

DO PORÃO AO SOTÃO: A MUDANÇA DA NARRATIVA E DO TEMPO NOS QUADRINHOS ATÉ A DÉCADA DE 1970 E A EMERGENCIA DO GRUPO NERD.

Naomi Magalhães Maubrigades – UEG¹³¹

maubri84@hotmail.com

Resumo: Essa comunicação visa analisar e se envolver no debate de alguns dos fatores históricos e sociais que levaram à mudança da narrativa e da compreensão da leitura dos quadrinhos americanos (*comics*) a partir de meados dos anos 70, observando tanto a abordagem dos temas quanto a utilização e “invenção” de recursos oferecidos por essa mídia. Utilizando das produções das duas maiores editoras americanas da época (*DC Comics* e *Marvel Comics*) como vitrine e espelho (tendo em mente que, devido ao alcance e elevado número de visualizações de suas publicações, assim como grande aceitação do público consumidor dessa mídia, a produção contida em ambas constituía a “regra” da narrativa do período, e não a “exceção”), mas sem ignorar a presença e importância dos quadrinhos independentes - cenário *underground* -, procurarei traçar um diálogo com teóricos da área de história e antropologia, como Carlo Ginzburg, Michael Maffesoli e José Machado Pais, e com especialistas em narrativas e recursos da mídia em questão, como Scott McCloud e Will Eisner.

Palavras-chave: Quadrinhos. Narrativa. *Comics*.

Década de 1970. Estados Unidos da América. Em meio ao período batizado por Bernard Baruch como Guerra Fria¹³², o país está em combate na Indochina (não apenas a guerra no Vietnã, popularizada através de produções cinematográficas, mas também no Camboja e no Laos, por exemplo), uma guerra de conflitos e política, onde se acreditava em uma vitória fácil. “[...] três presidentes, superestimando grosseiramente seus poderes, haviam apostado numa rápida vitória”¹³³, e, quando essa vitória se recusou a chegar e a batalha se arrastou por anos, à custa das vidas de milhões de pessoas, entre elas, milhares de jovens americanos¹³⁴, levados, voluntariamente ou não, à frente de batalha, a sociedade norte americana começa a se manifestar vigorosamente a respeito do embate.

131 Bolsista pela Capes através do Projeto Institucional de Bolsas a Iniciação a Docência. Membro do Grupo de Pesquisa em Imagens Técnicas.

132 “O termo Guerra Fria foi batizado por um conhecido político e economista norte-americano de nome Bernard Baruch e popularizado pelo célebre jornalista Walter Lippman”. (Manuel Cambeses Júnior- Paradigmas – da publicação **Idéias em Destaque** nº 23 janeiro 2007 do instituto histórico-cultural da aeronáutica) apud LENS, Sydney. **A Fabricação do Império Americano: Da revolução ao Vietnã uma História do Imperialismo dos Estados Unidos**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2006.

133 LENS, Sydney, *ibidem*, p. 626.

134 Os dados fornecidos em relatórios anuais pelo Department of Defense Statistical Information Analysis Division (SIAD), pelo Defense Manpower Data Center e pelo Department of Veterans levam a uma estimativa média de 58 mil soldados americanos mortos nessa guerra.

“A América encontrava-se agora sob um pequeno estado de sítio. De 1965 a 1971, sua juventude voltara-se, numa proporção considerável, para o radicalismo e a contracultura”¹³⁵.

Embora seja talvez ingênuo creditar todo o crescimento dos movimentos jovens de contracultura a isso, é inegável que esse momento, essa quebra da *Pax Americana*, foi de grande importância na abertura de espaço para tais grupos, e um dos ‘subgrupos juvenis’¹³⁶ a por “a cara na rua” foi o grupo que hoje é conhecido como *Nerd*.

Nerds, *Geeks* e no Brasil até mesmo a terminologia (hoje já datada) *cdf*¹³⁷, muitas vezes se confundem e às vezes até se contrapõem. *Geek* é apontada como derivação da palavra alemã *geck*: tolo, idiota – e tem seu uso rastreado já nas obras de Shakespeare, embora seu significado venha se transformando com o tempo. *Nerd* normalmente tem sua origem mais associada ao personagem do escritor americano Theodore Seuss Geisel, popularmente conhecido e adorado como Dr. Seuss. No ano de 1950, no seu livro infantil **If I Ran the Zoo**, ele nos apresenta à figura de um personagem estranho (até mesmo para o imprevisível mundo do Dr.) que carrega esse nome (FIGURA 1), hoje tão conhecido e utilizado tanto como pejorativo quanto como motivo de orgulho.

FIGURA 1: Nerd do Dr. Seuss



O estranho personagem de Dr. Seuss é a origem mais utilizada da nomenclatura *Nerd*.
Fonte: http://seuss.wikia.com/wiki/If_I_Ran_the_Zoo?file=If-I-Ran-The-Zoo.gif

Hoje em dia é possível testemunhar debates sobre essas definições seguirem nas mais diversas vertentes, mas nos períodos aqui trabalhados todas essas nomenclaturas são usadas para designar um grupo com características em comum: jovens, em sua maioria meninos, com problemas para se ajustar e que encontravam em outros lugares (comumente no mundo da fantasia) uma

¹³⁵ LENS, Sydney, *ibidem*, p. 630.

¹³⁶ PAIS, José Machado. **Culturas Juvenis**. Lisboa: Imprensa Nacional-Casa da Moeda, 1993.

¹³⁷ Cu-de-ferro, se referindo ao longo período que o indivíduo passava (ou achavam que passava) sentado na cadeira lendo/estudando.

alternativa.

Tanto José Machado Pais quanto Michel Maffesoli, ao trabalharem com tribos urbanas¹³⁸, grupos e subgrupos juvenis¹³⁹, desconstróem a ideia de uma juventude homogênea, mesmo dentro da juventude da contracultura. Nos anos 70, a imagem mais clássica dada a tal juventude é a do movimento *hippie*, em especial no que tange as manifestações contra a guerra. Já o grupo foco deste artigo estava menos na frente das câmeras e protagonizando imagens e mais atrás das câmeras e criando novas imagens.

É difícil rastrear o “surgimento” de um grupo juvenil. Não são grupos que simplesmente despontam, mas sim resultados de processos graduais, e um degrau significativo quando observado o percurso do grupo *Nerd* é o surgimento dos *fandom* dos aficionados pela mais nova invenção dos ‘loucos anos 20’¹⁴⁰: as revistas de ficção científica!

Para essa análise, mais importante que a história da ficção científica é a história do já citado *fandom*¹⁴¹, denominação autoaplicada pelos fãs para designar o grupo de pessoas com esse interesse em comum e que, além de sempre buscar se aprofundarem nos temas lidos - com novas fontes, críticas, novos dados, etc. – agora também trocava informações entre si e nas seções de cartas. Essas seções de cartas tiveram inclusive um grande papel nesse acontecimento, pois foi quando começaram a por, além do nome também os endereços dos fãs, que se facilitou o contato. Agora o *Nerd* não estava só, e sabia disso!

Embora ainda no ‘porão’¹⁴², agora ele se comunicava com outros ‘porões’ distantes e ficava sabendo dos amigos reclusos que moravam perto o suficiente para conseguirem se reunir sob o mesmo teto.

Claro, sempre houve garotos perdidos em seus pensamentos e paixões, dominados por suas mães e com tendências a fantasiar sobre o universo masculino em vez de aprender a lidar com ele. Garotos que usavam uma imaginação fértil para escapar do sofrimento. Mas essa era a primeira geração que tinha acesso ao universo alternativo trazido pelo entretenimento comercial, a primeira que crescia entendendo que a natureza da experiência e da percepção podiam ser transformadas graças a máquinas e artifícios. O “faz-de-conta”

138 MAFFESOLI, Michel. **O Tempo das Tribos: O Declínio do Individualismo**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2006.

139 PAIS, José Machado, op. cit.

140 SILVA, Rodrigo. **O Lobo da Estepe dança Forxtrote**. Disponível em: <http://www.klepsidra.net/foxtrote.html>
Acesso em: 03/03/2013.

141 A palavra *fandom* deriva da união das palavras inglesas *fan* (fã) e *kingdom* (reino).

142 No sentido simbólico de reclusão, escondido, sob a “casa” que é o social, ainda assim não menos importante ou inativo.

tornava-se tão palpável e nobre quanto o “real”. Filmes, revistas *pulp*, fonógrafo, tiras – tudo contribuía para proporcionar um estoque infindável de experiências emocionais e imaginativas à nova geração, sem que fosse necessária interação nenhuma com a realidade. [...] Foi uma geração de desajustados que teve uma alternativa que não as de se esconder do mundo ao de se submeter a ele. Foi dado a eles um outro lugar para ir.¹⁴³

E é esse mesmo grupo, consumidor de revistas de ficção científica, de *Pulps* e similares, que também consumia as revistas de Histórias em Quadrinhos¹⁴⁴ da época, e que veria (e leria) na *Amazing Stories* Volume 3 nº 5 de agosto de 1928 um homem voar e poucos anos depois (1933) o surgimento daquele que seria um ícone por décadas a vir: Super-Homem.

Esse é um bom exemplo de como funciona essa retroalimentação da produção artística de apreciação *Nerd*¹⁴⁵. Jerry Siegel e Joe Shuster¹⁴⁶ cresceram nesses ‘porões’, lendo os quadrinhos e os *Pulps* das primeiras décadas do século XX, e isso fica evidenciado em suas criações. Assim como nas criações (posteriores) de Stan Lee¹⁴⁷, um convicto leitor de quadrinhos e “habitante” de ‘porões’ desde a infância¹⁴⁸, e que, em 1962 apresentou ao mundo a que viria a ser sua mais famosa e querida criação: O Homem-Aranha!

Stan Lee já trazia em suas páginas uma narrativa diferenciada das que se via nas Histórias em Quadrinhos das primeiras décadas do séc. XX. Já se notava a influência das narrativas que o mesmo absorveu durante os anos através de várias mídias, somada a todas as adaptações e construções em cima das críticas que tinha feito ou que tinha visto qualquer outro *Nerd* do grupo realizar. Essa dinâmica dialética prossegue até hoje. Mas não nos adiantemos tanto.

As Histórias em Quadrinhos eram então, já desde o fim do século XIX, mas principalmente após a Primeira Guerra Mundial com o progresso da imprensa e das redes de distribuição, grande

143 JONES, Gerald. **Homens do Amanhã**: Geeks, Gângsteres e o Nascimento do Gibi. São Paulo: Conrad Ed., 2006. p. 58.

144 Vale aqui observar que quando falamos dessa mídia as nomenclaturas costumam confundir os menos engajados na temática. Para evitarmos gastar muito tempo em um assunto que merece um trabalho próprio, basta sabermos que o termo brasileiro “História em Quadrinhos” (aqui utilizado também como apenas quadrinhos ou HQ, no singular ou no plural) engloba as várias modalidades do que Will Eisner define como “arte sequencial” (*In Quadrinhos e Arte Sequencial*. São Paulo: WMF Martins Fontes Ed., 1999.), ou, para ser mais específico, “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada” (MCCLLOUD, Scott *In Desvendando os Quadrinhos*. São Paulo: M. Books do Brasil Ed. LTDA: 2005.). Isso inclui as tirinhas, quadrinhos de outras nacionalidades (mangá, *fumetti*), *Graphic Novels*, *comics*, etc.

145 Não é a intenção aqui insinuar que tal dinâmica só aconteça nas Histórias em Quadrinhos ou só nas mídias (e vertentes das mesmas) que contemplem o público *Nerd*, apenas apontar o quão importante essa dinâmica é para tal produção e como é impossível falar sobre a mudança narrativa em foco nesse artigo sem tratar da história, formação e processos pelos quais passa o grupo *Nerd*.

146 Os criadores do personagem Superman.

147 Co-criador do Homem Aranha, Hulk, Quarteto Fantástico e outros tantos ícones do Universo Marvel.

148 LEE, Stan. **Excelsior!:** The Amazing Life of Stan Lee. New York: Simon & Schuster, 2002.

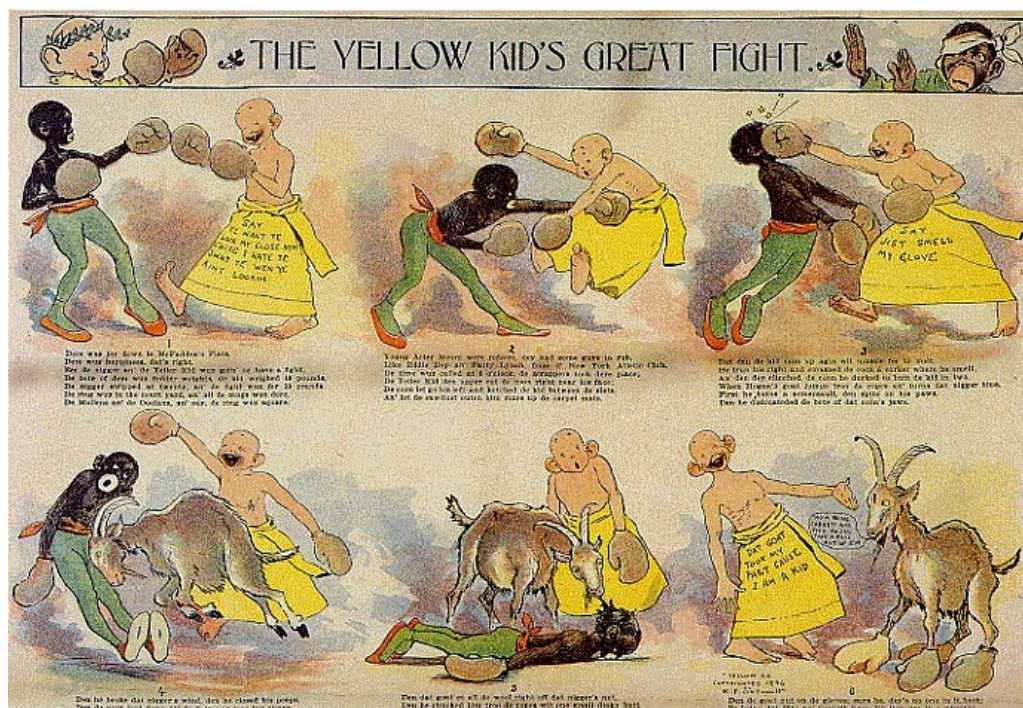
parte desse “acervo” que os *Nerds* (mesmo antes de receberem esse rótulo) consumiam e admiravam. Era um dos seus “meios de fuga”, como expõe Gerard Jones em **Homens do Amanhã**.

Explicado um pouco o cenário do momento da “saída do porão” do grupo *Nerd* e a relação desse grupo e suas transformações com as mudanças narrativas que sofria as Histórias em Quadrinhos, vejamos um pouco melhor quais foram essas mudanças e algumas de suas influências enquanto nos aprofundamos no debate.

Peguemos, por exemplo, o emblemático quadrinho *Yellow Kid*, do artista Richard Felton Outcault. Criação do final do século XIX, era publicada inicialmente como tira, trazia as aventuras e desventuras de um menino imigrante nas ruas de uma América em construção e retratava uma realidade bem comum na sociedade da época. Efeito já mencionado anteriormente, este era um quadrinho que permitia ao jovem recluso “viver” a experiência das ruas através de suas páginas.

Quando atentamos para a narrativa utilizada por Outcault (FIGURA 2), observamos uma imensa semelhança com as imagens satíricas de Rodolphe Töpffer (FIGURA 3) de meados do século XIX – para muitos o início da ideia quadrinística de junção de texto e imagem no mesmo espaço – porém já carrega consigo elementos sociais de seu período.

FIGURA 2: A Grande Luta do *Yellow Kid*.



Yellow Kid, desde o final do século XIX, trazia a história da vida dos jovens imigrantes nas ruas americanas para aqueles jovens que ainda ficavam em seus ‘porões’. Fonte:
http://xroads.virginia.edu/~ma04/wood/ykid/imagehtml/yk_fight.htm

FIGURA 3: Töpffer, o pai dos Quadrinhos.



Com suas imagens satíricas, o suíço Rodolphe Töpffer é apontado como um dos pioneiros nessa arte de agrupar imagens e texto. De narrativa quadrinística simples, a estrutura das tiras de Töpffer em muito se assemelha a utilizada em *Yellow Kid*. Fonte: <http://www.fotosimagenes.org/rodolphe-topffer>

Podemos observar nos exemplos (FIGURAS 2 e 3) uma narrativa semelhante e uma passagem de quadros (transição) que varia entre ‘tema-a-tema’ e ‘cena-a-cena’ (se seguirmos a classificação de McCloud¹⁴⁹), modelos quadrinísticos que predominavam desde o século XIX e que só começariam a mudar nas primeiras décadas do século XX. A ‘sarjeta’¹⁵⁰ ainda não tinha seu formato clássico e as vezes sequer era traçada, estando apenas subentendida. Os ‘recordatórios’¹⁵¹ eram a principal ferramenta para adição de texto e sua posição e emolduramento podiam variar um pouco. Porém, já em *Yellow Kid* podemos observar inovações e o desenvolvimento de novas técnicas narrativas, como o uso de sua longa camiseta amarela para trazer mensagens que normalmente estariam em ‘balões’ ou ‘recordatórios’.

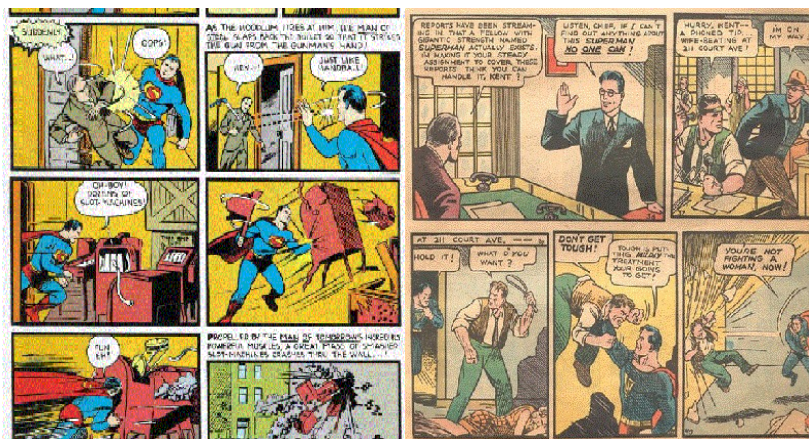
Um pequeno pulo para década de 1930 e podemos observar, nas páginas da criação de Siegel e Shuster, o quanto a narrativa mudou, e não aleatoriamente, mas sim expondo um processo dialético interno e com os demais itens de apreciação do grupo *Nerd*. As temáticas que traziam ficção científica (como nos *Pulps* anteriormente mencionados) – em alta no período – e a exploração de um novo espaço disponível para o traço ressaltavam ainda mais tais mudanças.

149 MCCLOUD, Scott, op. cit., p. 71.

150 Ibidem, p. 66.

151 EISNER, Will. **Narrativas Gráficas: Princípios e Práticas da Lenda dos Quadrinhos**. São Paulo: Devir Livraria Ed., 2008.

FIGURA 4: A Narrativa de Aço.



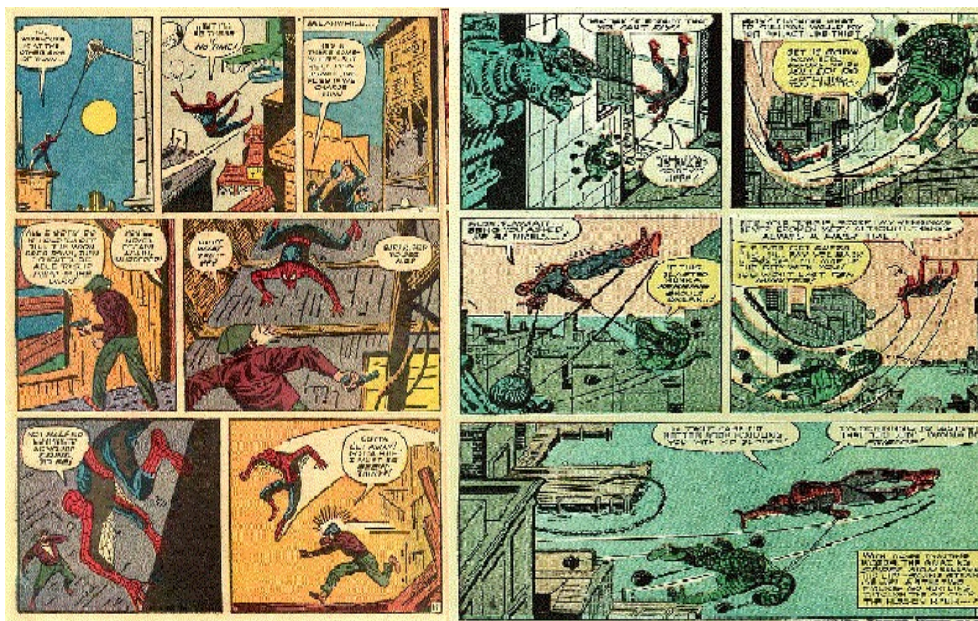
O Super-Homem chega em 1938 às revistas americanas e rapidamente ganha seu espaço através das décadas. Fonte:
<http://www.dixiworld.com/2010/03/superman-action-comics-no-1-1938-first-issue/2/>

Diferente da horizontalidade das tirinhas, os *comics* ajudaram a consagrar o modelo de quadrinho dividido em 6 ou 8 quadros por página, e reforçou ainda mais o aspecto clássico das ‘sarjetas’, cuja presença já começava a ser usada inclusive como ferramenta narrativa. Uma vez que qualquer quebra do padrão 6-8 já chamava atenção, os roteiristas do período começam a experimentar o uso de tal recurso em diferentes dosagens. A passagem do tempo nas ‘sarjetas’ também sofre mudança. Agora já apresentam cada vez mais a presença de transições ‘ação-pra-ção’, que vão se tornando bem comuns nas histórias de aventura, e até mesmo algumas transições ‘momento-a-momento’¹⁵².

Os ‘recordatórios’ continuam sendo bastante usados, porém, já não são a forma primária de inclusão de texto nas imagens. Esse papel agora é ocupado pelos ‘balões’ (de fala principalmente). Dezenas deles. Como se os personagens precisassem verbalizar cada ação e pensamento no ato. Muitas vezes nota-se que isso se deve ao efeito do texto tentando suprir uma carência da imagem, que ainda não parecia ser (ou não era creditada como sendo) autossuficiente para cumprir sua parte do jogo. Podemos observar essa relação se alterar mais quando pegamos outro exemplo já citado, o Homem-Aranha. Stan Lee ainda se utilizava de longos ‘recordatórios’, mas experimentava ainda mais dentro dessa relação, inclusive dando a eles funções normalmente atribuídas a ‘balões’ de pensamento.

152 MCCLOUD, Scott, op. cit., p. 70.

FIGURA 5: Na teia do Aranha



Na década de 1960, Steve Ditko e Stan Lee criam o Homem-Aranha, um dos títulos *mainstream* que mais serviria de vitrine para as inovações quadrinísticas desde então. Fonte: <http://reading-room.net/AmazingFantasy15/AF15P10.html> \ http://abstractcomics.blogspot.com.br/2012_02_01_archive.html

Em meados da década de 1960, Steve Ditko (co-criador do Homem-Aranha) e Jack Kirby (co-criador do Hulk, entre outros), estrelas hoje já consagradas da *Marvel Comics*, eram dois dos principais desenhistas protagonistas de uma grande mudança em como se retratavam os momentos de ação nas páginas das HQs¹⁵³. A transição ‘ação-pra-ação’ se torna mais comum e mais trabalhada em suas possibilidades. Os traços mais ágeis e que obtinham sucesso em aumentar a noção de movimento passada até então davam mais dinamismo para a narrativa quadrinesca e começava a dar menos espaço (e talvez até mesmo menos necessidade) para intermináveis ‘balões’ de conversa a todo o momento. A proporção entre o texto passado por ‘recordatório’ e o texto dos ‘balões’ (como os de pensamento, agora já mais utilizados) vai encontrando cada vez mais estabilidade nas mãos dos roteiristas, que começam a delinear os limites para ambos.

A temática já começa a trazer gradualmente os novos anseios e preocupações dos jovens da época, menos voltados aos outros, aos adultos e ao inalcançável do que a si mesmos. O Homem-Aranha traz identificação para o grupo *Nerd*. No lugar de homens grandes e fortes, alienígenas e supersoldados, o herói é um *Nerd* que ganha seus poderes por acidente e aprende com as duras lições da vida que “com grandes poderes vêm grandes responsabilidades”¹⁵⁴. Essa mudança de foco

153 HOWER, Sean. **Marvel Comics: A História Secreta**. São Paulo: LeYa Ed., 2013.

154 Famosas e emblemáticas palavras do personagem Tio Bem para o jovem Peter Parker e que servem de guia moral para o jovem herói.

nos temas, indo cada vez mais para dramas internos, vai se tornar ainda maior e mais evidente nos anos 70, com a abertura advinda do crescimento dos movimentos de contracultura e da visibilidade dos mesmos, devido ao cenário abordado no princípio do artigo.

Nesse ponto da pesquisa, é válido resaltar que nada disso significa que não houvesse, em todo esse período aqui trabalhado, nenhuma História em Quadrinhos que apresentasse essas características antes de seus pares do *mainstream*. Se trabalharmos os pioneiros no uso das novas narrativas e técnicas quadrinísticas desenvolvidas no século XX, notaremos que muitas dessas primeiras experiências acontecerem nos chamados Quadrinhos *Underground*¹⁵⁵ e similares.

Vemos esse efeito acontecer até os dias de hoje. Um dos motivos mais perceptíveis responsável por isso é a preocupação comercial inevitável que essas empresas precisam ter para manter sua posição no mercado. A prática mais utilizada pelas mesmas é a de servir ao público o que ele deseja mais do que tentar criar um público para algo novo. O experimentalismo era um risco que não costumava ser tomado à revelia pelas grandes editoras em um mercado considerado instável¹⁵⁶.

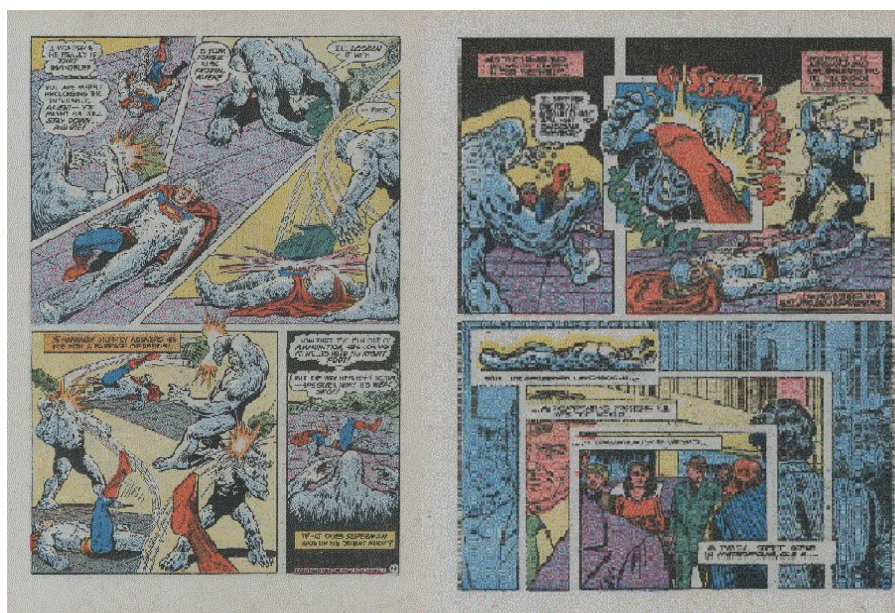
Um famoso exemplo de inovações narrativas e experimentações técnicas são os trabalhos do aqui já mencionado Will Eisner no seu icônico personagem *Spirit*, que, já na década de 1940 (quando começou como tirinha) estava anos à frente em tais técnicas do que estavam as demais publicações do gênero. Porém, a esse artigo importa mais a análise de quando o uso de tais práticas era um atrativo tão grande para o leitor de quadrinhos que até mesmo as grandes editoras, que não podiam correr o risco de perder seu principal público consumidor, tiveram que se adaptar a nova narrativa. Quando notamos que as duas maiores editoras americanas (*DC Comics* e *Marvel Comics*) passaram a adotar a mudança estilística na maioria das suas revistas principais, podemos concluir que tais mudanças foram notadas pelo público, aceitas e posteriormente “requisitadas”. Estavam já além do momento da experimentação e não eram mais apenas casos isolados.

Voltando para a *DC Comics* e seus personagens, que, na década de 1970, servirão como ótima vitrine para o nosso tema, vejamos como está o Super-Homem.

155 Da palavra inglesa que significa “sob o solo”, eram quadrinhos menos populares e com menor alcance de distribuição. Frequentemente produzidos e publicados de maneira independente (sem auxílio das grandes editoras).

156 HOWER, Sean, op. cit.

FIGURA 6: O Enquadramento de Aço



Os desenhistas e roteiristas dos anos 70 experimentavam ainda mais nas páginas do Super-Homem. A ‘sarjeta’ ganhava novas dimensões e novas possibilidades narrativas. Fonte: <http://goodcomics.comicbookresources.com/2013/08/15/would-mark-waids-daredevil-just-be-an-average-superhero-comic-book-back-in-the-old-days/2/>

Essa edição nº 266 de agosto de 1975 da revista principal do herói já nos mostra uma grande diferença da edição analisada anteriormente (FIGURA 5). A ‘sarjeta’ não apenas quebra o padrão 6-8, mas quebra também o padrão horizontal-vertical, de maneira a complementar a narrativa, favorecendo, no caso dos primeiros quadros (FIGURA 6), a sensação de ação e movimento passada pelo desenhista. Além disso, as transições temporais já demonstram a expansão do leque de possibilidades quadrinísticas exploradas em apenas duas páginas. Se, a partir da década de 1930 a ‘sarjeta’ vinha cada vez ganhando mais um formato clássico, a partir de meados da década de 1960 podemos observar cada vez mais a mesma ser redefinida, e as vezes até se tornando ausente, subentendida, como tanto acontecia nos quadrinhos do início do século XX (FIGURA 2).

Cada vez mais transições ‘momento-a-momento’ e ‘ação-pra-ação’ se tornam parceiras da estratégia narrativa do roteiro. Nos últimos quadros da FIGURA 6 podemos ver o quão longe vão os artistas da edição transformando a ‘sarjeta’ em mais do que a passagem temporal, ilustrando o momento em que os cidadãos da cidade deixam de se desmaterializar. Isso não era mais apenas um episódio extraordinário, essas experimentações com as possibilidades quadrinísticas eram cada vez mais frequentes, e a transição de tempo e a ‘sarjeta’ se mostravam ferramentas menos “rígidas” do que vinham sendo até então.

Os temas, seguindo o processo que já mencionamos com o Homem-Aranha, cada vez mais se voltam para o universo pessoal e particular vivido e testemunhado pelo público leitor. O personagem Lanterna Verde (Hal Jordan) da DC Comics é um exemplo emblemático disso. Em 1970, Dennis O’neil (roteiro) e Neal Adams (traços) mudam completamente o foco do personagem em uma saga junto ao seu amigo Arqueiro Verde (Oliver Queen). De lutas intergalácticas e aventuras com a Tropa dos Lanternas Verdes, Hal Jordan parte em uma viagem ao interior dos Estados Unidos da América, para conhecer e enfrentar os problemas “em casa”, e não só universo afora. Problemas como o uso de drogas (principalmente por jovens), a situação dos nativo-americanos no país e o racismo começam a se tornar cada vez mais frequentes, era o que o jovem queria ler nesse período, era o que o jovem via e/ou vivia.

Os *X-Men* da *Marvel Comics*, um grupo de mutantes que sofria preconceito por terem nascido assim, sempre tocava no problema racial, e nos anos 70, com a troca da equipe original para a que se consagrou (com Wolverine, Tempestade, Colossus, entre outros) o grupo vivia, nas mãos de artistas talentosos como John Byrne e Chris Claremont, a sua fase mais “crítica” até então, que foi também o seu momento mais clássico, até hoje reverenciado pelos marvetes¹⁵⁷. Esse processo vai receber um novo impulso quando os Estados Unidos da América “sofre” a ‘invasão britânica dos quadrinhos’¹⁵⁸, mas isso já na década de 1980, recorte para um próximo artigo.

Para chegarmos a essa etapa de utilização das ferramentas quadrinísticas disponíveis, passamos por todas as outras etapas e experimentações, em um processo dialético que, como já dito, não é feito apenas dentro do próprio campo dos quadrinhos, mas também absorve de várias outras mídias e aprende com as críticas de um grupo que sempre adorou fazê-las. Não simplesmente porque tais técnicas não pudessem (ou não tivessem) sido utilizadas e estado disponíveis desde o “princípio”, mas também pelo processo gradual que passaram os artistas e o público consumidor da mídia, muitas vezes juntos, para chegarmos onde estamos¹⁵⁹.

Embora ela se retroalimente, a indústria das HQs não é independente e/ou isolada do resto das produções artísticas e de entretenimento, pelo contrário, nutre uma longa relação de mão-dupla que ultrapassa o recorte desse artigo e vem fazendo parte das transformações inclusive de outras indústrias (como a do cinema e televisão) no século XXI, relação essa que também se apresenta

157 Denominação dada aos fãs da *Marvel*, marvetes. Os fãs da *DC* são frequentemente chamados de DCnautas.

158 Nome dado aos fãs à chegada de diversos escritores britânicos, como Alan Moore e Grant Morrison, as grandes editoras americanas, mais especificamente à *DC Comics* (evento que gerou a criação do famoso selo VERTIGO).

159 E onde estamos? Também recorte para um próximo artigo.

com os fãs consumidores da mesma, predominantemente denominados como o público *Nerd*. A grande maioria dos artistas de quadrinhos (principalmente dos roteiristas) era fã e leitora de quadrinhos desde pequeno, habitavam seus ‘porões’ e se incluem (ao menos durante a infância) nesse mesmo grupo – de história indissociável à dos quadrinhos – os *Nerds*.

REFERENCIAS

- BAUMAN, Z. **A Modernidade Líquida**. Rio de Janeiro: Zahar. 2001.
- BERNARD, R.; WHITE, D. M. (orgs.). **Cultura de Massa**: As artes populares nos Estados Unidos. São Paulo: Cultrix. 1957.
- EISNER, Will. **Narrativas Gráficas**: Princípios e Práticas da Lenda dos Quadrinhos. São Paulo: Devir Livraria Ed., 2008.
- EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. São Paulo: WMF Martins Fontes Ed., 1999.
- EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. São Paulo: WMF Martins Fontes Ed., 1999.
- FLUSSER, Vilém. **O Mundo Codificado: Por uma filosofia do design e da comunicação**. Organização de Rafael Cardoso. Tradução de Raquel Abi-Sâmara. São Paulo: Cosac Naify, 2007.
- GINZBURG, C. **Mitos, emblemas, sinais**: morfologia e história. São Paulo: Companhia das Letras. 1989.
- HOWER, Sean. **Marvel Comics**: A História Secreta. São Paulo: LeYa Ed., 2013.
- JONES, Gerald. **Homens do Amanhã**: Geeks, Gângsteres e o Nascimento do Gibi. São Paulo: Conrad Ed., 2006.
- LEE, Stan. **Excelsior!**: The Amazing Life of Stan Lee. New York: Simon & Schuster, 2002.
- LENS, Sydney. **A Fabricação do Império Americano**: Da revolução ao Vietnã uma História do Imperialismo dos Estados Unidos. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2006.
- MAFFESOLI, Michel. **O Tempo das Tribos: O Declínio do Individualismo**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2006.
- MCCLLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo: M. Books do Brasil Ed. LTDA: 2005.
- MOYA, A. **Literatura em quadrinhos no Brasil**: Acervo da Biblioteca Nacional. Rio de Janeiro: Nova Fronteira. 2002.
- MOYA, A. **História das histórias em quadrinhos**. 2º ed. São Paulo: Editora Brasiliense. 1996.
- PAIS, José Machado. **Culturas Juvenis**. Lisboa: Imprensa Nacional-Casa da Moeda, 1993.
- SILVA, Rodrigo. **O Lobo da Estepe dança Forxtrote**. Disponível em: <http://www.klepsidra.net/foxtrote.html>.
- RICOEUR, Paul. **Tempo e Narrativa**. Campinas: Papirus, 1994.