

## Resenha

### **Quadrinhos. história moderna de uma arte global** (MAZUR Dan. DANNER Alexandre. 2014)

Francisco Alves da SILVA<sup>1</sup>

Sejam chamados de *comics*, mangás, *bandes dessinées*, *fumetti tebeos* ou *historietas*, os quadrinhos são elementos essenciais do desejo humano universal de contar histórias com imagens. Este relato pioneiro integra a história dos quadrinhos na Europa, na Ásia e nas Américas em narrativas abrangentes e de perspectiva global. A obra *Quadrinhos: história moderna de uma arte global*, fora escrita pelos autores: Dan Mazur (cartunista, professor, jornalista, editor e roteirista) e Alexander Danner (professor do curso de Writing the Graphic novel). O livro tem por oferecer uma visão geral do desenvolvimento das histórias em quadrinhos, expondo a trajetória dessa arte sequencial, iniciando jornada em 1968, época em que os quadrinhos, graças a seu imenso potencial comercial, passaram a serem respeitados não só como entretenimento, mas também como arte. Nessa obra os autores também nos apresentam a evolução do gênero por cinco décadas e em cinco continentes, até o surgimento da cena global e digital, hoje predominante e que provavelmente representa o futuro desse meio de expressão.

Como o próprio subtítulo da obra sugere, história moderna de uma arte global, Mazur e Danner expõem a abrangência dos quadrinhos, estendendo-se por inúmeros artistas, estilos e movimentos: os super-heróis da Marvel e da DC, R. Crumb e o movimento underground, o dinamismo do mangá de Osamu Tezuka, forte temática política dos *fumetti* italianos, os mangás femininos (*josei*) e sua ênfase na sexualidade, a técnica francesa da *ligne claire*, a ficção científica a *Métal Hurlant*, a pioneira revista alternativa japonesa *Garo*, as *graphic novels* e, finalmente o movimento em que os quadrinhos saltaram das páginas de papel para as páginas da web. A saber que “Aos criadores de histórias em quadrinhos não era permitido trabalhar fora dos gêneros, formatos, abordagens narrativas e estilos gráficos considerados comercializáveis para

---

<sup>1</sup> Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Comunicação (PPGC/UFPB).  
E-mail: francisco\_allvs@hotmail.com

um público de massa” (p.11). Dan e Danner, expõem, também, que “[...] o medo de que os quadrinhos corrompessem os valores das crianças e minassem a educação e a alfabetização [...]” (p.11). O mesmo não ocorreu com as tiras de jornais, já que, os jornais eram destinados a adultos, elas abrangiam vários temas, por sua vez.

Por quanto, em poucas décadas, os quadrinhos conseguiram se libertar das limitações culturalmente impostas.

Durante os anos 1940 e 1950, caberia a um pequeno número de criadores plantar as sementes dessa ruptura de fronteiras, a saber, pois Jack Kirby. Kirby com o gênero super-heróis nos anos de 1960, Hergé, com o estilo Ecole de Bruxelles, depois chamado *ligne claire* (linha clara) criado no ano 1929. Assim, França, Espanha, Itália, Holanda, Alemanha, Suíça, Argentina, Coreia do Sul, Nova Zelândia, Brasil dentre outros Países abarcaram a internacionalização dos diferentes gêneros. Cada uma destas trajetórias dos quadrinhos é destrinchada ao longo de 19 capítulos do livro, organizada em três partes; o que é válida vista a necessidade do leitor inteirar-se quanto as: últimas cinco décadas dos quadrinhos em todo o mundo expondo a trajetória de centenas de nomes dessa arte, fazendo dessa obra *Quadrinhos. História moderna de uma arte global* uma obra sem precedentes. Este relato pioneiro integra a história dos quadrinhos na Europa, na Ásia e nas Américas desde 1968, em narrativas abrangentes e de perspectiva global.

Como exemplo inicial, para efeito de consulta e informação, tem-se a trajetória dos quadrinhos norte-americanos, mangás e quadrinhos europeus. Em 1968, deu-se início ao primeiro movimento underground dos “[...] quadrinhos norte-americanos, se iniciou em revistas de humor de faculdades, revistas de surf e de carros antigos turbinados, os *hot-rods* e jornais underground, como o *East Willage Other*, o Berkeley Barb e o L. A. Free Press” (p.23). Pela primeira vez, os criadores de quadrinhos, escreviam e desenhavam para se expressar, sem censura ou interferência editorial, e continuavam donos de suas criações. Foi por meio do movimento underground, que os quadrinistas quebraram vários tabus e desenvolveram quadrinhos para o público adulto com: nudez, sexo, violência extrema, humor irreverente e política radical, além de consolidar os quadrinhos como forma de arte. As contribuições significativas para o entendimento de que todo o processo pelos quais os quadrinhos passaram é fruto de sua relação como a necessidade de expressão por meio de sua arte. Partindo para o alvorecer de 1970, a indústria dos quadrinhos aposta todas as suas fichas nos super-heróis. Os autores expõem que “[...] os criadores mais excêntricos e aventureiros da Marvel

Comics, Steve Ditko (Homem-Aranha e Doutor Estranho) e Jim Steranko (Nick Fury, Agent of Shield [Nick Fury, agente da shield]) haviam deixando a empresa [...] (p. 45). Sendo assim, os autores entendem ser permitidos o padrão, estilização re-design, mas que as principais características devem ser mantidas. Como o autor coloca anteriormente, Jack Kirby lutará durante anos pelo crédito a suas criações na Marvel. Porém em “1970, ele trocou a Marvel pela DC, que lhe ofereceu a oportunidade de criar um novo universo de personagens, [...] quantos outros criadores procuravam trazer os super-heróis para a “realidade” com temas socialmente relevantes, Kirby, ao contrário empurrava o gênero para conclusões lógicas: os super-heróis como deuses” (p.47). Kirby elevou sua arte a um novo patamar de design visionário e dinâmico, seus personagens e suas histórias dariam um novo rumo aos quadrinhos norte-americanos.

No ocidente, por sua vez, por volta da década de 60, os leitores de mangás, estavam crescendo e sentiam a necessidade de um quadrinho mais maduro, além de social, psicologicamente para aqueles que estavam na fase adulta. Essa necessidade por um material voltado para adultos deu início ao movimento Gekiga. O Gekiga é descrito contendo histórias como: “[...] histórias de crimes tipo noir” (p. 63). Havia categorias diversas – a partir de uma divisão simples entre o mangá *shounen* (para meninos), e *Shoujo* (para meninas), mangá *Seinen* (para rapazes), e mangá *Josei* (para senhoras). O mangá viveu uma reviravolta com mangaká Osamu. “Em 1967, Tezuka lançou sua própria revista alternativa de mangá, a *COM*, [...]. A *COM* tinha um tom mais leve e estava voltada para leitores um pouco mais jovens, [...] exibia artigos “como fazer” para jovens cartunistas e realizava concursos de criação mangás entre os jovens leitores” (p. 79). Tezuka inovou no modo de comercialização dos mangás, mas também, no modo de produção dando aos mangás características hoje conhecidas como japonesas.

Em 1972, houve uma revolução nos quadrinhos franceses que começou em *Pilote*, mas não pode ser concluída no país. “Sem a imposição comercial de personagens recorrentes e de uma série com continuidade, [...], conseguiram explorar formatos maiores, histórias independentes” (p. 111).

O livro, em sua segunda parte compreende os capítulos de 9 a 13 correspondendo aos anos de 1978 – 1990, no qual os autores abordam as novas tendências nos quadrinhos italianos e espanhóis, passando por a rebeldia nos Estados Unidos e na Inglaterra, o alvorecer da *graphic novel* e o crescimento do realismo no

mangá; trata-se, todavia, da evolução não só dos aspectos visuais, mas também dos aspectos culturais, sociais, cronológicos, técnicos e comerciais. “As histórias são sombrias, às vezes melodramáticas reproduções da realidade, com foco em imigrantes, fracassados e solitários, os abandonados, os doentes, os feios e os não amados” (p. 132). Foi a partir dessa tendência, o movimento da criação de *A Suivre* parece o ponto médio perfeito de um pêndulo que se afasta da liberdade criativa dinâmica do período de 1968-1976 e volta para sensibilidade comercial primária, tal criatividade suscitada, perpassa a Itália e a Espanha onde os editores de quadrinhos sugerem condições sociais e políticas específicas viáveis as quais resultaram em novos vibrantes movimentos criativos, isso nos anos de 1970 e 1980.

Nos anos de 1980, a maturação lenta que os quadrinhos mainstream norte-americanos tinham experimentado ao longo da década anterior deu um salto espetacular. “Como a antologia *Star Reach* dos anos 1970, essas antologias não sofriam restrições do Comics Code, liberando os criadores para se inspirarem em temas mais sofisticados” (p. 165). Em sintonias com as tendências norte-americanas para histórias mais longas e com mais envolvimento. Conquanto, o alvorecer da *Graphic Novel* conta com os esforços de Gil Kane, Jack Katz e Byron Preiss, para encontrar uma encarnação romanesca bem-sucedida dos quadrinhos como veículo começaram a se concretizar no final dos anos 1970. Essas influências sendo os autores se deu com base nos veteranos do ano de 1940 era de outro dos quadrinhos norte-americanos nos anos de 1950: Will Eisner. O mangá na década de 80 caminhava para o realismo: “Esse movimento que envolvia o mangá em assuntos da vida real foi impulsionado pelo envelhecimento do seu público [...] (p. 199). Isso levou a um desenvolvimento mais amplo do mangá *seinen* (de homens), e ao nascimento de um mercado distinto de mangá *josei* (de mulheres), além de maior enfoque em protagonista da elite da sociedade.

A terceira e última parte correspondem aos capítulos de 14 a 19, referente aos anos a partir de 1990, no qual os autores tratam dos assuntos acerca de quadrinhos Norte-Americanos, quadrinhos alternativos Norte-Americanos, quadrinhos Europeus, a partir dos anos 90, a busca pelo mangá respeitável, quadrinhos no século XXI, e os novos formatos e tecnologias assim como também os novos públicos.

A saber que histórias em quadrinhos de super-heróis se destacam, por sua vez, se transformam profundamente após a publicação de *O cavaleiro das trevas* e de

*Watchmen*; as histórias ficaram mais sombrias, os heróis ficaram mais violentos, o trabalho de arte mais chamativo; ao longo do caminho, o público envelheceu. “Os anos de 1990 viram os super-heróis explorando as profundezas de sua estética “cruel e ousada”, [...] (p. 215). Com os anos 2000, o tom sombrio das histórias em quadrinhos foi um pouco suavizado [...]; uma mudança que se encaixava no sucesso recente de vários personagens emblemáticos nos blockbusters que Hollywood adaptou, por exemplo. A DC (Empresa de Produção de Quadrinhos), já tinha várias séries que não seguiam o Comics Code, trazendo um selo “para leitores maduros”; a Vertigo tinha uma linha inteira “para leitores maduros”, dando bastante liberdade aos criadores para tratar de conteúdos e imagens que tinham permanecido proibidos por lei nos quadrinhos mainstream por quase quatro décadas.

Embora só tenha sido oficialmente rotulado como movimento no início dos anos 1990, o fenômeno da publicação independente fincou suas raízes no início dos anos 1970 e cresceu ao longo da década seguinte, em paralelo com o movimento New Wave dos minicomix, e os primeiros autores da *graphic novels*. “A era do movimento de publicação independentes em si é considerada bastante curta, de 1993 a 1996, e provocada em grande parte pela entrada em cena de duas grandes realizações: *Bone*, de Jeff Smith (1991-2004) e *Strangers in Paradise* (estranhos no paraíso), de Terry Moore (1993-2007)”, (p. 231). Como muitos dos sucessos independentes anteriores, *Bone* foi um épico de fantasia, com foco em um trio de criaturas brancas e de forma indefinida – visualmente inspiradas no Pogo, de Walt Kelly – inadvertidamente aprisionadas em terra estrangeira. O sucesso de publicações independentes em criarem novos e cada vez mais diversos públicos para os quadrinhos. Tal sucesso implicou diversos olhares quanto a popularidade dos mangás e gêneros comerciais. Logo, países como Alemanha, que estava começando o impulso dos quadrinhos a Espanha, já estava em “disparada”, isso nos anos 1980, como sugerem os autores. Quando uma nova geração de artistas franceses e belgas surgiu no início dos anos 1990, o campo de quadrinhos alternativos e de vanguarda se preparou para se tornar um verdadeiro movimento internacional. Já no Japão algumas sanções foram evidenciadas principalmente por donas de casa considerando mangá “prejudicial”. Não eram preocupações injustificadas. “O conteúdo sexual gráfico se tornara mais presente e não estava mais restrito a revistas para adultos – material impróprio aparecia com frequência nos títulos dos mangás tradicionais

*shounen*” (p. 267). A necessidade de censurar foi uma das razões para um papel mais importante dos editores no processo criativo, mas não o único. Muitos editores, desta forma assumiram papéis importantes, mas é sabido que artistas foram simplesmente contratados para executar e concretizar o trabalho dos editores, reforçando a ideia de movimento na produção dos quadrinhos.

Em suma, a construção do percurso histórico por algumas vezes na Obra, é fragmentada e pouco abrangente, fazendo uma contraposição da ideia geral do livro. Quadrinhos: história moderna de uma arte global imerge nas raízes dos principais movimentos de uma arte sequencial que se consolidou ao longo dos anos com uma linguagem própria. Considera-se importante apontar, aqui, um dos grandes célebres do Brasil, Maurício de Souza. Sua história e suas narrativas são muito importantes para compreendermos a dimensão da politicidade dos quadrinhos e sua relevância social, artística e humana. Seus trabalhos são simbólicos, discursivos e nos remete a uma (re)significação da realidade tão quanto dos sentimentos impressos na cotidianidade, sobretudo, dos jovens. A relevância dessa obra centra-se numa leitura de mundo através de outros olhares e direcionamentos os quais concebiam o Homem como parte de um texto, ainda, em fase de construção e pertencimento, político, contudo.