



## Quadrinhos e Comunicação: uma história das Histórias em Quadrinhos<sup>1</sup>

*Mário David Pinto de Melo<sup>2</sup>*

**Resumo:** Este texto apresenta um ensaio teórico sobre as histórias em quadrinhos com o objetivo de destacar o processo histórico de um dos maiores meios de comunicação de massa da atualidade. O artigo faz parte do eixo temático História da Comunicação da área de Comunicação Social por entender que a história das histórias em quadrinhos está diretamente relacionada com estudos que abordam os processos comunicativos. São colocadas as características dos quadrinhos e o reflexo cultural que as HQs incorporaram à medida que foram aparecendo em cada país. Apresenta também os momentos históricos que consagraram os quadrinhos como a nona arte, muito antes do gênero de super-herói aparecer e influenciar a produção de HQs pelo mundo. Autores como Sonia Luyten, Álvaro de Moya, Will Eisner e Scott McCloud forneceram linhas teóricas e caminhos metodológicos sobre a origem das histórias em quadrinhos.

**Palavras-chave:** Histórias em Quadrinhos; HQs; Mídia.

<sup>1</sup> Texto escrito a partir de capítulo que integra a dissertação de mestrado HQs e Internet: uma abordagem contemporânea das histórias em quadrinhos - análise do website universo hq, defendida em junho de 2009, na Faculdade Cásper Líbero. O trabalho foi desenvolvido sob a orientação da Profa. Dra. Dúlcilia Buitoni.

<sup>2</sup> Jornalista, mestre em comunicação e docente da Faculdade Santo Agostinho.



## Comics and communication: a history of comic books

**Abstract:** This paper presents a theoretical essay on the comic strips in order to highlight the historical process of one of the greatest means of mass communication today. The article is part of the thematic history of the area of Communication Media for understanding the history of comics is directly related to studies on the communicative processes. Are placed on the characteristics of comics and comic books that reflect cultural incorporated as they were appearing in every country. The historical events that consecrated the comics as the ninth art, long before the genre of superhero appear and influence the production of comics in the world. Authors like Sonia Luyten, Alvaro de Moya, Will Eisner and Scott McCloud lines provided theoretical and methodological approaches on the origin of comics. A path through the various classifications that comics get geographically, through great works of antiquity where it was discovered the intriguing presence of the language of comics. The revitalization of newspapers with the rise of the Yellow Kid by Richard Fenton Outcault and creation of syndicates and that industrialized mass production of comics.

**Keywords:** Comics; Media.

### O mundo das HQs: algumas características da linguagem dos quadrinhos tradicionais

Histórias em quadrinhos (que serão referidas neste trabalho como HQs) são duas palavras que remetem o pensamento humano a construir de imediato uma



revista impressa. No Brasil, enquanto para um jovem a imagem mental possa ser o título de um dos inúmeros *comics* de super-heróis das Editoras *Marvel*, *DC* ou ainda dos vários mangás presentes nas bancas, um adulto desligado desse meio poderia imaginar no máximo um gibi da Turma da Mônica que deva ter lido em alguma sala de espera. Apesar da enorme divergência de pensamentos, o que remeteria a toda uma análise do mercado editorial brasileiro no ramo das HQs, o exemplo ilustra os inúmeros nomes pelos quais os quadrinhos são conhecidos pelo mundo.

Nos Estados Unidos, o nome *comic strips* (tiras cômicas) está muito vinculado com o conteúdo, isto é, no início de sua popularização, as histórias tinham um caráter predominantemente humorístico e caricaturesco. Apesar das novas modalidades surgidas posteriormente, este nome continua até hoje: *comic strips*, *comics*, *comix* ou *funnies* (engraçado) – como designativo geral para países de língua inglesa. Para as revistas, adota-se o termo *comic books*. Na França chama-se *bandes dessinées*, ou seja, bandas (tiras) desenhadas. Mas, na Itália, o nome derivou-se daquilo que é mais característico nos quadrinhos: *fumetti* – fumacinhas, os balões que saem da boca dos personagens, indicando sua fala. (LUYTEN, 1987, p. 10).

Brasil e Espanha compartilham uma origem comum para o termo local de HQs: o nome de uma revista. No caso da Espanha, a grande repercussão da publicação infantil *TBO* acabou por batizar os quadrinhos espanhóis como *tabeós*. E no Brasil, a revista *Gibi* emprestou o termo, que significava “moleque” ou “negrinho”, para as HQs brasileiras. Na Coreia são chamados de *manhwas*, *picha* na África, *manhua* na China, *mangá* no Japão e assim sucessivamente. É interessante perceber que quando algo já faz parte de uma cultura, normalmente existe uma palavra nativa para designá-lo.

É improvável que o Brasil, por exemplo, venha a ter algum dia uma palavra mais próxima de *hamburger* do que “sanduíche” e, ainda assim, existem certas diferenças entre o significado das duas. E se alguém perguntar sobre a batata frita, as famosas “fries” do *MC Donalds*, é porque certamente ainda não teve oportunidade de comparar as que são vendidas no *fast food* e as que normalmente



acompanham os pratos nacionais. Em resumo, as HQs estão pelo mundo e ligaram-se as culturas de cada país assimilando características únicas que as diferenciam entre si, o que hoje é chamado “estilo” de uma HQ. Mas todas as HQs aliam imagem e escrita para utilizar a comunicação de forma única, além de peculiaridades encontradas apenas nos quadrinhos.

É preciso, antes, sobretudo, enfatizar que, nesta pesquisa, não se tem o objetivo de apontar um marco inicial do surgimento das HQs ou se o fato de obras milenares que se utilizavam apenas do desenho, mas ainda não possuíam uma escrita, serem ou não consideradas HQs. Este é um mérito que cabe aos profundos conhecedores da Arte Seqüencial, uma expressão que será descrita mais adiante apenas como parte do enfoque histórico. Esta pesquisa se baseia nas HQs como são conhecidas e lidas atualmente.

As HQs possuem elementos comuns, não importa a qual estilo pertença. Entretanto, em alguns, certas características são utilizadas de maneiras distintas. O caso das onomatopéias por exemplo. Em todos os quadrinhos elas representam graficamente o som, complementando o texto. Mas nos quadrinhos japoneses sua função é mais ampla. “[...] as onomatopéias têm uma função muito mais plástica do que visual ou sonora. Isto porque a escrita japonesa é formada por caracteres, e as onomatopéias inseridas nos quadrinhos dão um incrível movimento, equilíbrio e força ao som que estão exprimindo” (LUYTEN, 1987, p. 13).

Outro elemento comum nos quadrinhos é o balão, que trouxe novo significado ao texto presente nas HQs. Através do balão o leitor percebe com mais clareza as emoções e ações desempenhadas pelas personagens das HQs, pois eles moldam-se graficamente a elas. Os quadrinhos possuem outros elementos visuais que os permitem utilizar a comunicação de forma única, conforme dito. No entanto, para compreender inicialmente do que é formada a HQ que se encontra nas bancas, os elementos imagem e escrita complementados pelos balões e onomatopéias são suficientes. Passa-se agora para alguns momentos históricos das HQs.

### **Histórias em Quadrinhos: de onde e para onde**

Nas pesquisas sobre HQs convencionou-se adotar como marco inicial de origem a data de 1895, ano de criação do *Yellow Kid*, de Richard F. Outcault, no jornal *New York World*, Estados Unidos. Entretanto, tal fato não implica em dizer que os quadrinhos estejam presentes na história da humanidade há pouco mais



de um século ou que a obra de Outcault seja de fato a grande pioneira dos quadrinhos.

Uma boa definição de quadrinhos é que eles são “imagens pictóricas e outras justapostas em seqüência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou produzir uma resposta no espectador” (MCCLLOUD, 2005, p. 9). A partir desse conceito, as origens das HQs remontam a uma época bem mais distante que o final do século XIX. Para Sonia Luyten (1987, p. 16) “por incrível que pareça, as origens das HQs estão justamente no início da civilização, onde as inscrições rupestres nas cavernas pré-históricas já revelavam a preocupação de narrar os acontecimentos através de desenhos sucessivos”. E ainda nessa mesma linha de raciocínio, pode-se então incluir os mais diversos relatos de variadas civilizações ao longo da história, representadas através de desenhos dispostos em seqüência “narrando” um dado acontecimento.

Durante o processo civilizatório, várias manifestações aproximaram-se desse gênero narrativo: mosaicos, afrescos, tapeçarias e mais de uma dezena de técnicas foram utilizadas para registrar a história por meio de uma seqüência de imagens (LUYTEN, 1987, p. 16).

Álvaro de Moya (1977, p. 26) destaca que as pinturas rupestres representam a necessidade do homem em mostrar a vida.

Voltemos os olhos para aquelas maravilhosas primeiras expressões do homem, imortalizadas nas pinturas das cavernas, deixando para o futuro o seu testemunho de sua época, não acreditando tão-somente no canto e na dança, nos gritos guturais de caça, nos choros e nos risos, mas sentindo a necessidade de gravar, eternizar a vida na pintura rupestre.

E continua, demonstrando a presença dos quadrinhos em outros momentos da história e sua utilização nos precursores das artes modernas, como o cinema:

Aqueles quadrinhos (“Via Sacra”) que vemos nas igrejas de interior contando a Paixão de Cristo (desde Dürer) já

eram as histórias em quadrinhos de então. As sombras chinesas, a lanterna oriental, precursoras do cinema, tinham uma origem nas ilustrações continuadas. Os painéis miniaturas de Bruegel, mostrando as estações do ano, formam uma continuidade. E as gravuras de Goya contra os desastres da guerra, mantendo a tradição de documento da época gravado para a posteridade (MOYA, 1977, p.32;34).

Os exemplos são muitos. No entanto, há um fator comum entre eles até então: a ausência de palavras. Apesar de imagens dispostas em seqüência terem a capacidade de contarem uma história e muitos estilos de quadrinhos utilizarem esse recurso até hoje, a HQ tradicional é conjunto de imagens e palavras. Por isso, a redescoberta da imprensa tipográfica por Guttenberg foi de grande importância, não apenas para a consolidação da palavra escrita como também para a propagação das HQs como meio de comunicação de massa, embora a constatação dessa questão tenha sido avaliada apenas após o final do século XIX quando se aprimoraram as técnicas de impressão e a própria imprensa, garantindo aos quadrinhos um caráter comercial. Essa característica acompanha as HQs desde então e responde pela criação, continuidade e cancelamento de vários títulos.

Anterior a isso, destaca-se o nome de William Hogarth, pintor e gravurista inglês que, em 1731, teve suas histórias ilustradas publicadas de modo seriado. "As histórias de Hogarth foram mostradas pela primeira vez como uma série de pinturas e, mais tarde, vendidas como portfólio de gravuras. As pinturas e gravuras eram pra ser vistas lado a lado...em seqüência!" (MCCLLOUD, 2005, p. 17).



Ilustração 2. Obra de William Hogarth.



Ilustração 1. Obra de Rudolph Töpffer.



As obras de Hogarth incentivaram a criação de novas leis de direitos autorais, específicas para tal arte. Rudolph Töpffer, que tem um importante papel na história das HQs, recebeu grande influência dos trabalhos de Hogarth:

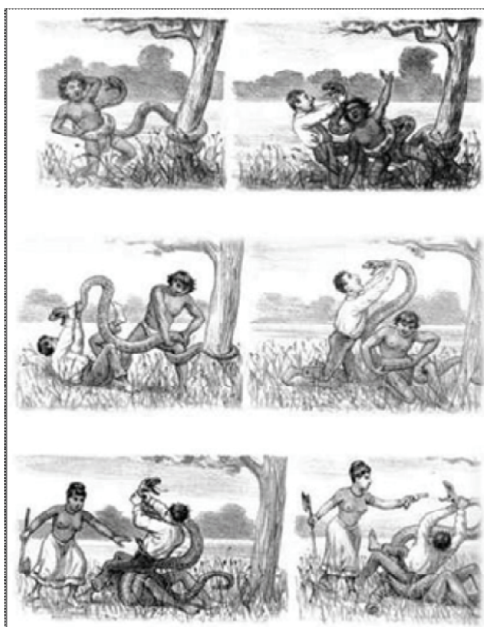
No século passado, um homem de gênio, Hogart, grande artista, mas sobretudo, grande moralista, publica diversas séries de gravuras formando dramas completos... [...] Portanto, é próprio das estampas reunir, num alto nível, estas diversas condições de ação, de reduzir toda proposição em imagens de vida, de transformar todo raciocínio em espetáculo animado, distinto, luminoso; de reunir todos os elementos com uma eloquência simples, grosseira, mais apropriadamente maravilhosa à natureza e ao lazer dos espíritos brutos e sem cultura (TÖFFER apud MOYA, 1996, p. 8).

Scott McCloud (2005, p. 17) define Töffer como o pai dos quadrinhos modernos, cujas histórias com imagens satíricas, iniciadas em meados do século XIX, empregavam caricaturas e requadros, além de apresentar a primeira combinação interdependente de palavras e figuras na Europa. Anteriormente à palavra escrita, tinham-se, em dadas civilizações, ícones representativos de sons associados a figuras, sem se relacionarem, no entanto. Rudolph Töpffer, em 1837, já percebia que uma nova manifestação artística estava surgindo. O autor, citado por Moya (1996), afirmara que suas “histórias em estampas” eram um...

...livrinho de natureza mista. Ele se compõe de uma série de desenhos autografados em traço. Cada um destes desenhos é acompanhado de uma ou duas linhas de texto. Os desenhos, sem este texto, teriam um significado obscuro, o texto, sem o desenho, nada significaria. O todo, junto, forma uma espécie de romance, um livro que, falando diretamente aos olhos, se exprime pela representação, não pela narrativa (MOYA, 1996, p. 9).

E o Brasil também deu uma grande contribuição aos quadrinhos, mesmo antes do aparecimento da “primeira história em quadrinhos” batizada com o nome de *Yellow Kid*. Aqui, o italiano que se nacionalizou brasileiro Ângelo Agostini já publicava quadrinhos em periódicos desde 1864.

Ângelo Agostini nasceu em 8 de abril de 1843 e estudou pintura em Paris. Em 1864, estreou no folhetim “Diabo Coxo”, da cidade de São Paulo. Era republicano, contra o clero e abolicionista. Em seu humor gráfico revelava críticas ao reinado monarquista no Brasil e às normas eclesiásticas. O periódico “Diabo Coxo”, foi o primeiro jornal ilustrado de São Paulo, lançado em 17 de setembro de 1864, redigido por Luiz Gama. Em 1867, Agostini vai para o Rio de Janeiro, colabora com “O Alerquim”, “Vida Fluminense” onde publica, em janeiro de 1869, “As Aventuras de Nhô Quim” (REBOUÇAS, 2008).



**Ilustração 3. Nhô Quim. Ângelo Agostini.**

No Japão, onde a cultura dos quadrinhos é milenar, as raízes de suas HQs são profundas e muito antes da imprensa americana exibir ao mundo sua criação artística, o mangá já conhecia suas raízes com Hokusai.

Entre 1814 e 1849, Hokusai criou um conjunto de obras de 15 volumes, designados como *Hokusai Manga*. Sua beleza gráfica reflete bem os diversos momentos da



agitação do Período Edo. Hokusai Manga é um espelho daquele tempo e do próprio gênio singular do autor que soube captar e ilustrar a vida como um todo. Foi um embrião, evocando *sketches* de imagens dos quadrinhos (LUYTEN, 2001, p. 98).



Ilustração 4. Ukiyo-e de Hokusai.

Conforme visto, o aparecimento das HQs data de muito antes do século passado. De acordo com o conceito que se adote sobre HQ, ela estará presente em quase qualquer coisa que possa ser representada através de imagens.

“Dos vitrais, mostrando cenas bíblicas em ordem e a pintura em série de Monet, até os manuais de instrução, as histórias em quadrinhos surgem em todo lugar quando se usa a definição de arte seqüencial” (MCCLLOUD, 2005, p. 20). Porém, antes de expor com mais clareza o conceito de arte seqüencial, é preciso voltar ao amarelo da história dos quadrinhos. *Yellow Kid*, de Outcault, tem seu pioneirismo reconhecido em virtude do uso de vários recursos que caracterizaram os quadrinhos, como a narração em seqüência de imagens, a continuidade dos personagens e a inclusão do texto dentro da imagem. Além de ser a primeira obra amplamente difundida por um meio de comunicação de massa, alcançando assim um grande público, também inseriu uma característica única das HQs: o balão. Sonia Luyten (1987, p. 19) explica:

Com o aparecimento do balão, os personagens passam a falar e a narrativa ganha um novo dinamismo, libertando-se, ao mesmo tempo, da figura do narrador e



do texto de rodapé que acompanhava cada imagem. Com essa autonomia, cada quadrinho ganhou uma incrível agilidade, porque passou a contar em seu interior, integradas à imagem, com todas as informações necessárias para o seu entendimento. Os personagens passam a expressar-se com suas próprias palavras, e surgem as onomatopéias acrescentando sonoridade às imagens.

*Yellow Kid* surge no meio da disputa dos dois magnatas da comunicação nos Estados Unidos, Joseph Pulitzer, dono do Jornal *New York World*, e William Randolph Hearst, dono do *New York Journal*. Tal disputa foi responsável pela consolidação das HQs no maior meio impresso de comunicação de massa. Os editores perceberam que o público preferia os textos com imagens e a procura por novos desenhistas foi alta.

A supervalorização das HQ, devido à exigência dos leitores, mostrou aos empresários que os quadrinhos tinham o seu lugar assegurado, e eles “compreenderam” rapidamente o fenômeno saindo à procura de autores cada vez melhores, criando um efervescência (sic) no setor. Logo, desenhistas de primeira linha trabalhavam freneticamente na construção de uma linguagem que já estava explodindo em todas as direções (LUYTEN, 1987, p. 18-19).

É preciso lembrar que a “primeira HQ” também originou a alcunha “imprensa amarela” para referir-se ao jornalismo sensacionalista. E também aos *Syndicates*.

Dizem que, quando o World instalou uma impressora em cores, em 1893, um dos técnicos do jornal, Benjamim Bem-day, se encaminhou à prancheta do ilustrador e pediu para testar a cor amarela naquele camisolão. Nesse momento histórico, nasciam duas coisas importantes: os *comics* como os conhecemos hoje, com personagens periódicos e seriados; e o termo “jornalismo amarelo” para designar a imprensa sensacionalista, em busca do sucesso fácil com o grande público. [...] E também abrindo caminho para a posterior formação de trustes econômicos americanos para distribuir (sob o nome de *Syndicates*) os *comics* no mundo todo [...] (MOYA, 1977, p. 36-37).



Ilustração 5. Yellow Kid de R.F. Outcault.

Os *Syndicates* são agências de distribuição e encarregaram-se de padronizar e repassar centenas de HQs para veículos comunicativos do mundo inteiro. Através desse processo, as HQs consolidaram-se no meio impresso. Entretanto, a padronização estabelecida pelos *Syndicates* removia a individualidade de algumas histórias e as facilidades oferecidas aos compradores acabaram por prejudicar a produção nacional de alguns países, como o Brasil por exemplo.

Os *syndicates* funcionam com desenhistas contratados para produzir séries de histórias previamente aprovadas, que devem ser enviadas com grande antecedência para correções e padronizações. [...] Cuidam também do “merchandising” [...]. O sistema de distribuição possibilita a grandes e pequenos jornais e revistas do mundo inteiro a publicação dos autores e personagens mais famosos por um preço absurdo de barato. O lucro do *syndicate* está na grande quantidade de tiras que são vendidas de uma vez só sem que se tenha que redesenhá-las. O esquema funciona até hoje, e fica fácil imaginar como se sentem os desenhistas locais (o caso do Brasil, por exemplo), ao tentar concorrer e encaixar seu material nos jornais. Além disso, esses *syndicates* têm uma espécie de censura

interna que obriga seus autores a nivelar o conteúdo das histórias a fim de colocá-las em qualquer sociedade, mesmo as mais moralistas (LUYTEN, 1987, p. 23).



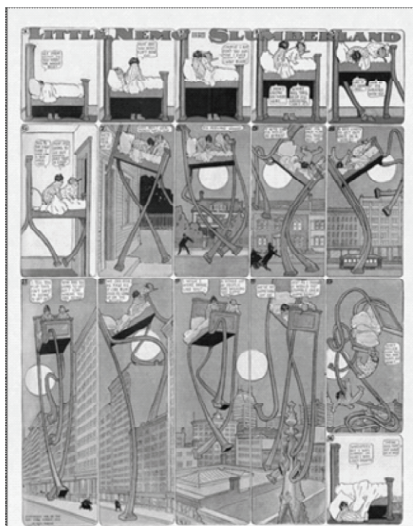
**Ilustração 5.1.** New York Journal e o Yellow Kid. Novembro de 1896.



**Ilustração 5.2.** Buster Brown. R.F. Outcault.



**Ilustração 6.** Revista O Tico Tico.



**Ilustração 7.** Nemo de Winsor McCay.



No mesmo período de *Yellow Kid* houve outras histórias e autores que se destacaram. De Outcault ainda, *Buster Brow* em 1902, que foi publicado por mais tempo no Brasil na revista *O Tico-Tico* com o nome de Chiquinho. Antes, em 1897. Rudolph Dirks criava *Os Sobrinhos do Capitão* (*Katzenjammer Kids*) que protagonizou o aparecimento na legislação americana do *copyright* a respeito dos personagens de quadrinhos. *Upside Downs* de Gustave Verbeke, em 1903 era “inacreditável”:

Durante dois anos, todos os domingos, o autor conseguia a proeza de narrar uma história normal e uma continuação do mundo sem pé nem cabeça de Little Lady Lovekins e Old Man Muffaroo, de cabeça para baixo. Uma inovação jamais repetida. Leia a história, vire a página de cabeça para baixa e leia outra história (MOYA, 1996, p. 26).

Destaca-se também Winsor McCay, com *Little Nemo in Slumberland*, de 1905. Foi considerado um dos pontos mais altos da arte dos quadrinhos devido às inovações gráficas que vieram influenciar o cinema e a fotografia.

Tratando-se de um mundo onírico, Winsor McCay criou as mais belas páginas de surrealismo no mundo dos quadrinhos. Visualmente rico, espantoso, criativo, jamais repetitivo, sempre inovando na distribuição de quadros, verticais ou horizontais, usando amplamente as cores, antevendo o futuro cinemascopo, as lentes 70mm, as grandes angulares, os ângulos insólitos, captando a vista do leitor com grandes quadros dominantes, a visão de uma página standard de jornal, com um impacto de imagens e cores sem paralelo nos outros meios de comunicação [...] (MOYA, 1996, p. 28).

Tem-se ainda o brasileiro J. Carlos, em 1905, com colaborações sempre originais como *Agradecidos*, no *Tico-Tico*. Finalmente, em 1907, Bud Fisher, com *Mutt & Jeff*, inaugura a primeira tira de quadrinhos em jornal. Foi o momento em que os quadrinhos deixaram de ser uma parte isolada do diário publicada semanalmente.

“Com isso, os quadrinhos deixaram de ser um bloco isolado do conteúdo do jornal para ingressar nas páginas internas e aparecer nos outros dias da semana, tornando-se uma presença cotidiana na vida dos leitores” (LUYTEN, 1987, p. 21). E

imaginar que, um século mais tarde, esse seria o único espaço restante aos quadrinhos nos jornais impressos.

Vários outros nomes e obras se destacaram nesse período da grande massificação dos quadrinhos nos jornais impressos. No entanto, sua consolidação na forma do tradicional *comic book*, a revista em quadrinhos, deu-se durante a década de 1930. Uma época de ouro para as histórias em quadrinhos, uma época heróica.

[...] Era o *comic book*, que chegava para aposentar em definitivo o tablóide, predominantemente entre as publicações do gênero. O *comic book* nasceu de uma idéia simples, porém revolucionária, pela praticidade de manuseio e também do ponto de vista comercial. Bastava dobrar o tablóide ao meio e grampeá-lo para ter uma revista com o dobro de páginas, mas com custo quase igual – somente algum tempo depois adotou-se uma capa impressa em papel de melhor qualidade. Os *comics books* traziam outra novidade: as aventuras completas em quadrinhos, em vez de episódios seriados semanais dos jornais, uma tradição de décadas. Como acontecia nos Estados Unidos, esse tipo de revista iria, a médio prazo, dominar o mercado brasileiro de quadrinhos e decretar a morte do tablóide durante a década de 40 (JUNIOR, 2004).



Ilustração 8. 1ª aparição do Superman na revista Action Comics.



Ilustração 9. The Spirit de Will Eisner.



Foi no formato do *comic book* que os quadrinhos de super-heróis se estabeleceram e conferiram às HQs uma associação quase permanente a esse tipo de narrativa. Mas, na mesma época, Will Eisner conferiu aos quadrinhos uma nova perspectiva, que lhes rendeu permanentemente o status de arte. Mais precisamente arte seqüencial, que lançava um novo olhar sobre as HQs:

A configuração geral da revista de quadrinhos apresenta uma sobreposição de palavra e imagem, e, assim é preciso que o leitor exerça as suas habilidades interpretativas visuais e verbais. As regências da arte (por exemplo, perspectiva, simetria, pincelada) e as regências da literatura (por exemplo gramática, enredo, sintaxe) superpõem-se mutuamente. A leitura da revista de quadrinhos é um ato de percepção estética e esforço mental. [...] Em sua forma mais simples, os quadrinhos empregam uma série de imagens repetitivas e símbolos reconhecíveis. Quando são usados vezes e vezes para expressar idéias similares, forma-se uma linguagem – uma forma literária, se quiserem. E é essa aplicação disciplinada que cria a “gramática” da Arte Seqüencial (EISNER, 2001, p. 08).

As HQs não tiveram apenas boas datas comemorativas. O período da Guerra Fria também atingiu o mundo dos quadrinhos. No ano de 1954, o medo se espalhou pelos Estados Unidos devido à paranóia anticomunista. Personalidades sofreram as conseqüências como Charles Chaplin impedido de entrar no país e a investigação do FBI sobre Albert Einstein. Durante esse período, as HQs sofreram perseguição por causa da crescente tiragem e popularidade entre jovens e adolescentes. Foram culpadas pela delinqüência juvenil da época.

O estopim veio com a publicação no mesmo ano do livro “A Sedução dos Inocentes” do Dr. Fredric Wertham. Renomado psiquiatra-chefe do maior hospital psiquiátrico de Nova York, o *Bellevue*, Wertham chegou a corresponder-se com Sigmund Freud, pai da psicanálise. O livro de Wertham condenava os *comics*, que segundo ele, não traziam nada de bom para a formação intelectual do jovem leitor norte-americano. Todo mau comportamento era atribuído pela influência negativa dos quadrinhos: delinqüência juvenil, discórdia entre irmãos, rejeição ao consumo de legumes e verduras e mesmo comportamento homossexual.

A comoção causada pelo trabalho de Wertham foi o suficiente para a criação do “*Comics Code*”, ou o Código de Ética para as Histórias em Quadrinhos. Isso se

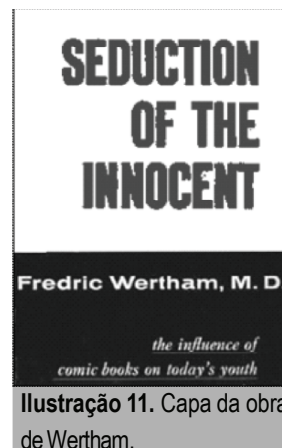
concretizou em um selo de autocensura estampado nas capas das HQs publicadas na época. A indústria dos quadrinhos precisou seguir as normas do código até o início da década de 1970, inclusive, no Brasil, onde o selo foi adotado.

Um dos mais célebres livros desse período foi escrito por Frederic Wertham, um psiquiatra alemão radicado nos EUA, chamado *Seduction of the Innocent* (Sedução dos inocentes). Nesse livro, Wertham reuniu suas observações acerca dos males que uma HQ poderia causar aos seus jovens leitores. [...] Com essa campanha contra os quadrinhos, as editoras viram suas vendas despencarem em função da postura de vigilância que boa parte da sociedade tinha com o conteúdo publicado das revistas. A campanha contra as HQs chegou ao ponto de o Senado americano criar uma comissão responsável para investigar a relação entre o crescimento da delinquência juvenil e as HQs (MENDONÇA, 2008, p. 31-32).

Entretanto, as teorias de Wertham já estão ultrapassadas. As HQs atravessaram grandes momentos nas últimas décadas, mas esse trabalho não direcionou um relato mais apurado a respeito dos super-heróis, pois isso requer outro foco de pesquisa. Porém, através desse breve relato histórico é possível alimentar a idéia de que as HQs estão por aí, em todos os lugares, em plena era contemporânea. E é preciso dedicar a elas muitas pesquisas ainda para entender como vêm se saindo na nova era da informação.



**Ilustração 10.** Queima de comics em Binghamton, em 1949.



**Ilustração 11.** Capa da obra de Wertham.





### Considerações Finais

O artigo objetivou contribuir para a compreensão da importância do estudo das HQs através de um processo histórico que demonstra que as histórias em quadrinhos sempre estiveram presentes em diferentes momentos da história humana. Portanto, conhecer como os quadrinhos passaram a integrar a história da humanidade é tão importante quanto compreender o que significam para a comunicação em si.

Como os próprios quadrinhos demonstram, há várias formas de se contar uma história, logo, esse breve relato não estabelece uma "linha do tempo" infalível sobre a origem das HQs. Muito mais ainda há que ser dito. Enquanto houver cultura, haverá diferentes formas de expressão, como as histórias em quadrinhos. Portanto, sempre haverá muitas histórias a serem contadas, de diferentes maneiras, em diferentes contextos.

### Referências

EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Seqüencial**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

JUNIOR, Gonçalo. **A Guerra dos Gibis**. A formação do mercado editorial brasileira e a censura aos quadrinhos, 1933-64. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

LUYTEN, Sonia M. Bibe. **O que é História em Quadrinhos**. 2ed. São Paulo: Brasiliense, 1987.

LUYTEN, Sonia M. Bibe. **Mangá, o poder dos quadrinhos japoneses**. 2ed. São Paulo: Hedra, 2001.

MCCLLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo: M.Books, 2005.

MENDONÇA, João Marcos Parreira. **Traça Traço Quadro a Quadro. A produção de histórias em quadrinhos no ensino da Arte**. Belo Horizonte: C/Arte, 2008.



MOYA, Álvaro de. **SHAZAM!**. 3ed. São Paulo: Perspectiva, 1977.

\_\_\_\_\_. **História da História em Quadrinhos**. 2ed. São Paulo: Brasiliense, 1996.

REBOUÇAS, Fernando. **Angelo Agostini**. [2008]. Disponível em: <<http://www.infoescola.com/desenho/angelo-agostini/>>. Acesso em: 10 ago. 2009.