

História das Histórias em Quadrinhos

René Gomes Rodrigues Jarzem
Faculdade Maurício de Nassau

Resumo: Este artigo refere-se à história das histórias em quadrinhos tomando como modelo o estilo influente, marcante e mundialmente conhecido, os *comics* dos Estados Unidos. Os *comics* americanos trouxeram uma nova mitologia no imaginário coletivo com *Superman*, *Batman*, Mulher-maravilha, Homem-aranha, Hulk, *X-men*, entre outros que com as adaptações recentes no cinema cresce, ainda mais, o número de personagens que vão ficando conhecidos pela massa.

Palavras – chave: quadrinhos, meio de comunicação de massa, comics.

“As Histórias em Quadrinhos, como todas as formas de arte, fazem parte do contexto histórico e social que as cercam. Elas não surgem isoladas e isentas de influências. Na verdade, as ideologias e o momento político moldam, de maneira decisiva, até mesmo o mais descompromissado dos gibis.(...)”

JOATAN PREIS DUTRA

A HISTÓRIA DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

As primeiras manifestações das **Histórias em Quadrinhos** são no começo do século XX, na busca de novos meios de comunicação e expressão gráfica e visual. Com o avanço da imprensa, da tecnologia e dos novos meios de impressão possibilitaram o desenvolvimento desse meio de comunicação de massa.

Entre os precursores estão o suíço **Rudolph Töpffer**, o alemão **Wilhelm Bush**, o francês **Georges ("Christophe") Colomb**, e o brasileiro **Angelo Agostini**. Alguns consideram como a primeira história em quadrinhos a criação de **Richard Fenton Outcalt**, *The Yellow Kid* em 1896. Outcalt essencialmente sintetizou o que tinha sido feito antes dele e introduziu um novo elemento: o **balão**. Este é o local onde se põe as falas das personagens.

Nas primeiras décadas os quadrinhos eram essencialmente humorísticos, e essa é a explicação para o nome que elas carregam ainda hoje em inglês, *comics* (cômicos). Algumas destas histórias eram *Little Nemo* (de *Winsor McCay*), *Mutt & Jeff* (de *Bud Fisher*), *Popeye* (de *E.C. Segar*), e *Krazy Kat* (de *Georges Herriman*).

Os temas das histórias eram basicamente travessuras de crianças e bichinhos, e dessa época vem às designações *kid strips*, *animal strips*, *family strips*, *boy-dog strips*, *boy-family-dog strips*, entre outros.

O *crack* da Bolsa de Valores em 1929 foi um ponto importante na história da história em quadrinhos, e nos anos 30 eles cresceram, invadindo o gênero da aventura. *Flash Gordon*, de Alex Raymond, *Dick Tracy*, de Chester Gould e a adaptação de Hal

Foster para o *Tarzan* de E. R. Borroughs são conhecidos como o início da **A Era de Ouro** (Golden Age). Nesta década, três gêneros essenciais eram produzidos: a ficção científica, o policial e as aventuras na selva.

Tarzan de Foster era uma adaptação sem balões e cheia de ação do livro de Borroughs, e o *Dick Tracy* de Gould era parcialmente inspirado nos *gangsters* de Chicago (onde Gould vivia), *Flash Gordon* era um produto total da imaginação de Alex Raymond, que também trazia o **Agente Secreto X-9**, **Jim das Selvas** e *Nick Holmes*. Na década de 30 também foi criado o primeiro herói uniformizado, **Fantasma**, escrito por Lee Falk e desenhado por Ray Moore. Falk também criou **Mandrake, o mágico**, que possuía os desenhos de Phil Davis.

No final da década de 30, surgiu o primeiro super-herói que possuía identidade secreta, *Superman* de Siegel and Shuster. Muitos o destacam como o personagem que marca o início da Era de Ouro.

O *Superman* foi criado em 1933, mas só chegou às bancas em 1938, depois que a dupla vendeu seus direitos para a **DC Comics para ser publicado na revista Action Comics I**. Poucos meses depois, teria início a Segunda Guerra Mundial, deflagrada pelas ações expansionistas de uma Alemanha comandada por *Adolf Hitler* desde 1933. No caldeirão ideológico daqueles anos, os quadrinhos logo despertaram interesses políticos. E o Homem de Aço, como um dos principais representantes desta forma de arte tornou-se alvo de polêmicas.

Por causa da irmã de *Friedrich Nietzsche*, os nazistas haviam se apropriado indevidamente de vários conceitos filosóficos deste autor alemão, inclusive o do *übermensch* que traduzido acaba, de certa maneira sendo similar ao título de *Superman*, sendo assim, preciso o fim do conflito mundial para que se denunciasse a deturpação do pensamento *nietzchiano* e se desfizesse o equívoco que pairava sobre o filósofo alemão.

Quando *superman* surgiu em cena foi logo colhido pela confusão vigente. As pessoas de esquerda no mundo inteiro, desde o princípio, acusaram-no de ser símbolo do imperialismo norte-americano e, de quebra, da arrogância fascista. Já os políticos linha-

dura do Partido Republicano viram nele a personificação do tal *superman* nazista. Nas palavras dos assessores de Hitler, o *Superman* não passava de um judeu.

Em 1939 surgiu o herói aquático **Namor, o Príncipe Submarino** que despontou como o inimigo número um de toda a humanidade por ser um híbrido humano-atlante. Ele teve como oponente o herói cibernético **Tocha Humana** (um andróide flamejante dotado de avançada tecnologia que ao contato com o oxigênio, podia inflamar-se).

Namor criado por **Bill Everett**, além de ser um híbrido era dotado de super-força, domínio sobre os seres do mundo aquático, possuía o dom de voar e capacidade de respirar dentro e fora d'água. O Tocha Humana, por sua vez, apareceu pela primeira vez na *Marvel Comics 1*, numa história escrita e desenhada por **Carl Burgos**. Apesar do nome, ele não era realmente humano, mas um robô confeccionado pelo **Prof. Phineas Horton**.

A interferência do governo que na época se deparava com a Segunda Guerra Mundial mostra como os *Comics* chamaram atenção das autoridades que perceberam o fascínio e a preocupação de seu poder como comunicação de massa. Ambos os heróis, tanto Namor quanto o Tocha Humana, fizeram parte do *crossover* significativo dos quadrinhos, era uma batalha entre fogo e água que despertaram grande interesse no público. No entanto, quis o desenrolar dos acontecimentos mundiais que Namor e Tocha chegassem a um acordo. Com a eclosão da Segunda Guerra Mundial e a entrada dos Estados Unidos no conflito, o presidente **Franklin Delano Roosevelt** (1933-1945) “convocou” todos os heróis... e super-heróis para o esforço bélico do país.

Com isso, os dois aventureiros passaram a visitar histórias um do outro de tempos em tempos, agora aliados contra alemães e japoneses. Esta união espelhou um movimento muito semelhante que ocorria, na cena mundial. Países historicamente antagônicos juntaram esforços – ainda que a contragosto – contra as potências do Eixo.

Em 1946, quase acompanhando o espírito da criação da **Organização das Nações Unidas**, os dois heróis tornam-se membros – juntamente com o **Capitão América**, **Miss América** e **Whizzer** – do efêmero *All Winners Squad* (ou como o grupo foi traduzido para o Brasil como **Os Invasores**).

No período de 1940 até 1945 foram criados aproximadamente *quatrocentos* super-heróis, mas nem todos sobreviveram. O campo evoluiu, expandindo suas fronteiras e tornando-se parte da cultura de massa. Dois merecem destaque: **Batman**, criado em 1939 por **Bob Kane**, uma figura sombria (inspirada na máquina voadora de *Da Vinci* e no *Zorro*) cuja fama ultrapassaria a do **Superman** nos anos 80, e o **Capitão Marvel**, de **C.C.Beck**, um jovem que ganhava poderes mágicos toda vez que falava a palavra **Shazam!**, um acrônimo de nomes de deuses antigos. Vários personagens se alistaram e foram para a II Guerra Mundial, e os quadrinhos se tornaram armas ideológicas para elevar o moral dos soldados e do povo.

O maior ícone do período da guerra é o **Capitão América**, de **Jack Kirby** e **Joe Simon**. Na capa de sua primeira revista ele combatia o próprio **Adolf Hitler**. Ao contrário de outros heróis, que acabaram “recrutados” para lutar na Segunda Guerra Mundial, o Sentinela da Liberdade foi criado especialmente com esse objetivo político.

Desde o início, a única arma que o herói usou foi um escudo. A princípio, quase triangular, esta peça adquiriu, já na segunda edição, o formato circular famoso até os dias de hoje. Em momento algum, o Capitão América usou qualquer outra arma. É como se dissesse, para que todos ouvissem, que a “liberdade” é um valor que tem de ser defendido. Por outro lado, isso representa também a imagem que os Estados Unidos tinham de sua participação no conflito mundial, ou seja, aos próprios olhos, a América “apenas” defendia-se de ataques. Em todo o caso, seus companheiros de luta como o jovem **Bucky**, usava às vezes uma metralhadora.

Outro fato curioso e que fala mais do imaginário dos norte-americanos do que da realidade propriamente dita é a escolha do arqui-inimigo do Capitão. A origem de seu oponente era de que o **Caveira Vermelha** foi treinado pelo próprio Hitler a fim de pôr em prática os interesses do 3º *Reich*. No entanto, os nazistas sempre pregaram a superioridade ariana como um dos princípios-chave de sua ideologia.

Nos anos 50 os quadrinhos foram alvo da maior caça às bruxas que já aconteceu por este meio de comunicação de massa. O psiquiatra **Frederic Wertham** escreveu um livro, **A Sedução do Inocente** (*The Seduction of the Innocent*), onde ele acusava os

quadrinhos de corrupção e delinquência juvenis. Nas 400 páginas de sua obra, o psiquiatra alemão esmiuçou suas idéias sobre o “verdadeiro intento subversivo” por trás dos quadrinhos. Dentre as hipóteses do tratado, havia a de que a **Mulher Maravilha** representava idéias sadomasoquistas e a da homossexualidade da dupla **Batman & Robin**.

Entre outros argumentos de Wertham, também estão que os quadrinhos incitavam a juventude à violência – bem como havia acontecido com o *rock'n'roll* – havendo então um **Código de Ética**, para limitar e regular o que podia (e o que não podia) aparecer nas páginas limitando assim o alcance e a maneira de focar os assuntos, o que acabou por destruir todos os títulos de terror da **EC Comics**, exceto um, a revista humorística: **Mad**.

Foi quando surgiu numa tira de jornal aparentemente inocente sobre um grupo de crianças: **Peanuts**, de **Charles M. Schulz**. **Charlie Brown**, o personagem principal, é um garoto de 6 anos, perdedor nato, simboliza a insegurança, a ingenuidade, a falta de iniciativa; um eterno esperançoso. Seu cão, **Snoopy**, é um *beagle* filosófico em cima de sua casinha vermelha. Esta tira marcou o começo da era intelectual dos quadrinhos, com uma maior valorização do texto sobre as imagens.

Ainda na década de 50 o medo passou a estar em toda parte do mundo. Os soviéticos fizeram a bomba atômica e os americanos atacavam contra tudo que soasse como ataque velado e subversivo dessa superpotência ao seu “*american way of life*”. Enquanto, na vida real, a população procurava comunistas debaixo da cama, nas páginas das histórias em quadrinhos, os heróis faziam sua parte. Com o fim do conflito mundial e a polarização de forças entre EUA e URSS, o alvo das investidas não era mais os alemães e japoneses. Eram tempos em que se confundiam marxistas com comedores de criancinha.

Numa demonstração de que comuna bom é comuna morto, Namor rechaçava insidiosos golpes de aquáticas foices e martelos, enquanto, de volta por um breve período no ano de 1954, o Capitão América enchia de socos os anticomunistas.

Na década de 60 começou a **Era de Prata** dos quadrinhos que consolidaram a renovação no mundo dos super-heróis iniciada com o novo **Flash** da DC Comics em meados da década anterior. Logo após retornaram **Superman**, **Mulher-maravilha**, **Batman**,

Aquaman, entre outros. Diante do sucesso da editora rival, em 1961, **Martin Goodman**, o diretor da **Atlas Comics** (antiga *Timely Comics*), pediu a **Jack Kirby** e **Stan Lee** que bolassem super-heróis capazes de fazer frente à **Liga da Justiça da América**. Os dois aproveitaram, então, o conceito de uma criação prévia de Kirby, os **Desafiadores do Desconhecido**, e acrescentaram superpoderes às personagens. Surgiu assim o **Quarteto Fantástico** da **Marvel Comics**, empresa herdeira da Atlas.

Stan Lee e Jack Kirby desconsideraram todos os clichês das histórias de super-heróis existentes até então. Essa equipe de heróis não possuíam identidades secretas e eram uma família ao invés de uma equipe. Sue e Johnny Storm eram irmãos, Reed Richards era o noivo de Sue e Ben Grimm o amigo da família.

Reed Richards era um cientista que preferia usar seu intelecto a seus poderes elásticos. O adolescente **Johnny** era o novo **Tocha Humana**. Sua irmã, **Sue**, podia se tornar invisível e projetar campos de força. E **Ben Grimm**, era uma rochoso **Coisa**, era dotado de enorme força, mas sua aparência aterradora ocultava a amargura de um ser desfigurado. Então, estavam os heróis simbolizando os quatro elementos da natureza: água, fogo, ar e terra respectivamente. Por trás de um grupo de amigos que, vitimados por um "acidente cósmico", ganham superpoderes, havia um forte paralelo com a mais significativa questão política daquele momento: a **Guerra Fria** e a paranóia anticomunista.

Em 12 de Abril de 1961, o cosmonauta soviético **Yuri Gagarin** tornou-se o primeiro ser humano a alcançar o espaço. A notícia surpreendeu os Estados Unidos e acirrou os piores temores de seus habitantes. Era o auge da **Guerra Fria**. O duro golpe faz o presidente John Kennedy jurar que os norte-americanos chegariam à Lua antes do fim da década, derrotando a União Soviética naquela que viria a ser a Corrida Espacial.

O Quarteto Fantástico foi à resposta dos quadrinhos ao apelo do dirigente da nação. Eles personificavam a nova era espacial, na qual seus heróis estavam dispostos a arriscar tudo, até mesmo a própria vida, para estar a um passo adiante da ameaça vermelha. Já na primeira edição de *Fantastic Four*, Sue Storm não poupa esforços para persuadir o relutante Ben Grimm a pilotar o foguete desenvolvido por seu amigo Reed Richards. “*Ben, nós temos que tentar! A não ser que você queira que os comunistas cheguem na frente*”.

Devido ao sucesso outros quadrinhistas como **Steve Ditko**, **Don Heck**, **Gene Colan**, **John Buscema** e **John Romita**, desenvolveria a infinidade de heróis da Marvel que estão em destaque até os dias de hoje (2006). Dentre os mais conhecidos estão **Homem-aranha**, **Hulk**, **Thor**, **Homem de ferro**, **X-men**, entre outros.

A década de 70 surgem os Quadrinhos *underground* sendo vendidos em *head shops* e de mão em mão. **Crumb**, os **Freak Brothers** de Gilbert Shelton, S. Clay Wilson, Victor Moscoso, Bill Griffin estão entre os mais conhecidos. Do outro lado do oceano, alguns desenhistas franceses -- Moebius, Phillippe Druillet, Jean Pierre Dionnet, e Bernard Farkas --, reunidos sob a efígie *Les humanöides associées*, criam em 1974 uma revista histórica, **Métal Hurlant**, que chega aos EUA em 1977 como **Heavy Metal**. Fantasia, ficção científica, viagens psicodélicas, *rock'n'roll*, corpos nus, novas diagramações e literatura são parte do confuso *mix* que fez o sucesso da revista. Da Itália vem grandes quadrinhos, como **Ken Parker**, de Berardi e Milazzo, **Corto Maltese**, de Hugo Pratt, e **O Clic**, de Milo Manara.

Nos anos 80, os americanos criaram a “*graphic novel*” (ou romance gráfico) direcionado para o público adulto. O grande destaque e carro chefe dessa nova linha foi à história de um *Batman* sombrio, amargurado e violento, o cavaleiro das trevas de **Frank Miller** decretava a maioria no mundo dos super-heróis.

Violência, insanidade, sensualidade e dúvidas existenciais passaram a habitar os quadrinhos, vindo dentre estas obras **Elektra Assassina** de *Frank Miller*, **Watchmen** de *David Gibbons* e *Alan Moore*, **Sandman** de *Neil Gaiman* entre outros.

A partir da década de 90, os grandes desenhistas das histórias em quadrinhos da atualidade saíram das duas maiores editoras de quadrinhos – a *Marvel Comics* e a *DC Comics* – e fundaram a **Image Comics** (os heróis eram **Savage Dragon** de *Erik Larsen*, **WildC.A.T.S.** e **Gen 13** de *Jim Lee*, **Spawn** de *Todd McFarlane*, **Cyberforce**, **Strykeforce**, e **The Darkness** de *Marc Silvestri*). Este momento trouxe dois marcos para as histórias em quadrinhos americanas, a primeira era a colorização computadorizada e a influência dos Mangás (quadrinhos japoneses) na caracterização dos personagens. Os desenhistas americanos começaram a sofrer influência dos Mangás em seu traço.

Porém, após o ataque terrorista de 11 de setembro de 2001 as duas torres gêmeas dos EUA afetou o mercado de quadrinhos americano que decidiram fazer um resgate ao estilo da arte dos pioneiros dos quadrinhos da Era de Prata e da década de 80. Dentre os artistas estavam Jack Kirby, John Romita, Steve Ditko, Sal Buscema, John Byrne e George Perez. Não só a arte dos quadrinhos, mas também os roteiristas e editores decidiram fazer esse resgate também das origens dos personagens.

É fato que nos EUA bem como em outros países devido ao avanço tecnológico do cinema serviu para realizar adaptações desses super-heróis, como exemplo, pode-se citar Constatine das histórias de quadrinhos de *Hellblazer*, *Hellboy* de Mike Mignola, e Homem-aranha, Hulk, *Superman*, *Batman*, Demolidor, Elektra, Liga Extraordinária, Do Inferno, V de Vingança, Estrada para Perdição, Quarteto Fantástico, *Spawn*, *X-men* que se firmam, expandem e propagam ainda mais esse meio de comunicação de massa.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ADORNO, Theodor W. A indústria Cultural. In: COHN, Gabriel (Org.). **Comunicação e Industria Cultural**. São Paulo: Nacional, 1978.

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

SALEM, Rodrigo. **Resgate – A evolução dos quadrinhos sob a análise do historiador**. Diário de Pernambuco. Recife, Maio de 1995, Caderno Viver p-6

WOLF, Mauro. **Teorias da Comunicação**, Lisboa: Presença, 1995.