

Arte nas Histórias em Quadrinhos

Micaela Lüdke ROSSETTI¹

Resumo

As histórias em quadrinhos fazem parte do universo da comunicação desde que foram criadas, tendo sido veiculadas na maioria dos jornais mundiais. Com o avanço da área, surgiram revistas especializadas, personagens marcantes e grandes desenhistas obtiveram destaque. A união de ilustração com textos, exposta quadro a quadro em forma de sequência, chamou a atenção de estudiosos e críticos e o segmento ganhou extensão em galerias de arte e museus. Entretanto, ainda hoje, a história em quadrinhos não é vista por todos como obra de arte e, por isso, este artigo discute o caráter artístico da banda desenhada, com base nos pontos de vista de intelectuais das áreas das artes e das histórias em quadrinhos, como Antônio Luís Cagnin, Román Gubern, Ernest Fisher, Claude Moliterni, Maria Beatriz Rahde, Scott McCloud, entre outros.

Palavras-chave: Comunicação; história em quadrinhos; arte.

Abstract

The comics are part of the communications since they were created, being conveyed in most of the world's newspapers. With the advancement in the field, emerged comic books, striking characters and great designers gained prominence. The union of illustration with text, exposed frame by frame in the form of sequence, called the attention of scholars and critics, and the segment earned extension in art galleries and museums. However, today, the comic is not seen by all as a work of art and, therefore, this article discusses the artistic character of the comic, based on the views of intellectuals in the areas of arts and comics as Luís Antônio Cagnin, Román Gubern, Ernest Fisher, Claude Moliterni, Maria Beatriz Rahde, Scott McCloud, among others.

Key-words: Communication; Art in comics; art.

Introdução

As histórias em quadrinhos são uma forma de comunicação, já que obedecem os preceitos básicos desse ato: a transmissão de informação de um emissor (codificador) para um receptor (decodificador), através de uma mensagem. As HQ são também

¹ Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PPGCOM PUCRS). E-mail: micaela.rossetti@hotmail.com

comunicação de massa, pois, desde os primórdios da sua invenção, foram veiculadas pelos principais jornais das mais importantes cidades do mundo. Klawa e Cohen² (In: MOYA, 1970, p.108) já afirmavam que “é necessário que a história em quadrinhos seja entendida como um produto típico da cultura de massa ou, especificamente, da cultura jornalística”.

Essas constatações são fatos. O que interessa neste artigo é discutir se é possível enxergar histórias em quadrinhos como produtos artísticos. Afinal, a criação e o desenvolvimento destas narrativas pode ser considerado arte? Tal discussão se apresenta como importante já que esta forma de comunicação tem evoluído consideravelmente desde a sua invenção, atraindo um público fiel que consome e colabora com a sua expansão. Enxergá-la como uma forma de arte pode contribuir para o crescimento da área, além de se tornar essencial para que as *comics* possam ser utilizadas de forma educativa e inteligente, e passem a ser – cada vez mais – empregadas como uma útil ferramenta de comunicação educacional.

Para a elaboração deste artigo, foram realizadas três etapas. Primeiramente buscou-se o conceito de arte através de uma pesquisa bibliográfica, unindo diversos pontos de vista sobre o tema. A seguir, realizou-se um estudo em cima das histórias em quadrinhos, com o objetivo de apontar características básicas e um breve histórico da invenção e evolução dessa forma de comunicação. Por fim, com base nas duas primeiras etapas e ainda com o auxílio de estudiosos, procurou-se alinhar as práticas artísticas com as práticas das HQ, apresentando como exemplos a vida e obra de Roy Lichtenstein e Alex Ross.

Arte

A arte pode ser entendida como um produto ou processo em que o conhecimento é usado para realizar determinadas habilidades. Geralmente, é compreendida como a atividade humana ligada a manifestações de ordem estética, feita por artistas a partir de percepções, emoções e ideias. Seu objetivo é estimular essas

²Laonte Klawa e Haron Cohen, autores do texto *Os Quadrinhos e a Comunicação de Massa* (1977).

instâncias de consciência em um ou mais espectadores. Ou seja, cada obra de arte é uma forma de interpretação da vida, pois é produzida por meio de sentimentos, vontades, conhecimentos, ideias, criatividade e imaginação do artista.

Através da arte, o homem se esforça para dar expressão ao mundo material e imaterial. Ela é uma atividade que supõe a criação de sensações ou estados de espírito carregados de vivência pessoal e profunda, e o artista é o ser de capacidade criadora que expressa ou transmite essas sensações, instigado por inspirações.

A arte pode utilizar diferentes meios para comover, emocionar e conscientizar. Basicamente, é um ato de expressar sentimentos, pensamentos e observações. Ela tende a facilitar a compreensão intuitiva, ao invés da racional e, normalmente, é criada com esta intenção. “Na arte, assim como na linguagem, o homem é sobretudo inventor de símbolos que transmitem ideias complexas sob forma de novas.” (JANSON; JANSON, 1996, p.7).

Ao longo do tempo, a função da arte tem sido vista como um meio de espelhar nosso mundo, para decorar o dia a dia e para explicar e descrever a história e os diversos “eus” que existem dentro de um só ser. Criar é tentar reestruturar a si mesmo e ao ambiente de uma forma ideal. E, por isso, a arte tem papel fundamental na sociedade pois une o indivíduo ao todo e reflete a capacidade humana para a associação e circulação de experiências e ideias. A arte provoca no homem questionamentos sobre ele mesmo, sobre os outros seres humanos, sobre o mundo em geral. A arte visa à evolução, objetiva novas formas de ver a realidade e resulta no crescimento, podendo ser usada para a coesão social, reafirmando valores ou os criticando.

Segundo Fischer, em *A Necessidade da Arte*,

À medida que a vida do homem se torna mais complexa e mecanizada, mais dividida em interesses e classes, mais “independente” da vida dos outros homens e portanto esquecida do espírito coletivo que completa uns homens nos outros, a função da arte é refundir esse homem, torná-lo de novo são e incitá-lo à permanente escalada de si mesmo. (FISCHER, 1971, p.8).

É importante salientar, entretanto, que a arte tem uma relação de dependência direta com a conjuntura histórica e cultural que a faz surgir. Ou seja, a cada nova forma

de arte, sistemas e códigos do passado podem ser rompidos e se torna essencial uma nova conceituação desta atividade humana.³

Entre alguns importantes períodos da história da arte estão: o Renascimento, que ocorreu nos séculos XV e XVI e tem em Leonardoda Vinci seu grande expoente;o Neoclassisismo(também chamado de Arcadismo) ocorrido dentre os séculos XVI e XIX e lembrado pelo surgimento de escritores como Jean-Jacques Rosseau; e períodos como o Impressionismo, Expressionismo, Cubismo, Abstracionismo, Dadaísmo, Surrealismo, Futurismo e Pop Art, todos do século XIX e que revelaram artistas como Vincent Van Gogh, Wassily Kandinsky, Pablo Picasso, Marcel Duchamp, Salvador Dali, Roy Lichtenstein, entre outros.

Histórias em Quadrinhos

História em quadrinhos, HQ, banda desenhada, *comic*, gibi: todas essas nomenclaturas são usadas para definir a união de imagens e textos que contam histórias dos mais variados estilos e gêneros: humorístico, aventura, ação, histórico, etc.

Antônio LuisCagnin, em 1975, já definia as histórias em quadrinhos como um sistema narrativo formado por dois códigos de signos gráficos: a imagem (obtida através do desenho) e a linguagem escrita, fruto da literatura. Esses códigos são unidos de forma sequencial, normalmente na horizontal, narrados quadro a quadro que ocupam diferentes lugares no espaço e, em conjunto, resultam em uma história com início, meio e fim.

Desta forma, os quadrinhos se baseiam

[...] na integração de duas linguagens muito diversas – a icônica e a verbal; esta linguagem reproduz convencionalmente num suporte de papel dois gêneros de informação habituais e fundamentais na comunicação cotidiana: a fornecida pela percepção óptica e a proveniente das mensagens orais (e também de outras mensagens acústicas). (GUBERN, 1979, p.55).

³ SIGNIFICADOS. **Site**. Disponível em: <<http://www.significados.com.br/arte/>>. Acesso em 23/05/2014, às 12h02.

O objetivo principal das *comics* é narrar fatos, reproduzindo uma conversa natural (pelo uso de textos e expressões faciais e corporais) executada por personagens que interagem face a face. O contexto das histórias é entendido por meio de descrições e detalhes. (EGUTI, 2001).

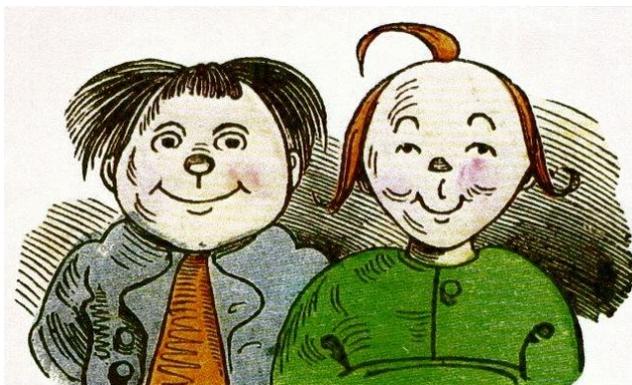
A banda desenhada pode ser dividida em diversas escolas. Segundo Scott McCloud, em *Desvendando os Quadrinhos* (1995), a palavra “quadrinhos” se referem a um meio e não a um objeto específico. O autor relaciona esse meio – que cunha de forma artística – com um grande recipiente recheado de ideias e imagens. O conteúdo dessas ideias e imagens depende dos criadores das HQ e é ele que irá diferenciar um quadrinho de aventura de um quadrinho de romance, por exemplo.

Breve histórico dos Quadrinhos

Durante o século XIX – com a invenção da fotografia por Joseph NicéphoreNiépce e a chegada do cinema através dos Irmãos Lumière–o interesse pela imagem começou a crescer e novas formas de representaçõesurgiram. Entre elas, as histórias em quadrinhos ganharam espaço através do estudo de franceses e italianos. “Escritores, moralistas, artistas, psicólogos, sociólogos, todos agora estudam esta literatura feita de imagens fixas”. (CAGNIN, 1975, p.15).

A origem dos quadrinhos é, portanto, europeia, embora alguns historiadores afirmem que o início deu-se nos Estados Unidos. Claude Moliterni⁴ (*apud* GUBERN, 1979) afirma que o primeiro grande clássico do *comic* surgiu na Alemanha, e chamou-se *Max und Moritz*(1865), tendo sido criado pelo cartunista Wilhelm Busch (Fig. 1). Inspirado por este, Knarr, um autor norte-americano, criou os *KatzenjammerKids* – história em quadrinhos publicada pela primeira vez em 1897, em jornal estadunidense (Fig. 2).

⁴ MOLITERNI, Claude. Autor de *comics* e narrativas figuradas; redator da *Encyclopédie de La Bande Dessinée* (França, outubro de 1974). Dedicou-se a defender e apresentar o *comic* de qualidade e a boa literatura da expressão gráfica. (GUBERN, 1979).

Figura 1 -*Max und Moritz*, de Wilhelm BuschFigura 2- *KatzenjammerKids*, de Knarr

Fonte 1: http://pt.wikipedia.org/wiki/Max_und_Moritz#mediaviewer/File:Max_und_Moritz.JPG (2014)

Fonte 2: <http://www.cafekatzenjammer.com/Katzenjammerkids/KatzenjammerKids1.jpg> (2014)

A popularidade das HQ é, portanto, fruto do jornalismo moderno, desta forma, seu primeiro público foi o adulto, já que as *tirinhas* eram veiculadas pelos jornais. As páginas dominicais nos Estados Unidos foram o berço dos *comic* e um dos desenhistas mais lembrados deste período é Richard Felton Outcault⁵, já que ele foi o precursor dos baldezinhos com falas, uma importante característica dos quadrinhos modernos.⁶

A explosão das técnicas reprodutoras apresentaram a população uma nova forma de contemplação, afinal, agora não eram somente uns poucos privilegiados que tinham contato com ilustrações. Por preços acessíveis, era possível comprar jornais e ler quadrinhos, se deliciar com histórias e desenhos. Logo no início do século XX, os quadrinhos eram tão populares que já estavam presentes nas páginas dos jornais diariamente. As histórias contavam situações engraçadas, com narrativas alegres (daí o nome *comic*, utilizada até hoje, principalmente nos EUA). (GOIDANICH, 1990).

⁵ OUTCAULT, Richard Felton. Autor e ilustrador de tiras de quadrinhos norte-americano. Foi o criador da série *The Yellow Kid* e é considerado o inventor da tira em quadrinhos moderna. WIKIPÉDIA. **Base de dados.** Disponível em <http://en.wikipedia.org/wiki/Richard_F._Outcault>. Acesso em 19 de maio de 2014, às 16h21.

⁶ MUNDO ESTRANHO – ABRIL. **Quem inventou as histórias em quadrinhos?** Disponível em <<http://mundoestranho.abril.com.br/materia/quem-inventou-a-historias-em-quadrinhos>>. Acesso em 21/05/2014>, às 11h17.

Entre 1929 e 1938 surgiram novos gêneros e personagens como *Disck Tracy*, de Chester Gould; e *Flash Gordon*, de Alex Raymond. Agora, as HQ possuíam diversificadas narrativas – não somente cômicas – com contextos baseados na atualidade norte-americana. Neste período os *comic books* se popularizaram.

No início eram revistas baratas, apenas representavam material compilado das principais histórias publicadas nos *dailys* dos jornais. Tornando-se cada vez mais lidos, os *comic books* (que no Brasil até hoje conhecemos pelo nome genérico de "gibis") foram criando editoras mais poderosas, que passaram a investir em material original, essencialmente desenhados para suas páginas. Era uma nova etapa que começava. (GOIDANICH, 1990, p.10, grifo do autor).

Surge a *Marvel Comics* e com ela é criado o famoso *Capitão America* – que representava o herói americano no período da Segunda Guerra Mundial: era a personificação da luta dos povos livres contra o nazismo. Ele “[...] tinha todas as características ideais de um americano, como senso de justiça e liberdade e força para lutar pela preservação destes ideais, contra os inimigos alemães”.⁷ Goidanich ainda completa que neste momento: “As histórias perderam o seu caráter ingênuo e puramente aventureiro para se transformarem em objetos panfletários e ideológicos.” (1990, p.11).

No mesmo período, na Europa, foram produzidos quadrinhos de evidência, que retratavam a história daquele continente.

Assim, foram publicadas *A História da França em Quadrinhos*, *A Descoberta do Mundo*, *A História do Farwest*, *A Bíblia*, *A História da Grécia e Roma* [...] e muitos outros títulos. Além de adultos, os quadrinhos europeus provavam (e eram integralmente aprovados) como notável instrumento didático. (GOIDANICH, 1990, p.13, grifo do autor).

Já no Brasil, por volta de 1905, surge o personagem *Tico-Tico*, que obteve destaque e chamou a atenção do mercado. Mas somente em 1934, os famosos personagens mundiais (como *Tarzan* e *Mandrake*) chegaram ao país através do *Suplemento Juvenil* – publicação no formato tabloide que circulava três vezes por

⁷LEGAL- WORDPRESS. **A história dos quadrinhos - no Brasil e no mundo**. Disponível em <http://www.legal.blog.br/zine/hq/hq01a.htm>>. Acesso em 21/05/2014, às 11h55.

semana. E, depois de 1950, grandes editoras (como a *Editora Abril*) passaram a direcionar parte dos seus esforços na produção e publicação de HQ – é quando surge a famosa *Monica & Cia*, de Maurício de Souza. (GOIDANICH, 1990).

A partir da década de 1980, grandes artistas ao redor do mundo dedicaram-se com afincado a explorar as histórias em quadrinhos, com a criação de *comics* de extrema profundidade e sutileza. Algumas narrativas sequenciais tornaram-se mais complexas, densas e recheadas de informações (MCCLLOUD, 2006) o que contribuiu para o crescimento do público das HQ.

Quadrinhos X Arte

As histórias em quadrinhos ainda não são vistas nem legitimadas como objeto de arte. Entretanto, o gênero aparece na famosa numeração das artes (mais consensual) que organiza, de acordo com a evolução histórica, todas as formas de arte da atualidade: 1º Arte – Música; 2ª Arte – Dança; 3ª Arte – Pintura; 4ª Arte – Escultura; 5ª Arte – Teatro; 6ª Arte – Literatura; 7ª arte – Cinema; 8ª Arte – Fotografia; 9ª Arte – Quadrinhos; 10ª Arte – Jogos Eletrônicos; 11ª Arte – Arte Digital.⁸ Entretanto, essa numeração, que inclui onze segmentos artísticos, não é aceita universalmente e, portanto, não elimina a necessidade da discussão que propomos neste artigo.

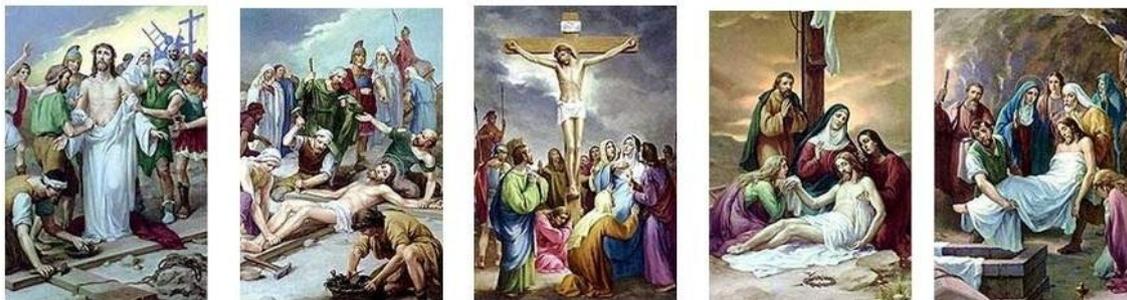
De acordo com Rahde (2000), desde a Pré-História é possível verificar registros de imagens exercitadas pelo homem, compostas por formas gráficas traçadas e estruturadas (no interior das cavernas), em forma de sequência narrativa. Observando, mais adiante, as pinturas e os relevos egípcios, pode ser percebida a continuidade da narrativa sequencial por meio de imagens pintadas no interior dos templos ou nos túmulos, repletos de símbolos que contavam histórias da vida daquele povo.

Goidanich, na *Enciclopédia dos Quadrinhos* (1990), abre seu livro falando de uma das obras de arte mais antigas do mundo, a via-sacra (Fig. 3). Composta por diversos quadros dispostos em sequência, tal obra é narrada de forma que o expectador

⁸ WIKIPÉDIA. **Base de dados.** Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Numera%C3%A7%C3%A3o_das_artes#cite_note-5>. Acesso em 23 de maio de 2014, às 12h57.

consiga, através das imagens, entender a história. O autor afirma que a via-sacra é uma narrativa figurada e, de certa forma, uma das mais primitivas histórias em quadrinhos.

Figura 3 – Trecho da via-sacra.



Fonte: <http://paroquiasg.blogspot.com.br/2011/08/convite.html> (2014)

Justamente devido a essa característica (essencial aos quadrinhos) de dispor diversos quadros, um a um, em sequência para que a narrativa seja compreendida, as HQ são classificadas por estudiosos como arte sequencial. Esse termo foi criado pelo renomado cartunista Will Eisner que “em seu livro *Comics and Sequential Art* se refere à modalidade artística que usa o encadeamento de imagens em sequência para contar uma história ou transmitir uma informação graficamente”.⁹

Utilizando-se desta definição de arte sequencial é possível citar centenas de obras de arte que podem ser interpretadas como história em quadrinhos. A obra *A Week of Kindness*, de Max Ernst (Fig. 5), é um exemplo: de acordo com McCloud (1995), o romance de colagem é uma obra-prima da arte do século XX. Entretanto, nenhum professor de História da Arte chama o trabalho de quadrinhos, mesmo com o papel claro da sequência de 185 colagens que exige uma leitura do espectador, e não somente uma visualização da obra.

⁹ DANSA, Salmo. **A arte sequencial**. Disponível em: http://www.educacaopublica.rj.gov.br/biblioteca/educacao_artistica/0045.html. Acesso em 26 de maio de 2014, às 16h49.

Figura 5 – Trecho de *A Week of Kindness*, de Max Ernst.



Fonte: <http://www.proprofs.com/quiz-school/story.php?title=understanding-comics-chapter-1> (2014)

As histórias em quadrinhos são construídas através do uso de conhecimentos e habilidades. Elas são criadas a partir de percepções, emoções e ideias, com o objetivo de estimular sensações, sentimentos no público leitor, que é convidado a compreender intuitivamente o enredo, já que são utilizados símbolos e ícones. Além disso, como vimos no breve histórico dos quadrinhos, as *comics* já foram e continuam sendo utilizadas para retratar e interpretar a vida, apresentando em seus enredos contextos históricos, o bem, o mal, sonhos e ideais.

Em 1960, as minorias intelectuais da França passaram a descobrir culturalmente e revalorizar os *comics*. As criações dos cartunistas eram analisadas e via-se a sensibilidade do Pop Art nos quadrinhos, com a aplicação de cores lisas e composições fortes em cada desenho. Tratava-se de uma tendência de vanguarda que “[...] se explicava pelo tradicionalmente escasso apreço cultural dos *comics* no continente, repellido por estas obras de ruptura, animadas por uma evidente vontade de <<fazer arte>> e de afirmar com orgulho a significação estética desse meio”. (GUBERN, 1979, p.131, grifo do autor).

Claude Moliterni foi um dos responsáveis pela tentativa de tornar os quadrinhos verdadeiras obras de arte. Ele fotografou e ampliou as imagens dos *comics*, na década de 1970 para utilizá-las em exposições:

[...] vimos coisas nunca vistas na nossa vida e verificamos a existência de grandes artistas no terreno dos *comics*. Alguns possuem técnicas idênticas às dos grandes pintores italianos. Daí que Hogarth, o desenhista de *Tarzan*, tenha trabalhado com áurea classe. Milton Caniff, que se transformou em um dos mestres do desenho a preto e branco, apresentou uma exposição em 1973 em Angulema. Os jornalistas e críticos de arte que acudiram a esta exposição ficaram estupefatos vendo a qualidade gráfica e estética dos seus desenhos ampliados três metros.

Realizamos exposições nos maiores museus do mundo: no Louvre, de Paris; no Metropolitan, de Nova York; no de Arte, em São Paulo; na Akademie der Kunst, em Berlim; no Instituto de Arte Contemporânea, de Madrid; em Helsinki, no Japão, enfim, por todo o mundo.” (MOLITERNI *apud* GUBERN, 1979, p.13, grifo do autor).

A nova forma artística ganhou atenção e, em pouco tempo, havia se espalhado pelo mundo. Ou seja, além de estarem ampliados em galerias, as mesmas ilustrações estavam nos jornais, nas revistas, nas mãos da população (que talvez nunca havia estado fisicamente em contato com obras de arte). As histórias em quadrinhos espelhavam (e ainda espelham) o mundo de uma forma nunca antes vista. Tornaram-se objetos de coesão social reafirmando ou criticando valores.

Muitas das características das histórias em quadrinhos são as mesmas características da arte e, devido a isso, cada vez mais colecionadores, estudantes de comunicação e de arte se reúnem para discutir, olhar, trocar ideias revistas. Uma prova disso é que ainda em 1991 foi realizada a *1ª Bienal Internacional dos Quadrinhos*, no Rio de Janeiro. (RAHDE, 2000).

Ainda segundo Rahde,

Na maioria das vezes ignorada pela História da Arte, a história em quadrinhos, que nasceu como imagem narrativa desde o início das primeiras manifestações da pintura, apresentou-se com formas artísticas, buscou reforço nas correntes da arte, ganhando espaço como arte visual de comunicação pelas mãos e mentes talentosas de diversos artistas plásticos: o já citado Burne Hogarth, de tendência barroca; Alex Raymond, que experimentou diversos estilos, firmando-se no

traço clássico; Hal Foster, pintor paisagista; Chester Gould, de tendência expressionista; Philippe Druillet que uniu o barroco e o surrealismo ao realismo fantástico na sua visão pós-moderna. (RAHDE, 2000, p. 47).

Para Scott McCloud, em *Reinventando os Quadrinhos* (2006), os quadrinhos pertencem a um pequeno grupo de formas artísticas de meios de comunicação básicos. Eles oferecem um inestimável portal através do qual podemos ver o nosso mundo que é vital para diversificar as nossas percepções de mundo já que “a melhor maneira de compreender a natureza do nosso ambiente é nos voltarmos a ele de tantos pontos de vista quanto possível – triangulando sua forma a partir de fora.” (MC CLOUD, 2006, p.19).

Roy Lichtenstein e Alex Ross

São muitos os artistas que, através dos quadrinhos, ganharam destaque no mundo artístico. Serão abordados aqui Roy Lichtenstein e Alex Ross: o primeiro por ter sido um dos precursores em valorizar os quadrinhos como obras de arte, na década de 1960; e o segundo por ser um dos cartunistas de maior destaque na atualidade, que participa de exposições e vende suas ilustrações como quadros.

Nascido em 1923, Roy Lichtenstein foi um pintor estadunidense identificado com o movimento artístico Pop Art. H. W. Janson e Anthony F. Janson (1996) dizem que, na metade da década de 1950, em Londres, alguns artistas europeus perceberam que um quadro não era somente uma tela repleta de cores mas sim uma imagem que queria ser decifrada. Então, eles se apoderaram dos produtos da arte comercial e passaram a analisá-los: a fotografia, a publicidade, a ilustração de revistas e as histórias em quadrinhos tornaram-se alvo dos artistas. Essa foi a Pop Art, que se destacava utilizando a publicidade como principal matéria-prima artística.

Em 1961, baseado na Pop Art, Lichtenstein decidiu inovar: com a clara percepção de que as técnicas de impressão industriais aliadas a inclusão do balão de texto fortaleceram o poder da imagem e lhe acrescentaram qualidade, o pintor recriou

seu primeiro quadrinho em grande escala. Chamado *Look Mickey*(Fig. 5) o quadro deu início a uma nova etapa na carreira do artista.

Figura 5 - *Look Mickey*, de Roy Lichtenstein



Fonte: <http://www.wikiart.org/en/roy-lichtenstein/look-mickey-1961> (2014)

Foi a primeira vez que os quadrinhos ganharam as galerias de arte e toda a estética artística da época passou a ser questionada. Durante toda a sua vida, Lichtenstein utilizou-se das HQ, reproduzindo as imagens em grandes quadros e promovendo exposições. As cores brilhantes, planas e limitadas, delineadas por um traço negro, atribuíram aos seus trabalhos um grande impacto visual e uma reflexão artística não antes vista. Ainda hoje, suas obras estão expostas nos maiores museus do mundo, e a sua arte pode ser encontrada por toda a parte.

Alex Ross, por sua vez, é um cartunista contemporâneo. Nascido em 1970, o artista é aclamado pelo realismo fotográfico presente em suas obras e conhecido pela paixão por personagens clássicos. Formado em pintura pela *American Academy of Art*, foi durante a graduação que Ross decidiu aplicar todo o seu conhecimento nos quadrinhos.¹⁰

Em pouco tempo, o artista passou a trabalhar para empresas como a *Marvel Comics* e a *DC Comics*, produzindo histórias em quadrinhos de destaque como a famosa *Marvels*, (Fig. 6) produzida em 1993. Anos mais tarde, revolucionando o mundo da 9ª

¹⁰ WIKIPÉDIA. **Base de dados.** Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Alex_Ross>. Acesso em 28/05/2014, às 14h45.

arte, ele publicou histórias pintadas em formato tabloide para comemorar os sessenta anos do famoso personagem *Superman*.

Figura 6–Capas de *Marvels*, de Alex Ross.



Fonte: <http://splashpages.files.wordpress.com/2013/07/marvels-alex-ross.jpg> (2014)

Não é de se estranhar, portanto, que no século 21 o artista plástico passasse a se aventurar em outras plataformas. Em 2002 ele produziu um pôster de edição limitada para o *2002 Academy Awards* (Oscar); e no mesmo ano se tornou o artista de quadrinhos mais vendido com a criação de itens para a *Warner Bros Studio* – litografias, placas de colecionador e até mesmo uma tela pintada do *Superman*. Hoje em dia, além das histórias em quadrinhos, é possível comprar seus desenhos e pinturas através do site do artista e, devido a grande qualidade do trabalho e ao seu significado artístico, os preços não são populares (cada quadro varia entre quatro e quinze mil dólares).¹¹

Considerações finais

Como outros tipos de arte, as histórias em quadrinhos surgiram para romper paradigmas e revolucionar a estética do período. Foi preciso alguns anos para que intelectuais atentassem para o segmento e ainda hoje muitos questionam sua veracidade

¹¹ALEX ROSS ART. Site. Disponível em: <<http://www.alexrossart.com/>>. Acesso em 28/05/2014, às 14h47.

artística. Porém, não se pode negar que elas são desenvolvidas com o uso da criatividade e inspiração do artista, e objetivam provocar emoções, sentimentos e pensamentos no leitor. Cada banda desenhada existe para passar uma mensagem, e a sua qualidade vai depender da capacidade do artista e do juízo de valor emitido pelo leitor. Além disso, cartunistas buscam influências em linhas estéticas artísticas e carregam, em seus quadrinhos, características marcantes de períodos da História da Arte.

As histórias em quadrinhos são a 9ª arte, a arte sequencial, que une imagens e texto em um produto totalmente inovador. Elas são a forma de arte mais próxima de crianças, jovens, adultos – independente da cultura e do nível de conhecimento destes. Ela está ao alcance de todos e, justamente devido a essa capacidade de inserção, deve ser estudada, analisada e criticada.

As artes educam, libertam, ampliam nossa capacidade intelectual e nos tornam seres humanos mais preparados, mais sensibilizados e conscientes do nosso papel no mundo. E as *comics* são uma ótima forma de aproximar as pessoas, de forma leve mas não menos reflexiva, douniverso artístico e de todas as características positivas que ele carrega consigo.

Referências

- CAGNIN, Antônio Luís. **Os quadrinhos**. São Paulo/SP: Ática, 1975.
- GOIDANICH, Hiron Cardoso. **Enciclopédia dos quadrinhos**. Porto Alegre:L&PM, 1990.
- GUBERN, Román. **Literatura da Imagem**. Traduzido por Maria Ester Vaz da Silva e Irineu Garcia. Rio de Janeiro/RJ: Salvat Editora do Brasil, S.A, 1979.
- EGUTI, ClariciaAkemi. **A Representatividade da oralidade nas Histórias em Quadrinhos**. São Paulo: Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas. USP, 2001. Dissertação de Mestrado.
- FISCHER, Ernest. **A Necessidade da Arte**. Rio de Janeiro: Zahar Editôres, 1971.
- JANSON, Anthony F.; JANSON, H.W. **Iniciação à História da Arte**. Tradução de Jefferson Luiz Camargo. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1996.
- KLAWA, L.; COHEN, H. **Os quadrinhos e a comunicação de massa**. In: MOYA, A. Shazam. São Paulo: Perspectiva, 1970.

MCCLLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. Tradução de Helcio de Carvalho e Marisa do Nascimento Paro. São Paulo, Makron Books, 1995.

_____. **Reinventando os quadrinhos**. Tradução de Roger Maioli. São Paulo: M. Books do Brasil Editora Ltda, 2006.

RAHDE, Maria B. F. **Imagem: estética moderna & pós-moderna**. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2000.

Sites

ALEX ROSS ART. **Site**. Disponível em: <<http://www.alexrossart.com/>>. Acesso em 28/05/2014, às 14h47.

DANSA, Salmo. **A arte sequencial**. Disponível em: <http://www.educacaopublica.rj.gov.br/biblioteca/educacao_artistica/0045.html>. Acesso em 26 de maio de 2014, às 16h49.

MUNDO ESTRANHO – ABRIL. **Quem inventou as histórias em quadrinhos?** . Disponível em <http://mundoestranho.abril.com.br/materia/quem-inventou-a-historias-em-quadrinhos>. Acesso em 21/05/2014, às 11h17min.

LEGAL - WORDPRESS. **A história dos quadrinhos - no Brasil e no mundo**. Disponível em <http://www.legal.blog.br/zine/hq/hq01a.htm>>. Acesso em 21/05/2014, às 11h55.

SIGNIFICADOS. **Site**. Disponível em: <http://www.significados.com.br/arte/>. Acesso em 23/05/2014, às 12h02.

WIKIPÉDIA. **Base de dados**. Disponível em <http://en.wikipedia.org/wiki/Richard_F._Outcault>. Acesso em 19 de maio de 2014, às 16h21min.

WIKIPÉDIA. **Base de Dados**. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Numera%C3%A7%C3%A3o_das_artes#cite_note-5>. Acesso em 23 de maio de 2014, às 12h57.

WIKIPÉDIA. **Base de dados**. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Alex_Ross>. Acesso em 28/05/2014, às 14h45min.