

A lógica de trabalho em equipe, desenvolvida por tais pioneiros, seria em seguida incorporada e imitada por um enorme número de desenhistas.

Ibidem, 77

Notadamente mais sérias, as histórias de super-heróis constituem-se como um marco nas histórias em quadrinhos no mundo. Muitos pesquisadores vêem esse gênero de quadrinhos com desconfiança devido à relação com o mercado, mas, nessa época, estávamos ainda nas pequenas relações com jornais e editoras. Não havia pesquisas sobre mercado e sobre o comportamento desses leitores. Assim, apesar de iniciarmos um período de profissionalização dos artistas do gênero, a liberdade de temas e de estilos ainda estaria garantida.

Sobre Will Eisner, devemos nos concentrar em sua principal criação e no problema estético central dessa época. Devido à intensa profissionalização nos estúdios, muitos quadrinhos acabavam por apresentar a mesma estrutura. Tudo isso porque, antes que o roteiro e os desenhos estivessem sequer planejados, existia uma pessoa que era responsável pelas páginas internas de uma história, já fazendo a divisão os planos dessa

página (na maioria das vezes, em nove, mas poderiam ser doze também).²⁶ Assim, não havia grande multiplicidade de estratégias na montagem de uma página de quadrinhos.

Havia, entretanto, uma exceção: trata-se de *The Spirit*, do próprio Eisner. Apesar de seu estúdio produzir páginas e mais páginas padronizadas, o autor exercia, em sua criação, a liberdade artística necessária para ser considerado, hoje, um dos mais importantes autores de histórias em quadrinhos do século XX. Em 1940, Eisner publicou uma revista em quadrinhos de um único personagem, em que a relação claro/escuro, a montagem da página e o ritmo são elementos que sobressaem em sua obra, mas são, em sua maioria, inovadores ao pensamento estético em torno dos quadrinhos:



Apud. MOYA: 2003, 14

²⁶ Cf. *Ibidem*, 78.

As páginas de *The Spirit* são exemplos de montagens de cena. No exemplo acima, vemos que a leitura é guiada pela desproporção nos planos, o que é mais importante toma maior espaço na página. O ritmo de leitura é também influenciado por esta montagem — a ausência de fala e a utilização das onomatopéias muito superior se relacionada aos exemplos de 1940 (*Detective Comics* ou *Action Comics*) —, gerando uma página que é quase um esquema cinematográfico. Cada plano é, analogicamente, um olhar sobre a cena, que a movimenta e a mantém sob a expectativa do leitor.

A relação claro/escuro é, evidentemente, muito explorada por Eisner. Temos, contribuindo para a temática policial por ele desenvolvida, homens escondidos em sombras, dos quais somente vemos os olhares ameaçadores. Outro exemplo está no quinto plano dessa página, em que temos a espera dos agentes da lei para que o flagrante seja executado. As perseguições, com suas linhas de movimento (plano sete), também demonstram certo requinte com relação aos seus contemporâneos — Eisner as coloca como parte da cena, mas não interferindo no todo da imagem.

Desde 1930, o tema da cidade é abordado incessantemente nos quadrinhos. Diferente dos primórdios, temos agora um tema mais sério em torno das explorações estéticas sobre a cidade: o crime. Ao mesmo tempo, todavia, as cidades são mostradas como algo grandioso, quase sublime. As cidades norte-americanas (leia-se New York, na ampla maioria dos casos) são mostradas como os maiores avanços da humanidade, que se deparam com um novo problema: se, de um lado, os heróis e personagens principais alcançam de maneira imediata o leitor, por outro lado, o cenário descrito mostra o descrédito desse mesmo personagem com relação ao todo a sua volta²⁷,

²⁷ FABRIS: 1995, 9.

restando, por conseguinte, uma relação paradoxal entre a grandiosidade das estruturas arquitetônicas e tecnológicas inseridas como substrato ficcional e o herói em cena.

Segundo Fabris, Immanuel Kant distingue assim os tipos de sublime:

(...) o matemático, constituído pela experiência do objeto que não cabe nos parâmetros antropomórficos; o dinâmico, gerado pelo espetáculo de uma força que não cabe igualmente dentro dos padrões de medida convencionais.

1995, 10

Como obras de arte, as histórias em quadrinhos norte-americanas, a partir de Eisner, permanecem, em larga medida, sob essa problemática. Ao mesmo tempo em que mostram paisagens retratando a grandiosidade matemática da tecnologia do homem, exibem personagens que, por mais que tenham um aparato cientificista, superam em muito os padrões convencionais de nosso conhecimento.

Essa problemática talvez explique a emergência de uma nova editora a partir da década de 1950. Stan Lee, considerado o maior criador de super-heróis do mundo, juntamente com uma equipe de desenhistas, a grande maioria oriundos dos estúdios Eisner/Iger, decide investir largamente em novas personagens para o mercado norte-americano. O principal desenhista a trabalhar com Lee era Jack Kirby, ilustrador que detinha um desenho impecável para a época, extremamente realista. Com Kirby, o que conhecemos, hoje, como universo Marvel teve sua realização gráfica. Vejamos:



Origem dos super-heróis Marvel # 3, 9

Somente com Kirby é que Manhattan foi extremamente explorada. Ao contrário de *Batman* e *Superman*, cujos autores criaram cidades fictícias — Gotham e Metrópolis, respetivamente —, Lee e Kirby inserem seus personagens em meio ao centro urbano da ilha. Os desenhos de Jack Kirby são, em realidade, amostras de pesquisas incessantes sobre a geografia da cidade, seus arranha-céus e sua tipologia própria. Com Eisner, a montagem dos planos na página já havia ganhado uma enorme

dinamicidade estética para os quadrinhos, mas o trabalho de Lee e Kirby vai um pouco além.

Seguindo a mesma temática sobre os crimes, Stan Lee narra como era seu trabalho com os artistas:

Para mim, colocar os balões de diálogo era importante. Faz parte da arte. Muita gente não percebe isso. Enfiam o diálogo em qualquer lugar, mas aqui está um quadro ilustrado e você tem espaço vazio e espaço cheio de argumento. Quando se coloca um balão direcionado, ou uma onomatopéia, ou uma legenda em cima, ao lado ou embaixo, está contribuindo com a arte. Torna-se parte da ilustração.

2002, 05'56''-06'40''

Lee percebeu, desde a década de 1950, que as histórias em quadrinhos são narradas através das imagens e, portanto, o texto torna-se parte integrante da cena, na medida em que não interfere na mesma. Assim, a estética dos quadrinhos define-se por uma experimentação no campo temático e gráfico. Notadamente, no caso norte-americano, vinculado ao mercado, esse tipo de quadrinhos era marcado pela questão da cor: notem que todos os exemplos coloridos apresentam uma marca fortíssima de cores básicas (azul, vermelho e amarelo). A utilização de uma paleta envolta com essas cores, nesse momento, causou imenso impacto nos leitores que prontamente sabiam reconhecer os personagens por suas características imagéticas, incluindo aí as cores e suas combinações. Esse impacto se explica pela união de dois temas: o cotidiano, representado por tons mais pastéis, e o super-heróico, em que as cores básicas vibrantes eram usadas em abundância.

Além disso, com Eisner, vemos que o humor torna-se agora recurso (o que acontece também com Stan Lee). Não se trata, aqui, de um gênero que constitua-se pelo humor, mas do humor servindo para a narrativa de caráter mais sério, como um contraponto aos seus elementos dramáticos. Outro ponto na abordagem de Lee em

torno das histórias em quadrinhos é uma importante substituição do foco ficcional.

Vejamos, como exemplo, uma página de *Spider-Man*:

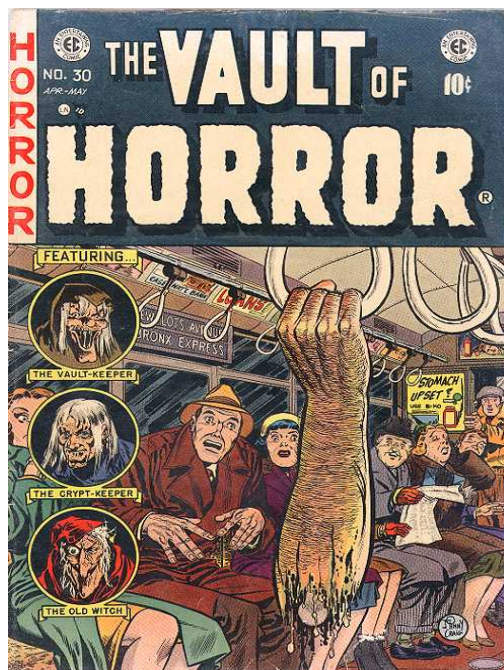


Capitão América #100, 87

A abordagem de Lee sobre o contexto super-heróico é extremamente diversa daquela empreendida pelos autores de *Superman* e *Batman*. Nas histórias do autor, o *alter-ego* do personagem é de enorme importância. Na página, temos como centro da

história a própria vida de Peter Parker. Sem esse dado, talvez ele não pudesse se tornar *Spider-Man*, pois foi um acidente, ao ver um experimento científico, que o tornou superpoderoso. Com Stan Lee, portanto, vemos um interessante objeto temático que era deixado de lado: os problemas cotidianos do herói. A maioria dos personagens da Marvel Comics (editora criada a partir dos trabalhos de Stan Lee) possui problemas cotidianos, seja inadequação ao grupo social, seja a não aceitação das mudanças que ocorrem com o passar dos anos, seja um filho que deseja que seu pai seja um modelo. Ao mesmo tempo, o cotidiano e o sublime encontram-se na mesma realização ficcional, porém em ambientes distintos: a área do sublime é aquela em que os personagens estão travestidos em seus *alter-egos* heróicos, a área cotidiana é aquela da vida civil. Talvez, essa seja a formulação estética de maior sucesso pelo mundo; os heróis Marvel e os heróis DC seguem esta problematização desde os tempos de Stan Lee, com muito sucesso em várias localidades.

A década de 1950 também assistiu a um outro gênero de quadrinhos que ascendia na preferência do público nos EUA: os quadrinhos de terror. Esteticamente ligados ao grotesco e ao crime, esses quadrinhos foram responsáveis por detalhamentos de desenhos nunca antes vistos num *comic book*:



The vault of horror #30, capa

Trata-se de um metrô em que, na primeira dimensão da imagem, vemos um braço amputado, que apresenta um número de detalhes espantoso comparado ao que foi produzido até então para uma história em quadrinhos. Podem-se ver músculos, vasos sanguíneos, ossos e pêlos com facilidade. Além disso, o metrô é fielmente retratado na capa, a indumentária dos homens e mulheres no vagão sugere uma cena cotidiana, mas o elemento central do desenho detona toda referencialidade em prol do choque.

O horror é a temática central em torno desse gênero, mas não se trata de um horror oriundo do sobrenatural, mas sim do horror cotidiano em torno dos crimes. Agora, a visão invertera-se: não era mais a visão do heróico ou do super-heróico a pretensão dos roteiristas, mas a visão do criminoso, do psicopata tornava-se a temática central de inúmeros *comic books* que eram lançados nessa década. Juntamente com os heróis criados por Stan Lee, vários artistas, com especial destaque para William Gaines, lançavam histórias cujo foco era a realização de crimes no cotidiano, seriamente mostrados.

Obviamente, a cultura norte-americana dos anos de 1950 não toleraria isso e uma política de censura radical foi instaurada em torno da produção de histórias em quadrinhos norte-americanas. No próximo capítulo, abordaremos especificamente esse tema e suas correlações com a produção de quadrinhos nos Estados Unidos. Agora, o que nos interessa é simplesmente o fato de que a exploração do grotesco e do horror sofreu uma séria cisão, não havendo, em 1955, mais nenhuma revista que abordasse o tema. Seus artistas, entretanto, migraram para outros meios, como publicidade, design, entre outros.

É claro que essa censura trouxe conseqüências também para os quadrinhos de super-heróis. Vejamos um exemplo desse retrocesso:



Superman's Girlfriend Lois Lane # 64, 3

Os traços tornaram-se, nesse gênero, mais sérios se comparados com a grande maioria da produção em jornal, que ainda era caricata. Novamente, os quadrinhos seriados sofrem restrições, mas, dessa vez, oriundo de um esquema rígido de censura que determinava que esse era um gênero voltado ao público infantil. É, desse época, por exemplo, a criação da Liga de Super-animais, Superboy, Supergirl e toda a família “Super” que, posteriormente foi desconsiderada pela editora DC Comics e novamente retomada em meio a critérios mais realistas. O que importa, aqui, é que os desenhos nos anos de 1960 ainda mostravam um certo interesse pelo cotidiano: a moda, o vestuário e a cidade eram mostradas de maneira impecável, porém, os personagens, tanto temática quanto estilisticamente, estavam em retrocesso com tudo o que fora conquistado até então.

Os anos de 1970 já mostravam claramente o esgarçamento que a censura provocou nessa forma artística. Sem liberdade, os autores repetiam as mesmas histórias incessantemente. Os desenhistas interessavam-se em cenas cada vez mais voltadas à ficção científica, afastando-se assim do cotidiano. Mesmo com isso, ainda havia resistência por parte de alguns autores nos Estados Unidos da América.

Em 1973, Stan Lee, Roy Thomas e Gerry Conway no roteiro e Gil Kane, John Romita e Tony Mortellard na arte escreveram a história intitulada “A noite em que Gwen Stacy morreu!” para a revista *The Amazing Spider-Man*, número 121. Essa história narra o assassinato do grande amor de um dos personagens mais importantes da editora Marvel, Homem-Aranha. Ainda sob a “proteção” do Código de Censura dos Quadrinhos, a cena revela um amplo e detalhado retrato da ponte que liga Manhattan à cidade de New York, mas também revela algo mais: a temática novamente explode nas mãos de censores que não conseguem mais controlar as mudanças temáticas. Na verdade, essa equipe de criação mostrou que não seria mais possível legislar sobre as histórias em quadrinhos (já que a mesma equipe escrevia em diversos títulos), pois essa morte estava ligada a um processo iniciado há algumas edições com uma morte de importância similar na série.²⁸

A cena, além de mostrar detalhes da ponte, revela um personagem feminino que apresenta um vestuário estritamente ligado à moda da década de 1970, além da já comentada carga dramática necessária para a série. Vejamos a cena da morte do primeiro amor de Peter Parker:

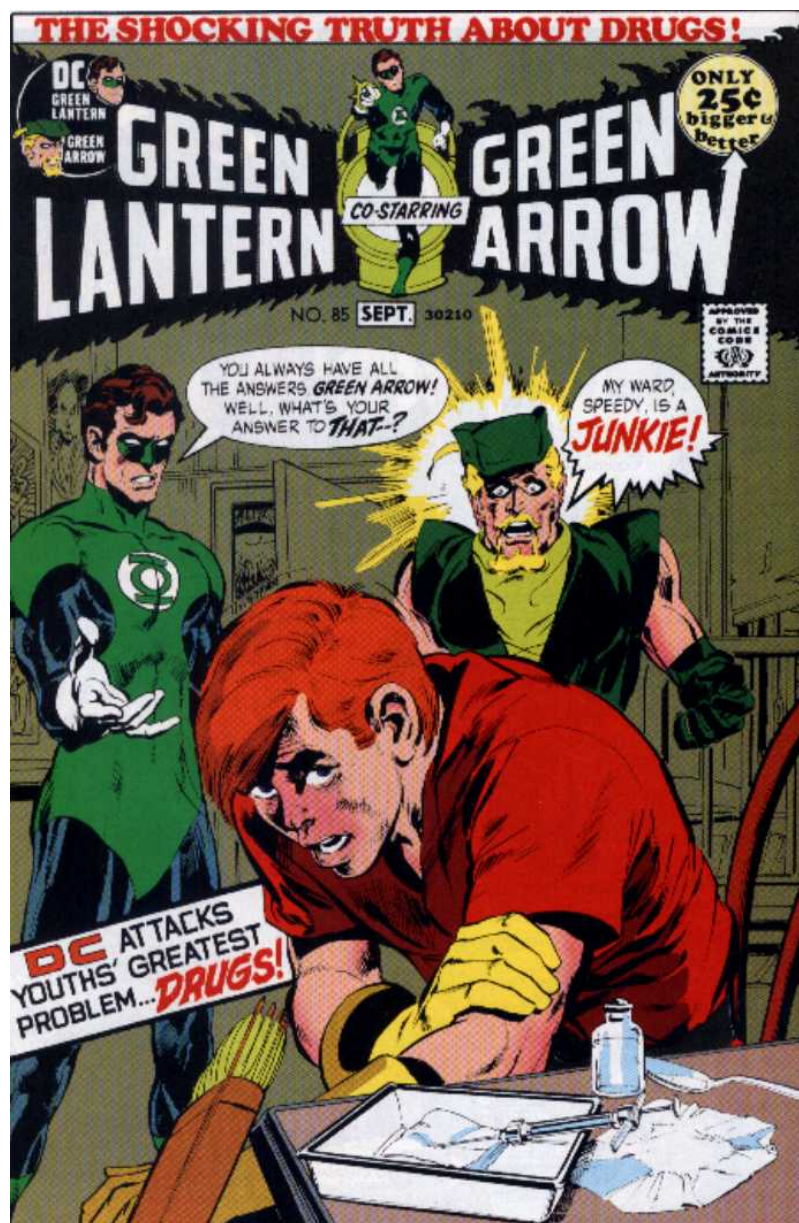
²⁸ *The Amazing Spider-Man* # 90.



A teia do Aranha # 23, 59-60.

Fora os comentários anteriores, acreditamos que a utilização da maioria das técnicas da estética dos quadrinhos possa ser visualizada nessas duas páginas: a montagem, transformando a tentativa do herói no ato principal; o detalhe nas onomatopéias, colocando o pescoço quebrado somente para o leitor atento; as cores, realçando a tensão da cena e a colocação dos balões que, mesmo na tradução, não desmerecem a arte da página. Aparentemente, há uma cisão com o que estava ocorrendo na década anterior. Não se trata, entretanto, de uma história de terror, mas de uma história super-heróica. Mesmo assim, o crime estava feito. Essa história causou tamanho impacto que a série passou a ser observada por um período de seis meses pela comissão de censura americana, o que de nada adiantou: a reação estava iniciada. Em 1971, antes de *The Amazing Spider-Man*, mas que somente na década de 1980 teve algum impacto

entre os leitores de quadrinhos norte-americanos e mundiais, surgia o número 85 da revista *Green Lantern* nas bancas de todo o país. Na época, a revista não fora aprovada pelo Código de Censura, mas a editora decidiu publicar mesmo assim. Vejamos a capa da edição (esta reprodução apresenta o *Comics Code Authority*):



Apud. *Grandes Clássicos DC – Lanterna Verde/Arqueiro Verde #2*, 56

Dennis O’Neil e Neal Adams assinam essa história que narra a trajetória de um herói, Ricardito (*Speedy*), e seu vício, heroína. A história é considerada, para os padrões atuais, ingênua sob o ponto de vista dos problemas com drogas e adolescentes, mas,

para a época, é um marco em termos de reação à censura imposta aos quadrinhos norte-americanos. Trata-se, também, de uma importante contribuição estética: os temas nesse ramo de quadrinhos estavam novamente retomando um lado mais realista. Por se tratar de uma abordagem fantástica do cotidiano, as histórias de Lanterna Verde & Arqueiro Verde haviam dispensado a carga de ficção científica instaurada pela equipe anterior. Dennis e Neal colocaram, pouco a pouco, temas mais cotidianos nas histórias desses heróis, viajando pelo território americano e resolvendo casos de abuso sexual, preconceito racial, manipulação política e religiosa, dentre outros. Quando da publicação de *Green Lantern/Green Arrow* # 85, eles trouxeram um tema cotidiano da década de 1970 em uma história de super-herói: o vício. A publicação, em sua época, gerou enorme polêmica graças aos desenhos detalhistas de Neal, já conhecido pelo trabalho feito anos antes em *X-Men*.²⁹

A edição 86 recebeu o prêmio Eisner de melhor publicação do ano de 1971, espécie de condecoração das melhores histórias do ano, como uma premiação aos moldes do Oscar. A primeira página dessa história é outro impacto, pois traz a reação do mentor de Ricardito, Arqueiro Verde, ao fato de ele ser um viciado: Oliver Queen espanca seu pupilo. A temática voltada a assuntos mais sérios havia invadido de forma irreversível as histórias em quadrinhos de super-heróis. Não havia mais espaço para histórias que mostravam heróis e vilões somente se espancando em meio a algum tema cômico — dessa mesma época, por exemplo, Superman conhecia Deus, apresentando vendas baixíssimas.³⁰

²⁹ Cf. GIORDANO: 2006, 8.

³⁰ *Super-Homem* # 25.

A década de 1980 não pode ser analisada sob o ponto de vista estético sem que falemos de dois autores especificamente: Frank Miller (o autor que será estudado no último capítulo de nossa Tese) e Alan Moore.

Segundo as palavras do próprio Miller:

Quando desenho, procuro evocação. Não é uma coisa bonitinha. Adoro a beleza, não ligo para o bonitinho. (...)
Tanto a religião quanto a política têm uma relação profunda com os quadrinhos, porque desenhar torna a realidade mais real ainda. Hitchcock dizia do melodrama: “É a realidade sem todas as partes chatas”.

2002, 20’30’’ – 22’09’’

O autor preocupa-se com a beleza, mas que tipo de beleza é essa? Trata-se, na verdade, na beleza baseada na mimetização do mundo. Para Miller, quanto mais elementos reconhecíveis, maior a capacidade que os quadrinhos têm de tornar a “realidade mais real ainda” e, ao mesmo tempo, redimensionar suas temáticas para que haja a entrada de novas discussões acerca do que são quadrinhos que, segundo o próprio, “têm um problema de auto-estima”³¹. Devemos lembrar que, apesar de haver uma enorme liberdade estética em suas publicações, a crítica nunca havia avaliado os quadrinhos como uma forma de arte autônoma, com sua própria linguagem e com seus próprios problemas estéticos.

Em 1986, a editora DC Comics publica *Batman – O Cavaleiro das Trevas* (*Batman: The Dark Knight Returns*), com desenhos e roteiro de Frank Miller. A crítica atualmente considera essa uma de suas obras-primas (ao lado da saga de Elektra). Nessa história, Miller possui um estilo mais livre do que utilizado na década anterior, esteticamente mais limpo, com sombras que não escurecem o desenho, mas o tornam

³¹ MILLER: 2002, 00’15’’ – 00’50’’.

dinâmico. A colorização da história foi feita por Lynn Varley, sua esposa, e trata-se de um impecável trabalho de cor e desenho.

Nessa *Graphic Novel*, Miller define a estética dos quadrinhos de super-heróis das próximas três décadas. O impacto gerado por *Batman – O Cavaleiro das Trevas* é tamanho que ainda hoje autores citam essa publicação como definidora de um aparato temático ainda a se esgotar.

Vejamos:



O autor desenvolve uma narrativa com múltiplas vozes. Ao colocá-las com aparente independência, nota-se que há, em verdade, uma discussão ocorrendo permanentemente na trama: há lugar ainda para super-heróis no mundo contemporâneo? A resposta, incrivelmente, é não. A última página da história mostra justamente isso, Bruce Wayne, sem uniforme, liderando jovens para a revolução. Mesmo assim, Miller utiliza seu traço para mostrar não mais o lúdico ou o humorístico, mas o heroísmo em meio a uma sociedade extremamente consumista e ditatorial (o Governo Reagan dura 10 anos nessa narrativa). O tratamento dado aos personagens surpreende: não é mais uma visão distorcida pela censura, tampouco uma reação à mesma, Miller compreende que histórias em quadrinhos são um gênero narrativo que pode ser lido por qualquer público e essa consciência, em parte ao menos, gera esse espetacular salto de qualidade.

Batman é retratado de modo mais realista, mas não se trata do personagem Batman que aparece freqüentemente em várias publicações: trata-se de um personagem limitado pela idade e pela aposentadoria, dez anos mais velho. Não é mais o vigor do jovem que é mostrado, mas o retorno da experiência que detona toda a trama da história. Com seu retorno, vários personagens de Gotham City voltam a agir. O tratamento de todos eles é feito de maneira mais realista se comparado às publicações da mesma época — descrições de suas intenções e de seu simbolismo permeiam toda a história. Todos os personagens discutem o papel do herói na sociedade contemporânea, mas de maneira a gerar nos leitores ainda mais discussões. O final da história é bombástico, com Batman simulando a própria morte para um incrédulo Superman.

Esteticamente, trata-se de uma história bem encadeada, em que o movimento e a pluralização de vozes narrativas encontram lugar, unindo-se à beleza do traço de Miller. Discípulo de Eisner, pode-se notar que a influência do mestre não acarreta

nenhum prejuízo à sua montagem. A página citada anteriormente indica bem esse tratamento; a montagem dela mostra como a história funciona: no primeiro plano narrativo, está o retorno de Batman como vigilante; no segundo, a discussão midiática acerca do herói; e, como pano de fundo, a relação Batman e Coringa (outro personagem de Gotham).

No mesmo ano, a DC Comics publica *Watchmen*, uma minissérie que terminou somente no ano seguinte, com Dave Gibbons nos desenhos e Alan Moore no argumento. Tão revolucionária quanto a *Graphic Novel* de Miller, *Watchmen* definiu os ideais estéticos dos quadrinhos na década de 1980 e, ainda hoje, serve de modelo para diversos artistas. Aqui, não se tratam tanto de desenhos, cor e montagem (todos eles seguem um padrão estético de referencialidade com o real já definido há décadas pelos quadrinhos), mas do tratamento temático, que transforma a história num marco da beleza narrativa.

A trama centra-se nas investigações de Rorschach, um vigilante paranóico que não acredita na supremacia super-heróica com relação à humanidade. Quando a história apresenta argumentos suficientes para que acreditemos nesse personagem, ela mesma desautoriza qualquer vinculação, mostrando que o investigador admite seus problemas psiquiátricos e, portanto, tudo pode não passar de um reflexo de seus próprios problemas mentais. Em meio a isso, vemos que todos os personagens super-heróicos apresentam problemas psicológicos ou traumas sérios: temos uma heroína que fora estuprada por outro herói; um herói com crise de consciência e achando sua atividade como vigilante ridícula; outro personagem que ficara tão distante da humanidade que decidira se isolar de vez, entre outros.

O que Alan Moore fez, em realidade, foi um movimento simples: levou as premissas de Stan Lee às últimas conseqüências, mas, ao fazer isso e ainda manter um caso de investigação que resulta na retomada desses mesmos temas por parte da humanidade comum, Moore criou toda uma nova forma de se encarar os heróis e de narrar uma história, envolvendo mistério, beleza e mimetismo em grande escala.

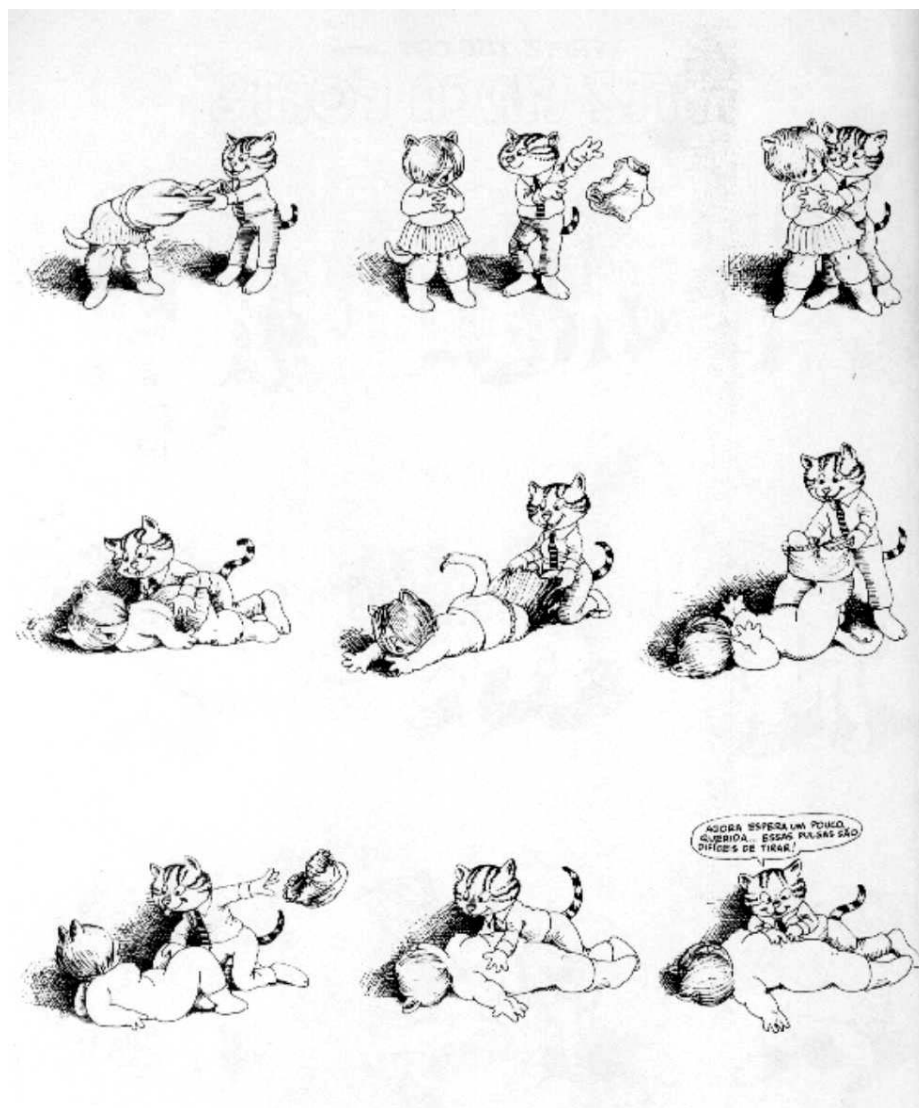
Como o foco central da presente Tese de Doutorado são os quadrinhos de super-heróis, torna-se apropriada uma abordagem mais longa de seu caminho estético por esse gênero de histórias em quadrinhos. Mesmo assim, cabe aqui ainda tecermos alguns comentários acerca da estética européia, japonesa e underground de quadrinhos.

A invasão cotidiana (americanos e europeus)

Conforme já dissemos, os quadrinhos possuem uma íntima relação com o humor. Parece que o gesto fundador dos quadrinhos em grande parte do mundo baseia-se na problemática questionadora do cotidiano, marca indelével de certo tipo de risível.

Sob esse ponto de vista, o caso americano, devido à tamanha amplitude de sua leitura no mundo, passa a ser um caso ora exemplar, ora problemático com relação ao resto do mundo. No próprio território americano, sempre foi muito difícil a publicação fora dos *syndicates* ou mesmo do circuito de jornais. Somente nos anos de 1960, alguns jovens resolveram publicar histórias próprias, vendidas por eles mesmos.

Nesse contexto, surge Robert Crumb que, após esse início, cria uma editora própria. Apesar dos baixíssimos custos, a editora conseguia um material bem acabado para os padrões da época. Crumb passou a ser extremamente reconhecido como autor de *Fritz*, *The Cat*. Porém, pouca gente relaciona a importância do *underground* com problemas estéticos sobre os quadrinhos.



CRUMB: 2002, 44

Crumb, numa inversão habilidosa do humor, coloca seu gatinho, Fritz, ora com comportamento humano, ora com comportamento animalesco. Notem como o riso é formado nessa página: todo o encadeamento de movimentos revela um comportamento humano (roupas, sorrisos, posições eróticas), mas, no último plano, temos a revelação de que se trata de um mamífero e esse tipo de animal colhe pulgas. O “Risível” aqui se dá pela inversão bergsoniana: a lembrança de que Fritz é um gato gera, na ampla maioria das histórias de *Fritz, the Cat*, o cômico.

A maioria dos artistas da geração *underground* trabalhou com histórias que exploravam os limites narrativos até então estabelecidos aos quadrinhos. Em tempos de censura e de políticas editoriais estritas, Crumb e outros autores provaram que é possível estabelecer qualidade estética e temática com seus diversos títulos.

Outro quadrinho que merece uma breve análise é *American Splendor*, com roteiros de Harvey Pekar e colaboração de vários desenhistas. A grande dificuldade em *American Splendor* estava no fato de que os desenhistas tinham de retratar fielmente a realidade cotidiana de Pekar, pois a revista trata somente de seus pensamentos enquanto está no trabalho, no supermercado ou em qualquer situação de seu cotidiano. Com fortes traços de humor, Pekar coloca em seus balões de pensamento toda a sorte de comentários sarcásticos sobre problemas comuns do homem de classe média norte-americano.



Os desenhos acima são de Gary Dumm e Gabe Crate, ambos publicados em *American Splendor*. Notemos, pois, as diferenças. No primeiro desenho, o traço é mais detalhista (além de colorido, é claro), e é este traço mais definido que nos importa. Vemos, nele, a descrição pormenorizada da lanchonete em que Pekar caminha em sua história. No segundo caso, temos um traço mais voltado ao *cartoon*, porém, ao mesmo tempo, vemos que o cenário tende ao detalhe, pois, em última instância, trata-se da realidade cotidiana de uma pessoa. O humor é marca evidente dessas histórias. Tratando do cotidiano, com um humor corrosivo e com extrema agudeza crítica, *American Splendor* é um dos *comic books* que, infelizmente, nunca tiveram uma tradução no Brasil.

A importância do *underground* para a estética dos quadrinhos norte-americanos é inegável. A configuração das páginas e a utilização de outros cenários ricamente detalhados, que não fossem Manhattan, possibilitou aos artistas que trabalhavam nas editoras um maior apuro em termos de técnicas de desenho, utilização de legendas e confecção de cenários para as suas histórias. Ao mesmo tempo, nunca conseguiram inserir no mercado editorial propriamente dito a verve crítica que esses quadrinhos dos anos de 1960 e 1970 promoveram aos leitores.

Outra importante contribuição de caráter estético que devemos mencionar aqui são as explorações artísticas promovidas pelos europeus ao longo do século XX. Iremos mencionar, porém, aquelas que se relacionam diretamente com o objetivo desse capítulo, a saber, uma análise de alguns elementos estéticos que contribuem para a confecção quadrinhística do gênero super-heróico.

Talvez a maior contribuição nesse sentido sejam os trabalhos de Guido Crepax e Serpieri para os quadrinhos de Europa. Nas décadas de 1930 e 1940, as principais

publicações de quadrinhos na França eram *Tintin*, já comentado anteriormente, e as tiras de jornal norte-americanas.³² Nesse contexto, aparentemente, as linhas de um estética voltada a não utilização de sombras estava demarcada como uma espécie de traço distintivo para o quadrinho francês. As vendas, entretanto, de material americano e material francês eram idênticas, ou seja, os leitores consumiam da mesma forma duas escolas bem diferentes de quadrinhos. Obviamente, esse fato geraria mudanças nas linhas claras francesas. Essa situação mantinha-se assim por toda a Europa, que importava os americanos e também várias publicações da escola franco-belga.

Essa mudança demorou um pouco a ocorrer. Somente na década de 1960, quando da publicação de *Nêutron* que, logo depois, tornar-se-ia *Valentina*, o público europeu veria um novo tipo de grafismo em seus quadrinhos. Guido Crepax, o idealizador de *Valentina*, decidiu primeiramente criar uma série de quadrinhos.

Em 1966, na Itália, contando com os espaços editoriais descritos antes, Guido Crepax quis criar um equivalente novo dos super-heróis renovados, de cujo sucesso ouvia falar.

PATATI e BRAGA: 2006, 119

O autor desejava criar uma série de super-heróis e acabou criando uma das mais belas histórias em quadrinhos que a Europa já viu. Notadamente, *Valentina* é uma experimentação intensa sobre a montagem de uma página. Diferente de Eisner e Lee, Crepax movimenta os olhos do leitor para todos os lados ao mesmo tempo, criando uma composição em que o movimento torna-se a beleza inerente à leitura. A utilização de imagens do autor serve, de fato, para a possibilidade de leituras em diversos sentidos (de cima para baixo, de baixo pra cima, da esquerda para a direita, em diagonal, entre outras). Baseando-se nas imagens de mulheres do cinema da década de 1950, ele desconcerta o leitor, demonstrando que a forma comum de leitura de uma página de

³² Cf. PATATI e BRAGA: 2006, 114.

quadrinhos pode ser transformada em diversos níveis, trazendo possibilidades diferentes daquelas já conhecidas. Se, por exemplo, Valentina está lendo uma revista, a orientação de nossa leitura inverte-se, mostrando novas possibilidades vetoriais para a leitura de uma história em quadrinhos (no exemplo abaixo, as imagens ficam de ponta-a-cabeça, mostrando para o leitor o foco de visão da personagem).

Além disso, Crepax preocupa-se em estabelecer uma tradição com as histórias em que coloca Valentina, segundo suas próprias palavras:

Quase todos os autores de que eu gosto são citados, à exceção daqueles que não possuem um personagem característico e aos quais é, portanto, mais difícil de prestar homenagem.

Apud. LUCCHETTI: 2005, 74



Apud. Idem, 63

Vários dos experimentos de Crepax foram, ao longo dos anos de 1970 e 1980, utilizados pelos quadrinhos de super-heróis, mas nenhuma dessas utilizações foi tão bem definida quanto as citações feitas por Frank Miller em *Elektra Saga*, como veremos no último capítulo da presente Tese de Doutorado.

Além de Crepax, outra grande influência para os quadrinhos de super-heróis foi Paolo Eleuteri Serpieri, criador de *Druuna*. Inspirado em *Barbarella*, a história narra as aventuras de uma heroína em torno de um fabuloso mundo de ilusões, monstros e ditadores científicos e políticos. A montagem narrativa de Serpieri é básica e o traço é incrivelmente belo. Vejamos:



Heavy Metal – Edição brasileira # 2, 49

Os desenhos do autor revelam que seu trabalho de proporcionalidade é impecável: o corpo humano é retratado com um detalhamento de quem realmente conhece anatomia humana.³³ Essa forma realista de mostrar a figura humana, depois do sucesso de *Druuna*, passou a ser perseguida pelos desenhistas de quadrinhos nas décadas posteriores. Exemplos variados existem nas histórias em quadrinhos de super-heróis: Adam Hughes (*Wonder Woman*, *Catwoman*), Alex Ross (*Kingdom Come*, *Marvels*), Ivan Reis (*Action Comics*), entre outros.

Apesar de ambos serem de cunho erótico, as histórias em quadrinhos, devido à alta liberdade que possuem na Europa, possibilitaram importantes experimentos tanto no tratamento das personagens quanto nas diagramações de leitura de uma história.

Passemos agora para a influência japonesa no gênero dos super-heróis.

A inserção dos mangás, ou a década de 1990

A década de 1990 assistiu, possivelmente, a uma grande investida nos desenhos, em detrimento ao argumento de uma história em quadrinhos de super-heróis. Essa década marca a entrada, no mercado editorial norte-americano, de uma nova estética de quadrinhos. A importação de mangás de todos os tipos trouxe um problema à produção de histórias em quadrinhos de super-heróis: como adaptar-se a essa nova realidade? Dois caminhos, em realidade, foram adotados e, para melhor explicá-los, vamos primeiramente analisar o potencial estético de um dos mais influentes autores de mangá em solo americano.

³³ Serpieri dá, ainda hoje, aulas sobre anatomia humana na faculdade de Belas-Artes de Roma (*Idem*, 212).

Segundo Sonia Bibe Luyten, os mangás exerceram profunda influência no mercado editorial mundial logo após o *boom* do Japão nos anos de 1990.³⁴ É dessa época a publicação em território americano, da mais conceituada série de Akira Toriyama: *Dragon Ball/Dragon Ball Z*. Trata-se, apesar dos dois títulos de uma mesma série que trata da história de Son Goku, de um menino que cai na terra e acredita ser um terráqueo, mas apresenta maior força e maior agilidade do que um humano médio. Ele é treinado em artes marciais, mas o que mais atrai nessa personagem é sua inocência: tudo para ele é novidade e, ingenuamente, vai descobrindo o mundo dos homens, a falsidade e a vontade de poder de todos à sua volta, mas ainda assim não abandona seus valores mais infantis.

A série foi publicada de maneira integral nos Estados Unidos da América por duas vezes seguidas (1991 e 1992, respectivamente). Tamanha aceitação entre o público norte-americano fez com que as editoras mais importantes de quadrinhos se interessassem por esse estilo de se desenvolver uma página e uma história. A estética japonesa, porém, não é de tão fácil adaptação como imaginaram os editores de quadrinhos: tratava-se de todo um contexto próprio que fora desenvolvido em solo japonês que agora obtinha sucesso em vários outros países.³⁵ Vejamos uma página de Toriyama:

³⁴ LUYTEN: 2000, 184-5.

³⁵ *Idem*, 16.



Dragon Ball Z # 26, 56-7

Na verdade, Toriyama faz o que poderíamos chamar de mais “prosaico” em termos de mangá. Sua história, extremamente intensa e cheia de sub-tramas³⁶, prende o leitor, mas, o que vemos em suas páginas, é a utilização máxima do espaço físico, ou seja, a página de quadrinhos, aqui, é aproveitada por completo. A limitação do número de planos em uma página torna-os elemento de visualização mais detalhada. No exemplo acima, percebe-se claramente a dinâmica: 3 planos para a primeira página e 4 planos para a segunda, e a narrativa não perde sua relação com o movimento. Nota-se claramente que trata-se de uma parada na batalha para que haja uma discussão. As personagens nunca são apresentadas em primeiro plano, como se o olhar do leitor fosse uma câmera que acarreta uma relação de inversão com os closes dos quadrinhos norte-

³⁶ São tantas as histórias paralelas que são contadas em *Dragon Ball/Dragon Ball Z* que diversas edições não apresentam Goku, nem mesmo como personagem periférico.

americanos. A tomada de frente, utilizando aqui o jargão cinematográfico, é utilizada em momentos em que a tensão deve aumentar em termos de olhares ou discussão.

De forma diferente da tradição ocidental, Toriyama cria uma espécie de clima para as suas cenas. Caso haja ação, conforme o plano 1 e 2 do exemplo, os desenhos assumem fundos e sombras que remetam a esse conjunto de idéias; caso não exista ação, os fundos e sombras obedecem a esse aspecto, tornando-se ligeiramente mais leves e mais detalhados. Ou seja, para a estética dos mangás, a discussão ação e não-ação é de extrema importância para a produção de uma boa história.

A abordagem japonesa em quadrinhos americanos ganhou espaço com o passar dos anos. São muito conhecidos os nomes de Roger Cruz, Joe Madureira, até mesmo Frank Miller — em sua recente continuação da saga de Batman (*Batman: The Dark Knight 2*) — utilizou vários elementos do mangá para sua narrativa.

Outra questão muito importante para a concepção japonesa de estética dos quadrinhos encontra-se em sua caracterização do humano. Basicamente centrada nos elementos representativos do rosto, os desenhos de figuras humanas dão importância aos olhos e à boca, elementos que formam toda a estrutura facial de uma personagem. Não raro é encontrarmos nos mangás de Toriyama certa desproporção entre face e resto do corpo, o que revela que o mais importante para a história é como inserir doses de humor, drama e catarse suficientes para prender o leitor à trama contada, reduzindo esses elementos a forma com a qual o rosto é mostrado.

Mesmo com a enorme influência do mangá nos anos de 1990 na produção norte-americana de quadrinhos, mudando, por conseguinte, certos valores estéticos bem definidos, como a proporcionalidade, uma reação liderada por Grant Morrison inseriu

um retorno à tradição dos EUA. Essa reação começou ainda na DC Comics de maneira tímida em séries como *Justice League* e *Animal-Man* durante toda a década de 1990.

No início do século XXI, porém, Morrison demonstrou clareza ao definir sua reação à produção japonesa e constituiu as bases mais sólidas de uma estética dos quadrinhos de super-heróis. Para tanto, o autor publicou um manifesto acerca de suas intenções com relação aos quadrinhos, especificamente em *X-Men*. Morrison acabou por delinear toda uma reação aos mangás e ao que se fazia nos quadrinhos americanos até então. Vejamos alguns trechos:

(...)o melhor trabalho feito no título — e que transformou os *New X-Men* na principal marca da Marvel — foi realizado por Chris Claremont e John Byrne, de 1977 a 1980. (...) Os dois não só estavam muito além das regras da época, como definiam as regras de todo um novo jogo. (...)

Eles tiveram a liberdade de criar material novo, repensar fatores antigos que ainda funcionavam e ignorar os elementos ultrapassados que tinham minado a vitalidade na série original dos X-Men.

MORRISON: 2003, 90

Logo de início, o autor inscreve sua produção numa tradição própria dos quadrinhos americanos, virando as costas para tudo o que foi feito na última década com relação aos X-Men (o título foi o que mais se aproveitou de desenhistas da tradição dos mangás) e à produção quadrinhística em si. Ele se aproxima daqueles que, em sua juventude, conseguiram influenciar outros autores e toda a forma como esses personagens foram reelaborados ao longo dos anos. Ao mesmo tempo, se afasta e se integra.

Sobre os anos de 1990, Morrison é taxativo:

O que era dinâmico tornou-se estático — personagens mortos que sempre voltam e, no fim, nada do que acontece fica valendo. (...) As histórias voltaram-se para dentro e se tornaram sépticas, como unhas do pé.

Idem, 90

De fato, as histórias de *X-Men* e derivados passavam por uma crise com relação à cronologia dos personagens. Como havia muito a explicar, devido a enredos complicados e informações por vezes contraditórias, os autores eram muitas vezes impelidos a explicar fatos de 20 ou 30 anos atrás. Mesmo assim, Morrison reconhece a importância da cronologia e, ao fazer isso, demonstra claramente o que deve ser a nova formulação estética dos quadrinhos de super-heróis:

(...) vamos começar com um episódio completamente novo, que dê outra impressão ao leitor e lhe permita a chance de conhecer novamente as personagens ao longo dos eventos. É uma nova forma de lidar com a cronologia: dar-lhe uma merecida folga e substituí-la por “supercoerência”.

Ibidem, 91

Esse é o grande ponto de retorno das histórias em quadrinhos de super-heróis — o que torna interessante uma história em quadrinhos de 50, 60, 70 anos de existência não é a capacidade de os autores explicarem o que houve com o personagem principal ou secundário, mas a capacidade de montar um enredo que esteja de acordo com “o mito dos X-Men”, ou seja, com a sua representatividade frente ao público leitor, demonstrando, assim, verossimilhança interna.

Com a evolução de temas, abordagens, imagens e enredos, Morrison acerta o cerne da questão ao estabelecer uma espécie de “estética da coerência”: um gibi de super-heróis só pode ser considerado belo se adequar os novos elementos gráficos e estilísticos à tradição cronológica que se impõe na formulação representativa desses mesmos personagens.

Conclusão ou por um estudo estético das histórias em quadrinhos

Este capítulo teve como objetivo analisar alguns elementos de composição da estética (ou estéticas) das histórias em quadrinhos. Devemos, ainda, fazer algumas observações acerca desse tema. Acreditamos que as histórias em quadrinhos fazem parte, na filosofia da arte, do que chamamos de Arte do Espetáculo. Ariano Suassuna assim define esse tipo de arte:

Em todas elas, está presente uma *ação*, a narrativa de um acontecimento sucedido a *personagens*; e se isso acontece também com o romance, a novela ou o conto, estes não possuem, porém, a presença de figuras humanas *atuando* num cenário único ou variado, num conjunto de *espetáculo* que, com variantes naturais convenientes à essência de cada um deles, é, porém, característica comum e fundamental do cinema, do teatro, da ópera e do balé.

2005, 343

Trata-se exatamente disso: as histórias em quadrinhos são um tipo de arte que se constitui pela elaboração de personagens visuais que ora com o cômico, ora com o realismo, leva seus personagens a percorrer esquemas narrativos cujo centro totalizador de sua estética é o espetáculo. Entendemos esse último como a formulação de imagens inseridas no funcionamento mesmo da narrativa, pois, afinal, são as imagens que narram a história.

O espetáculo visual, nos quadrinhos, é extremamente importante para sua estética, utilizando-se de vários esquemas, conforme vimos. Ao mesmo tempo, toda a elaboração feita pelas cores, bem como o trabalho realizado com tons de cinza nas histórias em preto e branco, proporciona diversos modos de fruição para a narrativa visual dessa arte. Tanto o teatro quanto cinema e os quadrinhos constituem-se de “uma síntese de *espetáculo visual*, por uma lado, e de *ação* desempenhada por personagens,

por outro”.³⁷ Porém, as semelhanças entre cinema e quadrinhos são mais evidentes, pois ambas têm como centro organizador a imagem. O que as diferencia é que, no cinema, a imagem está em movimento e, nos quadrinhos, são as imagens *induzindo* ao movimento. Essa pequena diferença marca profundamente a distância entre as duas estéticas.

Segundo Maurice Nédoncelle, o cinema é “uma escultura animada com poderes mágicos”³⁸. Mantendo a correlação, as histórias em quadrinhos seriam pinturas animadas em cenários mágicos. Os quadrinhos se estendem até o leitor, colocando-o catarticamente na narrativa pela simples identificação com personagens e problemas que são elevados a locais e eventos inigualáveis.

Utilizamos como método de análise um correlato da análise do romance empreendida por Erich Auerbach em *Mimesis: A representação da realidade na Literatura Ocidental*. O autor analisa a narrativa romance procurando, através da história, um determinado conceito de realismo, qual seja, a

(...) imitação não estilizada de um meio cotidiano contemporâneo qualquer, com sua infra-estrutura social, deixando que as pessoas falem o seu próprio jargão.

AUERBACH: 1998 (1946), 26

Com esse conceito, trabalhamos a noção de realismo nas diversas passagens acerca das histórias em quadrinhos. Assim, nos interessaram somente os avanços e retrocessos que esse gênero narrativo apresentou com o decorrer de seu processo histórico. Conforme vimos, os primórdios dos quadrinhos somente conseguiram representar a realidade cotidiana através de esquemas cômicos, mas esse, em realidade, é um problema recorrente das narrativas de ficção, pois

³⁷ SUASSUNA: 2005, 345.

³⁸ *Apud. Idem*, 346.

Se a literatura antiga não pôde representar a vida quotidiana de maneira séria, problemática e inserida num pano de fundo histórico, mas somente foi capaz de fazê-lo em estilo baixo, cômico ou, na melhor das hipóteses, idílico, estaticamente e sem história, isto implica não somente um limite de seu realismo, mas também, de, sobretudo, uma limitação da sua consciência histórica.

Idem, 29

Essa limitação da consciência histórica revela, em última análise, que a relação da humanidade com seu cotidiano é uma das mais complexas manifestações de problemáticas e, por isso, torná-la séria, a princípio, seria extremamente traumático, já que

(...) precisamente nas circunstâncias espirituais e econômicas da vida quotidiana manifestam-se forças que se encontram na base dos movimentos históricos; estes últimos, sejam guerreiros ou diplomáticos ou referentes à constituição interna do Estado, são somente o resultado último de modificações da profundidade quotidiana.

Idem, ibidem.

Assim, da mesma forma que ocorreu com a narrativa antiga, as histórias em quadrinhos refletem o papel do cotidiano como objeto problemático agora em plena sociedade industrial. Conforme nossa análise, esse processo se dá, primeiramente, de maneira cômica, indo a recursos mais sérios dentro de sua própria linguagem.

Este capítulo, portanto, dedicou-se à abordagem de alguns elementos da estética das histórias em quadrinhos de super-heróis, através das experimentações de diversos autores. Para tanto, analisamos alguns elementos anteriores e contemporâneos aos quadrinhos de super-heróis e vimos como esses elementos foram elaborados em seus gêneros próprios e como eles entraram na dinâmica do gênero estudado nessa Tese de Doutorado.

Agora, passemos para o mundo mítico, formulador da representatividade narrativa das histórias em quadrinhos de super-heróis. O próximo capítulo tratará o

problema dos arquétipos literários e como o conhecimento desses modelos é de extrema importância para a análise das histórias em quadrinhos.