

Quadrinhos: da marginalização ao reconhecimento como linguagem

Alex Fabiano Correia Jardim
André Luiz Ferreira de Oliveira

Resumo: Nesse trabalho expomos aspectos históricos, sociais e conceituais das histórias em quadrinhos, através de uma pesquisa bibliográfica fundamentada em autores como Waldomiro Vergueiro, Thierry Groensteen e Daniele Barbieri. Para entender a autonomia dos quadrinhos abordamos suas possíveis origens, suas definições conceituais, seu entendimento como linguagem singular. Ressaltamos o olhar pejorativo que os quadrinhos sofreram ao longo da história e, por fim, destacamos o movimento dos quadrinhos alternativos. Embora marginalizados, concluímos que os quadrinhos são uma linguagem sofisticada, que permanece em transformação e, por isso, necessita de estudos e de um trabalho crítico constante. **Palavras-chave:** quadrinhos; linguagem; quadrinhos alternativos.

Comics: from marginalization to recognition to language

Abstract: In this work, we present historical, social and conceptual aspects of comics, through a bibliographical research based on authors such as

Alex Fabiano Correia Jardim é Doutor em Filosofia pela Universidade Federal de São Carlos e professor da Universidade Estadual de Montes Claros.

André Luiz Ferreira de Oliveira é mestrando em Estudos Literários pela Universidade Estadual de Montes Claros, e graduado na Licenciatura em Artes Visuais pela mesma universidade.

Waldomiro Vergueiro, Thierry Groensteen and Daniele Barbieri. To understand the autonomy of the comic we approach its possible origins, its conceptual definitions, its understanding as a singular language. We emphasize the pejorative look that comics have suffered throughout history, and finally, we highlight the movement of the alternative comics. Although we are marginalized, we conclude that comics are a sophisticated language that remains in transformation and therefore requires studies and constant critical work.

Key-words: comic books; language; alternative comics.

1.1 A história dos quadrinhos

A história da origem dos quadrinhos não é um consenso, assim como não é um consenso a definição exata do que seja essa expressão artística. Como observa Antonio Luiz Cagnin, o ser humano tem a tendência de contar, ouvir, ver ou ler histórias, utilizando de diferentes meios para criar suas narrativas. Os quadrinhos estão ligados a essa singularidade do ser humano e se caracterizam por serem contados através de imagens (CAGNIN, 1975, p. 21). A partir disso é possível perceber como a formação desse meio de expressão permeia diferentes pontos ao longo da história.

Dan Mazur e Alexander Danner (2014), no prefácio do livro *Quadrinhos - História moderna de uma arte global*, destacam alguns exemplos da existência milenar dessa modalidade expressiva que articula imagens, palavras e narrativas: a coluna de Trajano dos primeiros séculos antes de Cristo, os pergaminhos asiáticos, as tapeçarias medievais e retábulos, os jornais *broadsheet* do século XVII e as gravuras japonesas feitas a partir de pranchas de madeira. Tais artefa-

tos, quando foram criados, não tinham a intenção de serem histórias em quadrinhos nem dialogavam com esse conceito, mas apresentam características que progressivamente foram utilizadas para criar narrativas com sequências de imagens, e podem ser considerados como “pré-história” dos quadrinhos que conhecemos atualmente.

Scott McCloud (2005, p. 10-19), por sua vez, demonstra como os quadrinhos vêm sendo construídos desde os primórdios das criações humanas. O autor destaca um hieróglifo egípcio pintado há cerca de 32 séculos que retrata a colheita de trigo e o cotidiano daquela sociedade, um manuscrito pré-colombiano descoberto por Hernán Cortês em 1519 que narra a história de um herói militar e político chamado “garras de tigre”, e, por fim, a tapeçaria francesa de Bayeux que, em 70 metros, conta a história da conquista normanda da Inglaterra em 1066. Todas essas criações se propuseram a narrar histórias por meio das imagens e foram contribuições importantes para a formação das histórias em quadrinhos.

Como outras expressões artísticas, muitas vezes, o desenvolvimento dos quadrinhos ocorreu de forma independente em culturas distantes no tempo e no espaço. Como afirmam Mazur e Danner (2014, p. 7), os quadrinhos sofreram influências transculturais e transnacionais de diferentes expressões artísticas ao longo da história, como exemplificam:

Os estilos das bande dessinées franco-belgas e mangá japonês dos anos 1920 e 1939 foram influenciados em parte pelas tiras cômicas norte-americanas importadas, cujo estilo linear recebeu influência da ilustração do arte nouveau francês, cuja raízes podem ser atribuídas em parte às gravuras japonesas que

havia chegado à Europa no século XIX (MAZUR e DANNER, 2014, p. 7).

Mazur e Danner trazem uma perspectiva da formação dos quadrinhos que é influenciada por outras artes e pelos próprios quadrinhos, independentemente das distâncias geográficas, estilos e períodos. Essa perspectiva corrobora para a percepção dos quadrinhos como um objeto cultural mutável e uma forma de arte global que vem sendo realizada justamente pela diversidade de experimentações criadas.

Cagnin (1975, p. 22), observa como a nomenclatura dada às histórias em quadrinhos é diversificada ao redor do mundo: são chamadas de *bande-dessinées* (BD) na França, remetendo às tiras (*bandes*) publicadas diariamente em jornais; *comics* nos Estados Unidos, pois as primeiras histórias publicadas em jornais procuravam ser engraçadas; *fumettis* (fumacinha) na Itália, remetendo aos balões que indicam a fala das personagens; *banda-desenhada* ou *história aos quadrinhos* em Portugal; *mangás* no Japão e *historietas* na Argentina.

No Brasil também são chamados de gibis, graças à popularidade da revista Gibi lançada em 1939 (VERGUEIRO, 2017, p. 40). Nem sempre os quadrinhos se propõem a contar uma história, ou seja, existem quadrinhos que não possuem uma narrativa, como ocorre com os quadrinhos abstratos, mas o termo “história em quadrinhos” é amplamente utilizado para nomeá-los.

Moya, em *História da história em quadrinhos* (1993), elenca alguns artistas como precursores dos quadrinhos: Rodolphe Töpffer (1799-1846), um ilustrador suíço que publicou *Histoire de M. Jabot*

entre 1833; o alemão Wilhelm Busch (1832-1908), que em 1860 publicou uma coletânea de histórias chamada *Fliegenden Blätter* e o francês Georges Colomb (1856-1945), que em 1889 lançou *Famille Fenouillard*. Groensteen (2015, p.09), tratando de Töpffer, afirma que o autor, além de ser um dos precursores dos quadrinhos, foi seu primeiro teórico, com o ensaio *Essai de physiognomonie* (1845). Töpffer nomeava seus quadrinhos como *litteratura em estampas* e no prefácio de *A História do Senhor Jabot* define algumas características da obra:

Este pequeno livro, *Historie de M. Jabot*, é de natureza mista. Compõe-se de uma série de desenhos impressos manualmente por autografia. Cada um desses desenhos é acompanhado de uma ou duas linhas de texto. Os desenhos, sem esse texto, não teriam mais que um significado obscuro. O texto, sem os desenhos, não significaria nada. O conjunto forma uma espécie de novela, tão original que não se parece uma novela (TÖPFFER, 1883 apud CAMPOS, 2015, p.90).

Como podemos observar, Töpffer destaca características importantes dos quadrinhos. Para ele, os quadrinhos apresentam um caráter misto, pois se utilizam de imagens e textos simultaneamente: as imagens são criadas para trabalhar em conjunto com o texto e em colaboração de sentidos entre si; o texto, por sua vez, não ocupa um espaço prioritário na imagem, apesar disso, a obra se aproxima do gênero literário novela, mesmo que suas singularidades a façam diferente.

Rogério Campos no livro *Imageria: o nascimento das histórias em quadrinhos* (2015, p. 90-91) argumenta sobre Töpffer e sua rela-

ção com os quadrinhos. Segundo o autor, apesar de Töpffer ter sido elogiado por Goethe, que o considerava um “fértil inventor de combinações, um talento inato, alegre e sempre alerta” (CAMPOS, 2015, p. 90), o quadrinista não considerava seu trabalho relevante, temia que os quadrinhos estragassem sua reputação profissional.

Rogério Campos comenta que a publicação de *História do Senhor Jabot* causou um grande impacto e se popularizou ao ponto de ter diversas edições piratas em outros países da Europa. O personagem Jabot passou a ser desenhado por outros autores, e criou-se, no mercado editorial, o segmento *albums jabot*, nome dado às publicações baseadas na obra. Em 1837, Töpffer escreveu um artigo comentando a popularização da sua obra e pediu desculpas pela invenção. Para Rogério Campos, o autor se classifica como “um antimoderno que, como outro antimoderno, Baudelaire, inaugura a modernidade” (CAMPOS, 2015, p. 91). Em sua experimentação, o quadrinista cria uma modalidade expressiva, e coloca em xeque os padrões de sua época. O caso Töpffer nos ajuda a observar como a história dos quadrinhos é permeada por conflitos, nos quais entram em embate a autonomia da escrita e da imagem, a legitimidade do erudito e do popular, do clássico e do novo.

1.2 O conceito de quadrinhos

A busca de definições do que são os quadrinhos ainda permanece sem conclusão definitiva, principalmente pelas relações complexas entre imagens e palavras que constituem as histórias em quadrinhos.

Sonia Luyten, em seu livro *O que é história em quadrinhos?* (1987), afirma que os quadrinhos se formam em um lugar entre fronteiras:

Eles são formados por dois códigos de signos gráficos: a imagem e a linguagem escrita. O fato de os quadrinhos terem nascido do conjunto de duas artes diferentes — a literatura e o desenho — não os desmerece. Ao contrário, essa função, esse caráter misto que deu início a uma nova forma de manifestação cultural, é o retrato fiel de nossa época, onde as fronteiras entre os meios artísticos se interligam (LUYTEN, 1987, p.11-12).

Por serem formados por sequências de imagens, essas muitas vezes integradas aos textos em uma junção do código visual e do textual, os quadrinhos exigem aproximações de áreas distintas do conhecimento como a literatura, as artes visuais e o cinema. É o que defende Luyten (1987) ao dizer que as fronteiras entre artes se interligam na contemporaneidade.

Cagnin (1975), em seu livro *Os Quadrinhos*, considera-os um “sistema narrativo formado de dois códigos de signos gráficos: — a imagem, obtida pelo desenho; — a linguagem escrita” (CAGNIN, p. 25). Will Eisner, no livro *Quadrinhos e arte sequencial* (1989), os define como “um veículo de expressão criativa, uma disciplina distinta, uma forma artística e literária que lida com a disposição de figuras ou imagens e palavras para narrar uma história ou dramatizar uma idéia.” (EISNER, 1989, p. 5). Já Scott McCloud, no livro *Desvendando os Quadrinhos* (2005), considera os quadrinhos “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas

a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador” (MCCLOUD, 2005, p. 9).

O português Pedro Moura é o criador do *blog* Ler BD, site onde publica críticas sobre quadrinhos de diversas partes do mundo há mais de 15 anos, e também é responsável pela Conferência de Banda Desenhada de Portugal (CBDPT). Em entrevista à revista *Zeszyty Komiksowe #10* (2010), o autor defende que não é possível pensar em uma definição absoluta e fechada que consiga dar conta da abrangência de possibilidades dos quadrinhos, pois eles se transformam a cada nova experimentação que expande o território dos quadrinhos. As diferentes definições e abordagens dos quadrinhos demonstram como a área necessita de estudos e de um trabalho crítico constante para dar conta de sua complexidade expressiva. Para uma construção teórica consistente, deve-se estar atento, principalmente, à diversidade de usos que a justaposição de imagens possibilita, percebendo que os quadrinhos continuam se transformando como expressão singular que são.

Os quadrinhos podem ser tiras, séries, histórias curtas, reportagem em quadrinhos, romances gráficos, *webcomics*, quadrinhos poéticos, quadrinhos abstratos, entre outros. Mas o que existe em comum entre esses diferentes tipos de quadrinhos é o fato de fazerem parte de uma mesma linguagem. Tratar os quadrinhos como uma linguagem autônoma é ponto importante para seu estudo, um parâmetro que tem sido alcançado há mais de um século, como destaca Paulo Ramos (2012, p. 18), no livro *A leitura dos quadrinhos* (2012). O autor elenca uma série de pesquisadores como Moacyr Cirne (1943-2014), Will Eisner (1917-2005), Juan Acevedo (1949-) e

Umberto Eco (1932-2016), que defendem os quadrinhos como uma linguagem específica.

O italiano Daniele Barbieri publicou, em 1991, o livro *As linguagens dos quadrinhos* (2017), em que explora a relação dos quadrinhos com diferentes linguagens e expressões artísticas como a ilustração, a caricatura, a pintura, a fotografia, a música, o teatro, a literatura e o cinema. Partindo da ideia de que os quadrinhos constituem uma linguagem própria, Barbieri propõe que as “linguagens” formam ambientes nos quais vivemos, possibilitam a nossa comunicação e, sobretudo, determinam o que queremos. Barbieri entende que as linguagens são mais do que ferramentas utilizadas para comunicação, elas são ambientes nos quais habitamos e permanecem em contínua interação, se modificando lentamente. Barbieri enfatiza que o ato de “habitar uma linguagem significa estar dentro dela, não poder vê-la de fora; significa poder aproveitar suas possibilidades expressivas, mas também partilhar seus limites” (BARBIERI, 2017, p. 18).

Sendo um ambiente, a linguagem possui certa autonomia e de dentro dela podemos observar outras linguagens e seus ambientes. Uma linguagem pode ser modificada, mas caso seja transformada de forma arbitrária pode correr o risco de não ser mais entendida. Mesmo existindo limites, não é produtivo pensar nas linguagens como áreas separadas e totalmente independentes, ao contrário, elas exercem influências mutuamente, e ainda, são capazes de determinar nossos sistemas de pensamento:

[...] então a linguagem na qual estamos pensando neste momento não terá apenas as características da linguagem de um instrumento utilizado para transmitir ideias, mas será preci-

samente o *ambiente em que nos encontramos* enquanto as formamos. E assim as características da linguagem na qual estamos pensando têm efeito sobre nossos pensamentos (BARBIERI, 2017, p. 18).

Para o autor, todas as ideias são formadas no interior de uma linguagem e o ato de estar habitando uma linguagem tem efeito sobre nossos pensamentos e no modo como nossas ideias são criadas. Estando dentro de uma linguagem, podemos usufruir suas possibilidades e avistar as demais linguagens próximas percebendo suas diferenças, distâncias e relações.

Nos quadrinhos, observamos que características de diferentes linguagens são utilizadas a favor de uma integração, o verbal e o icônico trabalham em colaboração. Por isso, o entendimento dos quadrinhos como linguagem exige uma perspectiva ampla que não os restrinja a ponto de tratá-los como algo simplório ou subgênero de alguma outra manifestação artística, mas sim como uma linguagem híbrida em estado de transformação. Como aponta Barbieri (2017 p.18), ao entrarmos na linguagem dos quadrinhos, fazemos uso dela, pensamos e comunicamos por meio dela, dentro de um universo próprio. É necessário entender o funcionamento e mecanismos da linguagem quadrinhos para nela poder habitar e perceber onde outras linguagens a atravessam, como em um diálogo, em que as trocas e influências formam a própria linguagem dos quadrinhos.

Thierry Groensteen (1957-) é um pesquisador, escritor e crítico que dedica seus trabalhos ao mundo dos quadrinhos em diversas frentes. Em seu livro *O sistema dos quadrinhos* (2015) lançado em 1999 defende que nos quadrinhos “os códigos são construídos no interior de

uma imagem de forma específica, que mantém a associação da imagem a uma cadeia narrativa onde as ligações se espalham pelo espaço, em co-presença” (GROENSTEEN, 2015, p. 15). A copresença entre as imagens cria um espaço significativo, a cadeia narrativa, na qual a justaposição entre imagens forma uma relação de solidariedade que acrescenta novos valores para o conjunto como um todo.

No livro *O sistema dos quadrinhos*, Groensteen constrói sua teoria partindo do entendimento dos quadrinhos como um conjunto de códigos e elementos que regem um sistema próprio. Em uma página de quadrinho, tira de jornal, ou mesmo em uma HQ inteira no formato de livro, o sistema sempre está presente e seus componentes atuam em conjunto para que seja possível a leitura. Para Groensteen a maioria das definições sobre os quadrinhos encontradas em dicionários, enciclopédias ou mesmo livros especializados são insatisfatórias. As definições muitas vezes tendem a ter uma abordagem essencialista por meio de uma fórmula sintética que não consegue englobar os mecanismos que se articulam de forma muito variada de uma HQ para outra, com isso uma definição pode excluir “manifestações históricas - incluindo aí seus visionários marginais ou experimentais” (GROENSTEEN, 2015, p. 23). O fato de uma definição considerar, por exemplo, a existência de elementos textuais como pré-requisito elimina os “quadrinhos mudos”, que sem o suporte do texto escrito conseguem construir sentido com o uso exclusivo de imagens. Assim, os quadrinhos são uma elaboração sofisticada em constituição, e necessitam de uma teoria que valorize todas as suas potencialidades sem deixar de lado características que não estão presentes em todas as HQs.

1.3 O olhar pejorativo sobre os quadrinhos

Um ponto importante para se destacar sobre a história dos quadrinhos é que ela é permeada por preconceitos, muitas vezes os quadrinhos ainda são considerados uma forma de expressão menor. Pertencentes a *era da reprodutibilidade técnica*, proposta por Walter Benjamin (2012) para o universo da arte, em que a apreciação e recepção por meio das reproduções muda a dinâmica entre público e a arte, os quadrinhos podem ser um meio mais acessível do que obras de arte únicas que não possuem reproduções. Antes da era da reprodutibilidade técnica, determinadas obras permaneciam em uma posição menos acessível pois permaneciam em espaços específicos da arte, não sendo tão populares quanto artes reproduzidas. Esse aspecto de reprodução exprime o caráter de massificação que os quadrinhos possuem, quando reproduzidos em grande quantidade necessitam de uma produção, divulgação e comercialização em grande escala, fazendo dos quadrinhos um trabalho colaborativo de diferentes profissionais (VERGUEIRO et al., 2012, p. 7).

Vergueiro (2009, p.18), demonstra que a difícil classificação dos quadrinhos ocorre por serem uma linguagem com características híbridas, características que por um lado causaram fascínio sobre os leitores de cultura de massa, principalmente o público mais jovem, e por outro causaram rejeição nas elites intelectuais. No livro *Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula*, Vergueiro (2012, p. 8-12) entra em detalhes sobre a formação desse preconceito. Segundo o autor, o vasto consumo de HQs entre crianças e jovens foi

condenado por pais e professores, que não acreditavam que os quadrinhos, por possuírem fins comerciais, poderiam contribuir para o aprimoramento moral e cultural dos jovens leitores. Pensava-se que os quadrinhos desviariam as crianças de um amadurecimento sadio e responsável pois as afastavam de leituras mais profundas, além disso, acreditava-se que os quadrinhos eram um passatempo próprio aos iletrados.

O psiquiatra alemão Fredric Wertham, radicado nos Estados Unidos entre o final da década de 40 e início dos anos 70, contribuiu com a desconfiança e o preconceito em relação aos quadrinhos. Publicando artigos em revistas especializadas e ministrando palestras em escolas, afirmava que crianças influenciadas por quadrinhos apresentavam as mais diversas anomalias, tornando-se cidadãos desajustados. Segundo Vergueiro (2012, p. 12), o psicólogo se baseava em atendimentos a jovens “problemáticos” que tratava em seu consultório. Wertham generalizava conclusões, sem, no entanto, considerar o rigor científico em suas pesquisas, assim retirava de seus atendimentos o material necessário para defender suas teses. Em 1954 o psiquiatra publicou o livro *A sedução dos inocentes*, em que defendia segundo Vergueiro (2012, p. 12-13), por exemplo, que o contato com histórias como as do *Superman* poderia levar uma criança a imitar o personagem e se atirar pela janela na tentativa de voar, ou, que a leitura dos quadrinhos do *Batman* poderia induzir os leitores à homossexualidade, já que o herói e seu companheiro Robin representavam o sonho de dois homossexuais vivendo juntos.

Vergueiro (2012, p. 12-13), afirma que o impacto dos estudos do Dr. Wertham, em conjunto com o ativismo de alguns segmentos da

sociedade norte-americana, como as associações de professores, mães, bibliotecários e grupos religiosos, influenciaram mudanças drásticas no mercado dos quadrinhos. Editores da área se reuniram na Association of Comics Magazine e elaboraram medidas para apaziguar os moralistas que eram contra os quadrinhos. Dentre essas medidas, o selo *Comics Code* foi marcante ao estar presente em todos os quadrinhos que poderiam ser comercializados nos Estados Unidos. Através desse selo de aprovação atestava-se quais quadrinhos respeitavam os valores socialmente aprovados e podiam ser publicados (NYBERG, 1998 apud VERGUEIRO, 2009, p. 20).

Na década de 60, as críticas aos quadrinhos se espalharam pelo mundo, e países distintos procuraram encontrar maneiras de controlar essa mídia. No Brasil, segundo Vergueiro (2012, p. 14-16), um grupo formado por editores de revistas de HQs, como a Editora Gráfica O Cruzeiro, Editora Abril, Rio Gráfica Editora e a Editora Brasil América LTDA, criaram o Código de Ética dos Quadrinhos; entre seus tópicos era possível encontrar textos como:

As histórias em quadrinhos devem ser um instrumento de educação, formação moral, propaganda de bons sentimentos e exaltação das virtudes sociais e individuais;

Não devendo sobrecarregar a mente das crianças como se fossem um prolongamento do currículo escolar, elas devem, ao contrário, contribuir para a higiene mental e o divertimento dos leitores juvenis e infantis;

A família não pode ser exposta a qualquer tratamento desrespeitoso, nem o divórcio apresentando como sendo uma solução para as dificuldades conjugais;

A gíria e as frases de uso popular devem ser usadas com moderação, preferindo-se sempre que possível a boa linguagem;

Em hipótese alguma, na capa ou no texto, devem ser exploradas histórias de terror, pavor, horror, aventuras sinistras, com as suas cenas horripilantes, depravação, sofrimentos físicos, excessiva violência, sadismo e masoquismo.

As forças da lei e da justiça devem sempre triunfar sobre as do crime e da perversidade. O crime só poderá ser tratado quando for apresentado como atividade sórdida e indigna e os criminosos, sempre punidos pelos seus erros. Os criminosos não podem ser apresentados como tipos fascinantes ou simpáticos e muito menos pode ser emprestado qualquer heroísmo às suas ações (SILVA, 1976 apud VERGUEIRO, 2012, p. 14-16).

Como podemos observar, o preconceito sobre os quadrinhos e as medidas arbitrárias que, em certa medida, censuraram as publicações, se baseavam em justificativas moralistas, que não compreendiam a relevância deste tipo de publicação. Tal postura era pouco proveitosa à formação de crianças e jovens que, em contato com os quadrinhos, podem exercer seu posicionamento como seres atuantes e pensantes na sociedade.

Atualmente, os quadrinhos fazem parte dos Parâmetros Curriculares Nacionais, estando presentes em bibliotecas e materiais didáti-

cos. Apesar de tais progressos, é necessário avançar no entendimento dos quadrinhos como linguagem específica, e na compreensão de seu papel como elemento importante na educação. Como ressalta Groensteen, a história em quadrinhos,

[n]a interseção da narrativa e do quadro, do texto e da imagem, é uma linguagem complexa, um amontoado de significações e ressonâncias, que demandam a sensibilidade, a memória, os sentidos de observação, de análise e de síntese (GROENSTEEN, 2004, p. 42).

A complexidade de tal linguagem se revela na evidente dificuldade de muitas pessoas na leitura dos quadrinhos. Para Groensteen existe, em alguma medida, um analfabetismo da leitura dos quadrinhos, assim, aqueles que não sabem lê-los são compreendidos por esse autor como *anicônicos*, isto é, aqueles que não sabem ler ícones, em analogia ao analfabeto que não sabe ler palavras. Henrique Magalhães, no prefácio do livro *Histórias em quadrinhos: essa desconhecida arte popular* (2004), corrobora com esse pensamento ao afirmar que pessoas que tiveram uma formação essencialmente textual apresentam dificuldades na leitura de quadrinhos Groensteen (2004, p. 42), defende que, para trabalhar com os potenciais dos quadrinhos, é importante utilizá-los como algo além de uma ferramenta de apoio à disciplinas ou conteúdos. É necessário uma pedagogia dos quadrinhos que aborde tal linguagem por ela mesma e por completo. Um entendimento mais profundo da linguagem e das potencialidades dos quadrinhos possibilita que eles façam parte do cotidiano dos leitores e da formação de jovens nas escolas, de forma

mais produtiva para todos. Com essa abordagem é possível reduzir o preconceito sobre os quadrinhos e aprofundar o seu entendimento como meio de expressão.

1.4 Os quadrinhos alternativos

Em paralelo à pequena atenção dispensada pelos intelectuais aos quadrinhos, e aos problemas que as editoras norte-americanas viam sofrendo, surgem movimentos alternativos na produção de quadrinhos que buscavam a independência de sua produção contra a massificação da indústria (VERGUEIRO, 2009, p. 19). Tais movimentos resultaram na ampliação de público e em novos direcionamentos para o meio. Surgiram HQs independentes com uma postura de resistência e forte crítica social. Do controle exercido pelas editoras norte-americanas sobre as histórias em quadrinhos na década de 60, emergiu o movimento *underground* que teve seu apogeu entre 1960 e 1970. Com uma grande importância na história dos quadrinhos de todo o mundo, as influências do movimento *underground* ultrapassaram as fronteiras do estado da Califórnia, atingindo o continente europeu e países latino-americanos, formando um estilo próprio de produção de quadrinhos. Sem se ater a moldes e padrões, os artistas desse movimento expressavam ideias e sentimentos que não seguiam os valores tradicionais da sociedade, nomes como Robert Crumb, Gilbert Shelton, Rick Griffin, Clay Wilson e Spain Rodriguez, entre outros, estiveram à frente desse movimento (VERGUEIRO, 2009, p. 20).

Como demonstra Garcia (2012, p. 164-165), os quadrinhos *underground* eram autoeditados, o que dava maior liberdade aos autores, que não tinham que responder diretrizes editoriais e expectativas comerciais de grandes editoras. A cena de produção de quadrinhos era gerida pelos próprios autores ou por pequenos selos editoriais, com os quais os criadores mantinham seus direitos autorais e cobravam royalties sobre as reproduções de seu trabalho. Muitas vezes, apenas um autor era o criador completo da obra, sendo responsável pelo roteiro, desenho e arte-final, o que trouxe para os quadrinhos uma nova dinâmica que substituiu a cadeia de produção das revistas tradicionais. Na cena *underground*, os quadrinhos passaram a ser produzidos em menor quantidade, surgindo os quadrinhos em volume único, que rompiam com a serialização das revistas norte-americanas. Os quadrinhos *undergrounds* bem-sucedidos foram reeditados e lançados por muitos anos, algo que ainda não havia ocorrido no mercado tradicional de quadrinhos.

Nas Américas, alguns quadrinhos assumiram a postura de resistência, muitas vezes sob um viés político-partidário para o enfrentamento de governos totalitários que atuavam no continente (VERGUEIRO, 2009, p.20-21). Um exemplo é o quadrinho *O Eternauta* (2011), lançado em tiras semanais entre 1957 e 1959, escrito por Héctor Germán Oesterheld e desenhada por Francisco Solano López. *O Eternauta* prenunciou o clima conflituoso na Argentina da década de 60; na história, que se passa em Buenos Aires, um grupo de cidadãos argentinos tenta resistir a uma invasão alienígena. Os alienígenas dominam a cidade com flocos de neve que tiram a vida de todos os que entram em contato com a atmosfera da cidade. No prefácio

da edição de 2011, Paulo Ramos destaca o viés político acentuado na reescrita da série em 1969 para a revista *Gente*. Em pleno regime ditatorial, a série agora é desenhada por Aberto Breccia que realiza uma maior experimentação estética na arte. A história é atualizada, e no enredo os países desenvolvidos realizam um acordo com os extraterrestres, entregando o controle da América do Sul aos alienígenas em troca da sobrevivência das potências econômicas. Como aponta Ramos, Oesterheld optou pela resistência política e por volta de 1977 foi preso, posteriormente boa parte de sua família também foi presa, tornando-se desaparecidos desde então.

No Brasil, o histórico de produção de quadrinhos independentes é marcante, feitos de forma artesanal e com quase nenhum lucro, eles possibilitaram a disseminação, ainda que em baixas tiragens, de uma diversidade de títulos que o mercado *mainstream* não apoiaria ou conseguiria abarcar (VERGUEIRO, 2017, p. 115). O mercado alternativo constituiu uma porta de entrada para projeção de trabalhos, artistas e a formação de editoras que viriam a se destacar e consolidar a produção em quadrinhos nacional, principalmente, para o público adulto. Um dos artistas que conseguiu esse tipo de projeção com seu trabalho foi Henrique de Souza Filho, conhecido como Henfil, que publicou entre 1960 e 1970 charges, cartoons e quadrinhos de forte teor político contra a ditadura militar. Segundo Vergueiro (2017, p. 118), por meio do humor e de personagens populares como a Graúna, criou um espaço de crítica social e resistência significativo. Henfil também foi um dos fundadores do semanário *O Pasquim* (1969-1991), jornal com postura de oposição ao regime militar, que utilizando principalmente do humor como recurso, reuniu os maiores humoristas

gráficos e quadrinistas do país. Por meio da ironia e da criatividade enfrentaram situações de repressão como a prisão de seus editores, a censura dos meios de comunicação e campanhas de descrédito e difamação. Formou-se no jornal um espaço de contestação e resistência que funcionou como porta-voz da indignação da sociedade brasileira naquela época (VERGUEIRO, 2017, p. 124).

Algumas revistas também se destacaram nos anos 80 na produção alternativa de quadrinhos no Brasil, dentre elas a *Chiclete com Banana* publicada pela Editora Circo. A *Chiclete com Banana* (1985-1990) teve 26 edições e recebeu o nome da série mais famosa criada pelo autor Angeli em 1982, composta na maior parte por personagens urbanos, criados pelo cartunista, que contestavam os valores da sociedade, como elenca Vergueiro (2017, p.128), ao lembrar: Meiaoitto e Nanico revolucionários de esquerda, a mulher liberal e alcoólatra que é Rê Bordosa, os *hippies* deslocados do tempo Wood & Stock, a Mara Tara pesquisadora com fixação sexual e o *punk* Bob Cuspe. A revista *Chiclete com Banana* também continha trabalhos de quadrinistas como Glauco; Laerte Coutinho; Luiz Gê, Adão Iturrusgarai e Fábio Zimbres (VERGUEIRO, 2017, p. 128) que contribuíram também em outras revistas e publicações fomentando a cena independente dos quadrinhos no Brasil.

A partir da década de 60, quadrinhos de todo o mundo foram ao encontro da revolução cultural da época, acompanhando o número crescente de leitores. Formou-se uma nova geração de criadores que diversificou ainda mais as propostas temáticas e estéticas das HQs. A partir desse período, elas começaram a ser aceitas como um meio importante de comunicação e uma forma de arte (MAZUR e

DANNER, 2014, p. 14). Como ressalta Pedro Moura (2010), estudos históricos em conjunto com uma ideia mais global dos quadrinhos contribuem para uma maior experimentação do meio e uma percepção mais ampla da história dos quadrinhos. Moura defende uma história que vai além de nomes como Töpffer, Hergé, Jack Kirby, Hugo Pratt e Alan Moore, que possuem obras já consideradas canônicas no meio. É necessário igual atenção a quadrinistas como Frans Masereel, Milt Gross, Jack Jackson, Martin Vaughn-James, Andrzej Klimowski e Héctor Germán Oesterheld.

Seguindo o intuito de ampliar a visão no território da produção contemporânea de quadrinhos nacionais acrescentamos também dez obras e seus respectivos autores como exemplos: Lourenço Mutarelli com *O dobro de cinco* (1999); Flávio Colin e Wellington Srbek com *Estórias Gerais* (2001), Eloar Guazzelli com *O relógio insano* (2007), Fabio Zimbres e Mechanics com o *Música para antropomorfos* (2006), Rafael Sica e seu *Ordinário* (2010), Marcelo D'saete com *Encruzilhada* (2011), Pedro Franz e seu *Incidente em Tunguska* (2015), Diego Gerlach e a *Know-Haole #4* (2016), Paula Puiupo em *Topografias* (2016) e Rafael Coutinho com *Mensur* (2017) entre outros autores que poderiam ser citados. Todas essas obras e autores formam um território contemporâneo dos quadrinhos nacionais com produções relevantes para o entendimento do meio. São criações que merecem ser lidas pois apresentam diferentes perspectivas sobre o cotidiano, a cultura, problemas sociais, e a própria arte de se fazer quadrinhos, além de outros temas que sugerem infinitas possibilidades no ofício do quadrinista.

Referências

- BARBIERI, Daniele. *As linguagens dos quadrinhos*. São Paulo: Editora Peirópolis, 2017.
- BENJAMIN, Walter. *Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura - Obras Escolhidas v. 1*. São Paulo: Brasiliense, 2012.
- CAGNIN, Antonio Luiz. *Os Quadrinhos*. São Paulo: Ática, 1975.
- CAMPOS, Rogério. *Imageria: o nascimento das histórias em quadrinhos*. São Paulo: Veneta, 2015.
- CIRNE, Moacy. *A explosão criativa dos quadrinhos*. Rio: Vozes, 1970.
- _____. *Quadrinhos, sedução e paixão*. Petrópolis: Vozes, 2000.
- EISNER, Will. *Quadrinhos e arte sequencial*. 3a ed. São Paulo: Martins Fontes, 1989.
- _____. *Narrativas gráficas*. São Paulo: Devir, 2005.
- GROENSTEEN, Thierry. *História em quadrinhos: essa desconhecida arte popular*. Trad. Henrique Magalhães. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2004.
- _____. *O sistema dos quadrinhos*. Trad. Érico de Assis. Nova Iguaçu, RJ: Marsupial Editora, 2015.
- GUIMARÃES, Edgard. *Fanzine*. 3a ed. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2005.
- LUYTEN, Sônia Bibe. *O que é história em quadrinhos*. São Paulo: Brasiliense, 1987.

MAZUR, Dan, DANNER, Alexander. *Quadrinhos: história moderna de uma arte global*. São Paulo: Martins Fontes, 2014.

MCCLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo: M. Books do Brasil Editora Ltda., 2005.

MOURA, Pedro Vieira de. *Entrevista a Zeszyty Komiksowe*, outubro de 2010. Disponível em: <<http://lerbd.blogspot.com.br/2010/10/entrevista-na-zeszyty-komiksowe-10.html>> . Acesso em 17 de maio de 2018.

MOYA, Álvaro de. *História das histórias em quadrinhos*. 2. ed. São Paulo: Brasiliense, 1993.

OESTERHELD, Héctor Germán, O SOLANO LÓPEZ, Francisco. *O Eternauta*. São Paulo: Martins Fontes, 2011.

RAMOS, Paulo. *A leitura dos quadrinhos*. 2.ed. São Paulo: Contexto, 2012.

SILVA, Diamantino da. *Quadrinhos para quadrados*. Porto Alegre: Bels, 1976. p.102-104.

VERGUEIRO, Waldomiro. As histórias em quadrinhos no limiar de novos tempos: em busca de sua legitimação como produto artístico e intelectualmente valorizado. *Visualidades – Revista do Programa de Mestrado em Cultura Visual – FAV/UFG*. Goiânia: v.7, n. 1, p. 14-41, 2009. Disponível em: <<http://www.revistas.ufg.br/visual/article/view/18118/10807>> Acesso em 25 de junho de 2018.

VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo; VILELA, Túlio; BARBOSA, Alexandre (Orgs.). *Como usar as histórias em quadrinhos nas salas de aula*. São Paulo: Ed. Contexto, 2012.

VERGUEIRO, Waldomiro. *Panorama das histórias em quadrinhos no Brasil*. São Paulo: Peirópolis, 2017.