



**DO PORÃO AO SOTÃO: A MUDANÇA DA NARRATIVA E DO TEMPO NOS
QUADRINHOS DA DÉCADA DE 1970 E A EMERGENCIA DA CULTURA
NERD**

Naomi Magalhães Maubrigades¹

Universidade Estadual de Goiás

Formosa, Goiás, Brasil

maubri84@hotmail.com

Resumo: Essa comunicação visa analisar e se envolver no debate de alguns dos fatores históricos e sociais que levaram à notável mudança da narrativa e da percepção e representação do tempo nos quadrinhos americanos (*comics*) a partir de meados dos anos 1970, 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 tanto da área de história e antropologia, como Kosellec, Carlo Ginzburg, Michael Maffesoli e José Machado Pais, quanto com especialistas em narrativas e recursos da mídia em questão, como Scott McCloud, Will Eisner e Grant Morrison. Qual foi essa mudança narrativa? Quais foram esses fatores sociais que impulsionaram tal mudança? Jogando uma luz em tais eventos acredito ser possível não apenas esclarecer sobre as possibilidades e a historiografia quadrinesca, mas também mostrar uma mudança social e até mesmo intelectual de um grupo (os rotulados *Nerds*) e como essa mudança influenciou e

¹ Graduando em História pela Universidade Estadual de Goiás – UEG– UnU Formosa. Bolsista pela Capes através do Projeto Institucional de Bolsas a Iniciação a Docência. Membro do Grupo de Pesquisa em Imagens Técnicas.

reconfigurou não apenas seu próprio “universo”, mas também a narrativa de todas as grandes mídias populares.

Palavras-Chave: Quadrinhos. Narrativa. Nerds.

Para iniciarmos o trajeto dessa pesquisa, um excelente ponto de partida seria o início das produções das Histórias em Quadrinhos ², o problema é encontrar essa “origem”. Se nos valermos da abrangente terminologia de Will Eisner, “arte sequencial”³, é possível rastrear as primeiras “imagens justapostas” ainda nas pinturas egípcias que datam de 32 séculos atrás, como as feitas para a tumba de Menna, um antigo escriba egípcio (FIGURA 1). Isso porque já existe ali o modelo de se passar imagens de maneira justaposta e deliberada ⁴, nos transmitindo uma mensagem.

FIGURA 1: Capela Mortuária de Menna.



² 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” (em **Quadrinhos e Arte Sequencial**. São Paulo: WMF Martins Fontes Ed., 1999.), ou, para ser mais específico, “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada” (Scott McCloud em **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.

³ EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. São Paulo: WMF Martins Fontes Ed., 1999.

⁴ Ainda que a ordem de leitura possa variar de civilização para civilização.

A história de várias fases da produção de grãos. Ilustração da Capela Mortuária de Menna, escriba do rei e do Amém, 18^a dinastia, Tebas. Fonte: <http://guity-novin.blogspot.com.br/2010/02/history-of-graphic-design-writing.html>

Claro que, seguindo esse mesmo conceito, é possível apontar até mesmo alguns conjuntos de pinturas rupestres como primeiros trabalhos de arte sequencial, ou, já no segundo milênio D.C., o manuscrito ilustrado do período pré-colombiano “descoberto” por Cortês em 1519 e a tapeçaria *Bayeux Tapestry*⁵, que nos conta a história da conquista da Normanda. Porém, nenhum desses exemplos carregava o joguete texto-imagem, que, embora não seja uma obrigação para se determinar uma obra como quadrinística⁶, é uma das maiores características dessa mídia, e uma das mais emblemáticas.

Um dos pioneiros nessa mistura, considerado por muitos estudiosos na área como o pai dos Quadrinhos, é o artista suíço Rodolphe Töpffer, que, em meados do século XIX, já produzia diversas imagens satíricas justapostas e com a presença de textos em conjunto, em uma estrutura que muito se assemelha as tirinhas de jornal conhecidas e publicadas até os dias de hoje. Podemos observar em tais trabalhos (peguemos a FIGURA 2 como exemplo) que o espaço do texto na ilustração começa a formar o que hoje é conhecido na área como ‘recordatório’, mesmo que este não tivesse ainda um contorno, posição fixa ou sequer denominação.

FIGURA 2: O suíço Töpffer.

⁵ MCCLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo: M. Books do Brasil Ed. LTDA: 2005. p: 10-12.

⁶ Existem diversos quadrinhos que não utilizam texto até os dias de hoje, como as obras do artista Masashi Tanaka.



Com suas imagens satíricas, Töpffer é apontado como pioneiro na arte de agrupar imagens e texto. Fonte: <http://www.fotosimagenes.org/rodolphe-topffer>

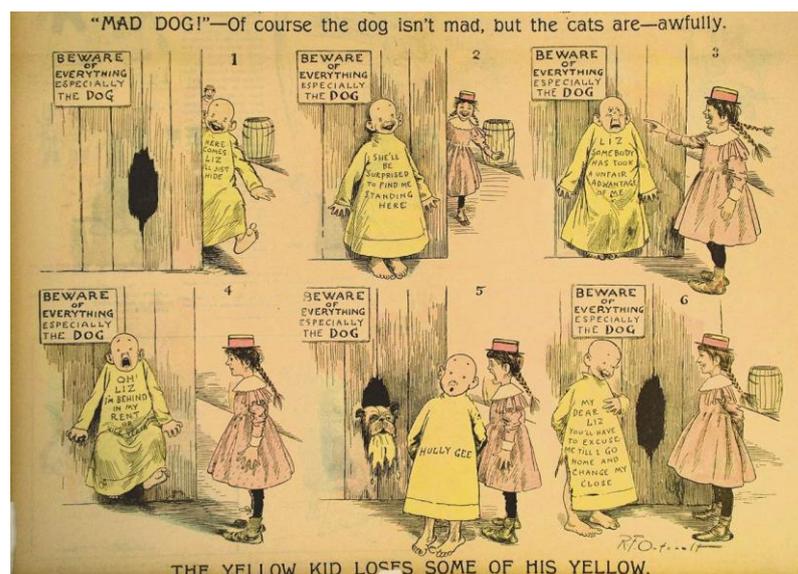
Já no fim do século XIX e no começo o século passado, um marco importante para a nona arte foi a “chegada” das *comics*, que eram histórias de personagens (a maioria já era produzida em tirinhas) trazidas em um formato diferente do habitual e com mais páginas. Não era apenas a chance de por mais história, mas também todo um novo espaço físico a ser explorado pelos artistas, e, em uma mídia que possui uma dinâmica como essa, a alteração do traço e de suas possibilidades é também a alteração da narrativa passada nas páginas da obra.

Um dos personagens mais famosos da época era o jovem imigrante *Yellow kid*⁷, cuja semelhança narrativa com as obras do século XIX é facilmente perceptível (FIGURA 3). A distribuição das figuras/textos é bem similar, além da característica em comum da ausência de uma ‘sarjeta’⁸ bem definida, nesse caso, não por uso de uma ferramenta disponível, mas principalmente pelo fato de nunca ter havido ainda tal “definição”.

FIGURA 3: O Garoto Amarelo.

⁷ O “Garoto Amarelo”, devido ao longo camisão amarelo que sempre usava.

⁸ A ‘sarjeta’ é o espaço entre os quadros das figuras. Estilisticamente ela pode seguir o modelo clássico visto em gibis como os da Turma da Mônica, ser apenas um traço fino, como na FIGURA 2, ou sequer existir (FIGURA 3). É também conhecida por ‘enquadro’, ‘calha’, ‘moldura’, etc. Porém utilizaremos a nomenclatura de McCloud em **Desvendando os Quadrinhos**.



Embora carregue imensas semelhanças com os quadrinhos do século anterior, *Yellow Kid* também traz suas próprias “inovações” técnicas. Fonte: <http://carlosgonzalezblog.wordpress.com/>

As transições temporais se focam mais entre ‘tema-a-tema’ e ‘cena-a-cena’ (se seguirmos a classificação de McCloud⁹), modelos quadrinísticos que predominavam desde o século XIX e que ainda levariam alguns anos para serem alterados. Sua temática era um retrato da vida que muitas crianças imigrantes levavam, uma vida nas ruas, que faziam parte gigantesca da experiência de infância no período¹⁰. Experiência essa que nem todos os garotos tinham desenvoltura social o suficiente para participarem e, portanto, frequentemente viviam tais desventuras através das páginas das *comics*.

Em *Homens do Amanhã*, Gerald Jones resalta os quadrinhos como uma via alternativa para se viver certas experiências quando se fazia parte do grupo aqui em análise, um grupo que, por mais que possua características diversas e passe problemas para ser definido, possui alguns traços comuns marcantes, entre eles a dificuldade de se socializar e se adaptar ao resto dos grupos juvenis¹¹. É claro que esse tipo de pessoa existe a mais tempo do que o começo do século XX, porém dessa vez havia uma grande diferença: a imprensa, principalmente depois de sua grande expansão após a Primeira Guerra Mundial.

Claro, sempre houve garotos perdidos em seus pensamentos e paixões, dominados por suas mães [...], que usavam uma imaginação fértil para

⁹ MCCLLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo: M. Books do Brasil Ed. LTDA: 2005. p: 71.

¹⁰ JONES, Gerald. **Homens do Amanhã**: Geeks, Gângsteres e o Nascimento do Gibi. São Paulo: Conrad Ed., 2006.

¹¹ PAIS, José Machado. **Culturas Juvenis**. Lisboa: Imprensa Nacional-Casa da Moeda, Lisboa, 1993.

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. [...] Foi uma geração de desajustados que teve uma alternativa que não as de se esconder do mundo ou de se submeter a ele. Foi dado a eles um outro lugar para ir.¹²

Embora bem similar, *Yellow Kid* já traz em sua obra características do processo dialético que é tão caro a nossa pesquisa. Esse processo é o que configura a retroalimentação dessa mídia, de modo a ser fundamental estudar o grupo que a consome para observar melhor as mudanças narrativas que a mesma sofreu (e sofre ainda) ao longo dos anos. Richard Felton Outcault¹³, por exemplo, já incorpora os anseios do leitor de HQ de sua época, que era a vida na rua. Além disso, já leva a experiência narrativa mais longe ao experimentar alternativas para os ‘recordatórios’ e os ‘balões’ de fala, usando a longa camiseta do personagem principal das histórias para passar suas frases e pensamentos (FIGURA 3).

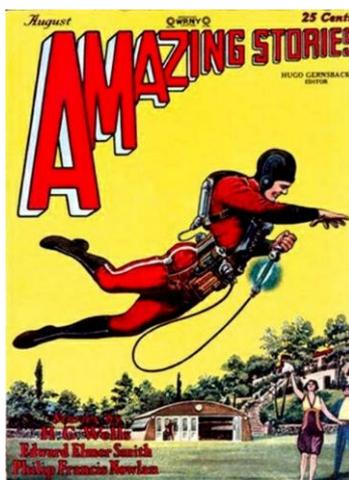
Ainda lidando com essa relação dialética, avancemos mais alguns anos até a década de 1930, década da criação de um dos maiores heróis das Histórias em Quadrinhos: o Super-Homem, da *DC Comics*¹⁴. Criado em 1933, seus autores, Jerry Siegel e Joe Shuster, eram dois dos já mencionados garotos imigrantes que liam histórias do *Yellow Kid* e similares. Além disso, também foram jovens que consumiam a grande moda na época: os *pulps*, pequenas revistas que traziam histórias de mistério, assassinato e a recém-batizada “ficção científica”. Embora não fossem HQs, sua temática diferenciada e sua narrativa fantástica atraíam em grande escala o mesmo grupo anteriormente mencionado, dos reclusos e socialmente desajustados. Não é de se estranhar o surgimento dessas temáticas também nas *comics*: alienígenas, computadores, experiências macabras, etc.

FIGURA 4: O Homem Voador.

¹² JONES, Gerald. **Homens do Amanhã**: Geeks, Gângsteres e o Nascimento do Gibi. São Paulo: Conrad Ed., 2006. p: 58.

¹³ O criador do *Yellow Kid*.

¹⁴ Embora a editora *DC* só vá adotar esse nome oficialmente após a década de 1970, ela já era conhecida por esse nome a mais tempo. Por possuir um longo histórico de mudança de nome, devido as fundições com outras editoras ao longo dos anos, decidimos manter essa única nomenclatura, evitando maior confusão.



Em agosto de 1928 o público americano se espantava ao ver, na capa da edição nº 3 de *Amazing Stories* um homem voar de maneira heroica. Fonte: <http://www.pulpartists.com/PF.html>

Em agosto de 1928, o *pulp* *Amazing Stories* trazia na capa de sua edição nº5 aquele que talvez tenha sido o primeiro “homem voador” na vida de muitos. Uma imagem (FIGURA 4) que moldaria parte da produção quadrinística do período, o que ajuda a exemplificar que o já citado processo dialético da retroalimentação das HQs não acontece apenas internamente, ele também absorve de outras mídias de entretenimento apreciadas pelo mesmo grupo consumidor, além de atender os anseios pelos quais passam esse mesmo grupo em cada período. “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”¹⁵.

FIGURA 5: A Narrativa de Aço.

¹⁵ JONES, Gerald. **Homens do Amanhã**: Geeks, Gângsteres e o Nascimento do Gibi. São Paulo: Conrad Ed., 2006. p: 58.



Já em sua primeira aparição, na revista *Action Comics* nº 1, o Super-Homem chega inovando e conquistando fãs que o seguirão por décadas. Fonte: <http://www.dixiworld.com/2010/03/superman-action-comics-no-1-1938-first-issue/>

Com o espaço para o traço redefinido, do espaço horizontal das tirinhas para o vertical das *comics*, a ‘sarjeta’ ganha seu visual mais clássico e agora dificilmente não aparece. Bem definida, apresenta cada vez mais transições ‘ação-pra-ação’, que vão se tornando bem comuns nas histórias de aventura, e até mesmo algumas transições ‘momento-a-momento’¹⁶. Cria-se um modelo de divisão de quadros em um padrão de 6 ou 8 quadros distribuídos simetricamente na página. Nesse exemplo de 1938 (FIGURA 5) vemos que os artistas já experimentavam quebrar esse padrão para alcançar objetivos diferentes, cada vez mais a ‘sarjeta’ sendo usada como ferramenta narrativa.

Outra grande diferença a ser notada do exemplo anterior para este é a presença dos ‘balões’, que agora são a principal veia de inserção de texto nas imagens, no lugar do ‘recordatório’, que, embora ainda seja muito usado, vai tendo seu papel redefinido. Por diversas vezes podemos notar as falas excessivas como estratégia para suprir parte da narrativa que deveria estar sendo passada nas imagens e que, por quaisquer que sejam os motivos, as vezes parecem não conseguir ainda cumprir sua parte no jogo de quadrinístico de imagem/palavra.

¹⁶ MCCLLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo: M. Books do Brasil Ed. LTDA: 2005. p: 70.

Antes de avançarmos mais ainda no tempo e nessa análise das mudanças narrativas, falemos mais sobre o grupo já citado, mas ainda a ser nomeado: os *Nerds*¹⁷. Nesse período eles ainda não possuem esse rótulo, são apenas os jovens que já mencionamos, tão antissociais que viviam enclausurados em seus ‘porões’¹⁸, “vivendo” o mundo através de outros meios, outras mídias. Já mencionamos a importância do avanço da imprensa (e também das ampliações das rotas de distribuição de jornais e revistas) no período entre guerras como fator que diferenciou essa geração de desajustados das outras, mas há outro fator também determinante, o momento em que o grupo começou a se comunicar entre si.

Foi justamente no período da alta dos *pulps* da recém-nomeada ficção científica que o grupo que era fã e consumia esse tipo de produção teve acesso aos endereços e nomes de outros fãs, através da famosa “sessão de cartas” de cada edição. Eles criaram o autointitulado *fandom*¹⁹, o grupo de pessoas com esse mesmo interesse por quadrinhos, *pulps*, cinema e demais variações do fantástico. Os ‘porões’ agora possuíam uma rede de comunicação interna através dos correios, e as vezes até mesmo se descobria um *Nerd* em um porão próximo o suficiente para se visitar. O *Nerd* podia ainda ser recluso, mas não estava mais sozinho (se é que já esteve), e agora sabia disso!

Essa rede de comunicação vai ter seu papel na relação dialética e de retroalimentação da nona arte. As seções de carta se tornam também o espaço para críticas, suposições e qualquer opinião do público consumidor sobre a obra. Essas opiniões eram lidas e ajudavam a formar não apenas aqueles que já estavam produzindo, mas também àqueles que viriam a produzir. Pois esse é outro fato importante nas HQs e que justifica a teoria da retroalimentação: a maioria absoluta dos quadrinistas (especialmente os roteiristas) é formada (e isso já desde as primeiras décadas do século

¹⁷ *Nerds*, *Geeks* e no Brasil até mesmo a terminologia (hoje já datada) *cdf*, 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, hoje tão conhecido e utilizado tanto como pejorativo quanto como motivo de orgulho.

¹⁸ Utilizado aqui não (apenas) no sentido literal, mas (também) no sentido simbólico de reclusão, escondido, sob a “casa” que é o social, ainda assim não menos importante ou inativo.

¹⁹ Palavra advinda da junção das palavras inglesas *fan* (fã) e *kingdom* (reino).

XX) de artistas que foram leitores e consumidores de quadrinhos e demais itens de apreciação *Nerd*.

Peguemos como exemplo o escritor e co-criador da maior parte das estrelas da *Marvel Comics*, Stan Lee. Stan Lee sempre declarou que era um desses *Nerds*, leitor de quadrinhos e tinha também o seu ‘porão’²⁰. Porém, já produzindo no final da década de 1950, Lee estava em outro momento desse processo dialético. Se anteriormente o interesse do público consumidor de quadrinhos era em histórias do espaço, ficção científica, aliens, supersoldados, robôs e monstros, a partir da metade do século XX vemos o foco mudar nos EUA. Cada vez mais os holofotes saiam do outro para “si”. O interesse nos problemas que viam e as vezes viviam, os dilemas que testemunhavam e pelos quais as vezes também passavam, questões políticas e sociais que antes não afligiam começam agora a vir a tona.

Um dos motivos dessa mudança de cenário norte americano é o fim da *Pax Americana*. Depois de sair com “saldo positivo” de duas grandes guerras mundiais, o país agora se via em problemas durante o combate ao comunismo e a oposição das nações do lado de lá da Cortina de Ferro. As batalhas na Indochina (especialmente a Guerra do Vietnã) se mostraram evento importante nessa virada de compreensões. “[...] três presidentes, superestimando grosseiramente seus poderes, haviam apostado numa rápida vitória”²¹, uma vitória que nunca chegou, e, quando a batalha se arrastou por anos, à custa das vidas de milhões de pessoas, entre elas, milhares de jovens americanos²², levados (voluntariamente ou não) à frente de batalha, a sociedade norte americana começa a se manifestar vigorosamente a respeito do embate.

“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”²³. É comum em grupos e subgrupos juvenis²⁴ haver a rebeldia contra a geração anterior, e o choque que recebe essa geração desperta um contramovimento

²⁰ LEE, Stan. **Excelsior!**: The Amazing Life of Stan Lee. New York: Simon & Schuster, 2002.

²¹ LENS, Sydney. **A Fabricação do Império Americano**: Da revolução ao Vietnã uma História do Imperialismo dos Estados Unidos. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2006. p: 626.

²² 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.

²³ LENS, Sydney. **A Fabricação do Império Americano**: Da revolução ao Vietnã uma História do Imperialismo dos Estados Unidos. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2006. p: 630.

²⁴ PAIS, José Machado. **Culturas Juvenis**. Lisboa: Imprensa Nacional-Casa da Moeda, 1993.

proporcional ao tamanho da insatisfação com a situação pelo qual passavam. Um não, vários.

Michel Maffesoli aponta o declínio do individualismo com as ‘tribos urbanas’²⁵ e a heterogeneidade dentro das mesmas. Assim como não se pode reduzir o forte momento que viviam os movimentos culturais apenas à oposição a Guerra, não se pode reduzir esses grupos apenas aos mais emblemáticos (como os denominados *hippies*) e esquecer as demais tribos que também estão, nesse período de grande visibilidade, aproveitando para por a cara para fora do ‘porão’, mesmo que muitas vezes estivessem menos na frente das câmeras e protagonizando imagens e mais atrás das câmeras e criando novas imagens.

Nesse cenário surgem heróis como os X-Men e o Homem-Aranha, pela *Marvel Comics*. Os X-Men (1963) eram um grupo de mutantes que era odiado por uma sociedade que juraram proteger, odiados simplesmente por terem nascido mutante. Nas páginas das histórias era frequente notar o debate sobre o racismo, muito em voga entre os jovens no período, principalmente nos anos 1970, 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 *marvetes*²⁶.

Era também esse apelo mais íntimo que possuía o Homem-Aranha (1962). Apenas um *Nerd* que acidentalmente ganha seus poderes, Peter Parker proporcionava para muitos uma maior identificação com o herói das páginas. As brigas com os vilões tinham papel secundário na trama, que cedia lugar para situações pessoais da vida de Parker.

FIGURA 6: Narrativas Mutantes.

²⁵ MAFFESOLI, Michel. **O Tempo das Tribos: O Declínio do Individualismo**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2006.

²⁶ Denominação dada aos fãs da *Marvel*, *marvetes*. Os fãs da *DC* são frequentemente chamados de *DCnautas*.



Primeira aparição dos X-Men, já enfrentando seu clássico inimigo, Magneto, e apresentando o clássico enquadramento em 6 na segunda página. Fonte: http://issuu.com/x-menblog/docs/uncanny.x-men.001._x-men.v1._1963._xmen-blog?e=3236785/2620659

Jack Kirby e Steve Ditko foram dois dos artistas que revolucionaram a narrativa das HQs no período ao trazer mais dinamismo pra mesma²⁷ através de desenhos mais “fluidos”, com uma maior incidência de transições ‘ação-pra-ação’ e ‘momento-a-momento’ (FIGURA 6) e a consolidação do formato clássico da ‘sarjeta’, tornando também a quebra desse padrão uma ferramenta narrativa de uso mais trabalhado e menos aleatório. O “estilo Kirby” de narrar aventuras é referência mesmo no século XXI quando se trabalha com essa mídia.

De volta à *DC Comics*, poucos personagens podem demonstrar tanto esse processo entre os anos 1960 e os 1970 – a mudança do foco temático e da narrativa – como o Lanterna Verde (Hal Jordan).

FIGURA 7: No dia mais claro...

²⁷ HOWER, Sean. **Marvel Comics: A História Secreta**. São Paulo: LeYa Ed., 2013.



Nessa edição nº 8 Volume 2 (1961) da revista do Lanterna Verde o heróis seguia nas mãos de John Broome e Gil Kane rumo a novas estruturas narrativas. Fonte: http://dc.wikia.com/wiki/Green_Lantern_Vol_2_8

FIGURA 8: Na noite mais densa.



Na década de 1970 o Lanterna Verde muda de foco e estrutura narrativa, explorando as novas possibilidades em ambos os campos. Fonte: <http://www.comicvine.com/green-lantern-73-from-space-ye-came-and-to-space-y/4000-10548/>

FIGURA 9: A luz Esmeralda.



As novas histórias do Lanterna verde, agora em parceria com o Arqueiro Verde, usavam de várias técnicas novas de colorização de quadinhos como ferramenta narrativa. Fonte: <http://www.comicvine.com/green-lantern-73-from-space-ye-came-and-to-space-y/4000-10548/>

Na década de 1960²⁸, sob a tutela de John Broome e Gil Kane, o Lanterna Verde Hal Jordan se junta a Tropa dos Lanternas Verdes e começa a passar por aventuras no espaço sideral. A narrativa gráfica de então em muito se assemelha ao trabalho da *Marvel* no mesmo período e também vai, aos poucos, experimentando novas diagramações e transições ‘ação-pra-ação’. Porém, embora várias das histórias intergalácticas possuíssem diversas metáforas para as situações polêmicas americanas, não demorou para a *DC* procurar a mesma ligação íntima mais direta que a *Marvel* conseguira e mudar o rumo da história.

Em abril de 1970, assumem o título os talentosos Deny O’Neil e Neal Adams, que colocam o herói em parceria com outro aventureiro, o Arqueiro Verde. Juntos o Lanterna passa de aventuras espaciais em planetas alienígenas para aventuras pelo interior dos EUA, lidando com os problemas de “casa”, Racismo, uso abusivo de drogas (principalmente por jovens) e a situação dos nativo-americanos eram alguns dos temas polêmicos que interessavam aos jovens do período do avanço dos grupos de contracultura, temas presente nas paginas de cada edição. Foi nesse período que surgiu o primeiro Lanterna Verde negro, John Stewart (FIGURA 8), que já no século XXI ficaria mais famoso por ser o Lanterna escolhido para estrear a série de desenhos da

²⁸ Conhecida como a Era de Prata do Lanterna Verde.

Liga da Justiça de 2001²⁹, e também foi nessa mesma fase que o “parceiro mirim” do Arqueiro, no Brasil conhecido como Ricardito, se tornou viciado em heroína.

Além da mudança temática, a narrativa gráfica experimenta recursos inéditos até então no *mainstream*³⁰. O uso das cores como ferramenta narrativa, indo do psicodélico ao monocromático (FIGURA 9), inova e chama atenção dos *Nerds* ávidos pelos mesmo tons que cobriam o resto de seus mundos. A ‘sarjeta’ não apenas quebra padrões de posicionamento, mas também de seu próprio formato, voltando até mesmo a estar as vezes apenas subentendida, como na arte sequencial do começo do século XIX e anteriores (FIGURAS 3 e 1), mas agora com novas estratégias, como a utilização de um cenário de fundo, parte da história, onde virão (sobrepostos) os quadrinhos (FIGURAS 8 e 9). Mesmo observando apenas os exemplos anexados já é possível notar a importância de tal artifício para a narrativa e ritmo da história, além da experiência sensorial que o mesmo proporciona.

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 mais populares. 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*³¹ e similares. Vemos esse efeito – o experimentalismo ser iniciado em produções independentes – 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 instável³², e até hoje é possível testemunhar essa mesma postura.

Um famoso exemplo de inovações narrativas e experimentações técnicas são os trabalhos do artista e estudioso da área, o já mencionado Will Eisner (também um

²⁹ http://www.imdb.com/title/tt0275137/?ref_=nv_sr_3

³⁰ Circuito das principais editoras, no período em questão eram a *Marvel* e a *DC Comics*.

³¹ 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).

³² HOWER, Sean. **Marvel Comics: A História Secreta**. São Paulo: LeYa Ed., 2013.

assumido habitante de ‘porão’³³) no seu icônico personagem *Spirit*, que, já na década de 1940, quando começou como tirinha (FIGURA 10), estava anos à frente em tais técnicas do que estavam as demais publicações do gênero, já ousando na narrativa gráfica como poucos ousavam fazer. Uma de suas marcas registradas eram os logos de abertura das histórias das *comics* do personagem (FIGURA 11), sempre experimentando as possibilidades e o espaço disponível nas páginas. O experimentalismo quadrinístico de Eisner não era único, mas era mais comum em produções independentes, que viam no diferente não um risco, mas as vezes a única maneira de se destacar e ser notado.

Essas “experiências” são absorvidas no processo dialético da indústria das HQs, e fazem parte das mudanças que aqui analisamos. Pode-se dizer que por vezes essas produções independentes funcionam como laboratório de novas técnicas e abordagens narrativas quadrinísticas que, quando bem aceitas, são incorporadas pelo *mainstream*.

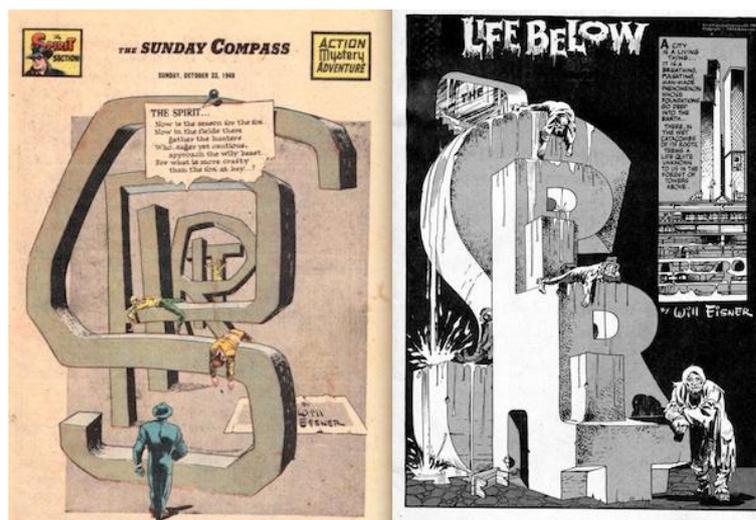
FIGURA 10: O Espírito da Narrativa.



Ainda nas tirinhas de 1940, Will Eisner já revolucionava experimentando técnicas que só seriam absorvidas pelas grandes editoras anos depois. Fonte: <http://komikgratisan.blogspot.com.br/>

FIGURA 11: *Spirit* 3D

³³ ANDELMAN, Bob. **Will Eisner: A Spirited Life**. Oregon: M Press Ed., 2005.



Os logos de *Spirit* viraram marca registrada dos trabalhos de Eisner. Fonte: <http://boingboing.net/2011/04/14/will-eisners-cool-3d.html>

A esse artigo então 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 publico, aceitas e posteriormente “requisitadas”. Estavam já além do momento da experimentação e não eram mais apenas casos isolados.

Depois da década de 1970, o novo impulso desse processo será na década seguinte, quando os Estados Unidos da América “sofre” a ‘invasão britânica dos quadrinhos’³⁴, mas isso já é 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

³⁴ 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).

processo gradual que passaram os artistas e o público consumidor da mídia antes de chegarmos onde estamos.

Mesmo que 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. Sua história é indissociável da que viveu seu principal público consumidor, os *Nerds*, a quem tanto moldou quanto por ele foi moldada, através de seus admiradores já crescidos e agora também colaboradores da nona arte.

Referências:

ANDELMAN, Bob. Will Eisner: A Spirited Life. Oregon: M Press Ed., 2005.

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.

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.

MCCLOUD, Scott. *Desvendando os Quadrinhos*. São Paulo: M. Books do Brasil Ed. LTDA: 2005.

MOYA, A. *História das histórias em quadrinhos*. 2º ed. São Paulo: Editora Brasiliense, 1996.

MOYA, A. *Literatura em quadrinhos no Brasil: Acervo da Biblioteca Nacional*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2002.

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

SILVA, Rodrigo. *O Lobo da Estepe dança Forxtrote*. In: <http://www.klepsidra.net/foxtrote.html>

RICOEUR, Paul. *Tempo e Narrativa*. Campinas: Papius, 1994.