

# História em Quadrinhos e Sociedade: uma estreita relação

Marcelo Zikan

Há cerca de cem anos, junto com o cinema, nascia uma iniciativa pioneira, no gênero história em quadrinhos (HQ) no mundo. Foi a primeira *daily strip* (tira diária) com um personagem fixo: *Yellow Kid*. Um moleque Amarelo, criação de *Richar F. Outcault*, cuja publicação em 5 de maio de 1895 foi no *New York World* e tornou-se, de imediato, um enorme sucesso editorial. Havia na tira de *Outcault* todos os elementos da HQ moderna como balão de fala, personagens fixos, enquadramento e seqüência de desenhos. A partir de sua publicação, começa a produção de novos quadrinhos e há um grande incentivo na produção deste meio de comunicação.

É importante destacar e recordar alguns pontos: antes de 1895 já havia produção de estórias desenhadas em seqüência de quadros, que representavam fatos, narrativas ou simples ilustrações, algumas bem próximas das que vemos hoje, mas ainda desprovidas dos elementos caracterizadores da HQ. Contudo, há registros de *literatura em estampas*, de *Rudolph Topffer* em 1827; *As Aventuras de Nhô Quim* de Angelo Agostini (Brasil) em 1869, e muitos outros contendo elementos dos quadrinhos modernos, que foram *dragados* pela convenção favorável ao *Yellow Kid* como a primeira HQ a ser publicada com freqüência.

Os quadrinhos, desde seu surgimento na mídia, passaram a ser fator determinante na vendagem dos jornais. Desenhistas eram disputados a *peso de ouro* e a produção já ia ficando insuficiente para atender às inúmeras solicitações. Diante da popularização e da crescente *industrialização* na produção de estórias, surgem os *syndicates*, que são o  *pilar* principal da consolidação dos quadrinhos no contexto social. Foram criados para reproduzir as HQ já conhecidas, elaborar novas e distribuí-las ao maior número possível de veículos. Por um preço acessível podia-se atingir inúmeras cidades e países, gerando lucros inimagináveis e elevando as HQ para o primeiro lugar em consumo dentre os meios de comunicação

de massa impressos (jornais, revistas, livros etc.). Para visualizar o que representa esse poderio, pode-se citar os, aproximadamente, 3 milhões de exemplares de HQ vendidos por semana no Japão, e ainda o início da Editora Abril — uma das maiores do mundo e a maior do Brasil — que teve como sua primeira revista *O Pato Donald* de *Walt Disney*.

Entretanto, ter uma boa distribuição de exemplares e ser *industrializado* seria condição suficiente para alcançar este expressivo e explosivo sucesso? A resposta é, não. As HQ possuem atrativos maiores do que apenas as suas excelentes estruturas de distribuição, para a consolidação de mercado. Os quadrinhos têm, realmente, a seu favor a força da democracia da *imagem* que permite a todos o acesso e a compreensão da mensagem (prioritariamente lúdica), sem a exigência de conhecimentos acadêmicos ou eruditos. A imagem pode ser vista por diversos ângulos, reorganizados em determinado espaço onde é estruturado um significado, que não fica restrito somente às palavras. Os quadrinhos estão sempre acompanhando as transformações sociais e adaptando-se as nuances do cotidiano que possam ocorrer. As HQ refletem, em seus quadrantes, a sociedade, seus costumes, sua cultura e suas vertentes políticas — a *magia* das HQ reside nestes quesitos. Não adaptar-se a novos conceitos, a novas realidades, seria como assinar a própria *sentença de morte* e deixar de lado o que caracteriza bem a Indústria Cultural: o apelo de identificação com sua época (com o contemporâneo).

Quando pensamos nos estudos da atualidade sobre culturas, impõe-se uma necessidade de linhas adequadas de materiais representativos das mesmas. Nesses estudos, a base é composta por materiais que indicam as tendências sociais do cotidiano de uma determinada cultura. Não se pode fazer uso somente de *clássicos* ou estudos anteriores que tenham sido ultrapassados pelas próprias mudanças da sociedade, que sofre forte influência da indústria de produção, promoção e distribuição da cultura de massa. Como cultura popular podemos considerar todas as formas culturais de nosso dia-a-dia: jornais, revistas, filmes, televisão e as HQ. Estas formas têm uma (remota) origem

folclórica e variam em graus de autenticidade, mas expressam, sobretudo, sentimentos populares e por vezes são a variação oficial idealizada inconscientemente por uma sociedade.

Entender as HQ é entender a sociedade vigente. É a possibilidade de identificar mudanças sociais de cada época, e o conhecimento de senso comum dos cidadãos. A história dos quadrinhos é rica em exemplos que ratificam o pensamento de identificação com o leitor e a sua época, vale destacar, somente dois, que resumem o quão adaptáveis as HQ podem ser: a Segunda Guerra Mundial e a Guerra do Vietnã.

No final da década de 30, os EUA ainda convalesciam da Grande Depressão, surgia na Europa o embrião da Segunda Guerra Mundial e, com ela, o temor de um mundo mergulhado nas trevas ditatoriais e do fim do ideal americano da democracia. Neste cenário, com o crescente apoio da opinião pública a entrada dos EUA no conflito eminente, as HQ se engajavam na corrente pela luta contra os Nazi-fascistas. Quando os EUA entraram na Guerra, com soldados e armas, os quadrinhos já estavam *lutando e falando* por seus *balõesinhos*, divulgando suas mensagens de propaganda ideológica. A Guerra ameaça a democracia americana e, para levantar o moral, só mesmo "super poderes" imediatos tiveram efeito de impacto. E os super heróis eram exatamente isso: agiam para o bem das leis vigentes, embora seus métodos não fossem tão legais ou ideais: matavam afim de preservar um ideário de paz mundial, por exemplo. Os quadrinhos, como brevemente foi visto, mesmo antes da entrada dos EUA na Guerra, já indicavam uma posição política de engajamento, refletindo uma atitude ideológica da população.

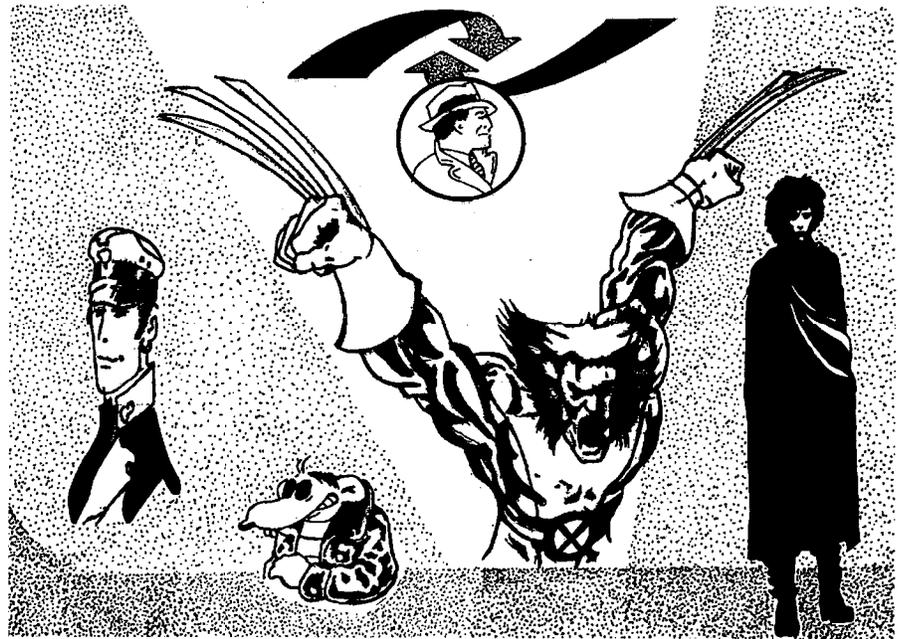
Em oposição a situação da Segunda Guerra, a opinião pública americana é contrária a Guerra do Vietnã, questiona o conflito e gera uma série de contestações ao *establishment* em todos os campos: político, estudantil, artístico e outros. Surgem os movimentos negro, da *pop art*, os *hippies* e os quadrinhos *underground*. Os quadrinhos *underground* rompem com as normas da estrutura vigente, são contestadores de sua época, pedem o fim da Guerra do Vietnã,

falam de paz e amor, amor livre, drogas, rock'n'roll e democracia racial. É o retrato mais fiel de uma época em toda a história dos quadrinhos. Nunca os jovens haviam se identificado tanto com personagens e mensagens. Com todas essas mudanças, as HQ sofreram grandes transformações. Os quadrinhos, no meio de toda essa ebulição, ficaram livres dos modelos impostos pelos *syndicates*. O palavrão é franqueado, não há censura para nada e o desenho fica mais livre. Além disso, não há regras para a publicação, a reprodução passou a ser permitida sem problemas de direito autoral, valendo somente a propagação das mensagens embutidas nas estórias. O sucesso foi grande, mas de marginal que era, foi engolido pelo sistema, e seus preceitos passaram a ser utilizados pelas grandes editoras e são a base para as HQ que se vê hoje.

Os dois exemplos utilizados serviram para apontar o grau de adaptabilidade das HQ a todos os eventos que ocorrem numa sociedade. Acompanhá-los e reproduzi-los é apoiar o interesse do público no seu conteúdo, é enfatizar a sua privilegiada situação como meio ou veículo de comunicação de massa. Entender as HQ é compreender a sociedade que nos cerca, onde estão retratados anseios, sonhos (voar, imortalidade, sucesso, fama etc.), o imaginário social e o senso comum dos valores: o certo e o errado, o justo e o legal, numa mistura de ficção, realidade e fantasia.

A sociedade, em vários momentos da sua história, não costuma reconhecer suas falhas, entretanto, quando as vê representadas, mais facilmente identifica-as. Quando as HQ se modificam e chegam a uma imagem próxima do real, seu espaço como forma artística é estabelecido e há um novo incremento na sua produção. A adaptação as mudanças sociais, sintoniza os quadrinhos com seu tempo, não dando margem a perdas mercadológicas. É preciso entender essas mudanças como respostas a um novo tempo, e a percepção que utiliza novas roupagens para os velhos mitos, que se revigoram.

As HQ alcançaram uma posição de destaque entre os meios de comunicação de massa no momento em que passaram a preocupar-se em ser o mais fidedignas possível a mensagem emanada da sociedade, retratada em suas estórias. Enquanto eram pensadas como mero divertimento (mais um entre tantos) os quadrinhos não valorizavam o seu potencial de comunicação (massiva) social. Gradativamente foi sendo aguçado o grau de percepção dos homens que comandavam e que descobriram não ser mais



possível prender-se a modelos estanques, rapidamente ultrapassados. A partir do momento que os quadrinhos são entendidos (ou decodificados) como uma possível, enriquecedora representação artística e, como tal, precisam comungar com os anseios de um público mutável (como é a sociedade) sua aceitação passa a ser imediata. **Toda forma artística para alcançar vulto em sua época, necessita caminhar ao lado das mudanças sócio-culturais que venham a existir, e destacar-se.**

O sucesso dos quadrinhos é resultado direto da identificação do veículo e seu público, uma resposta aos estímulos recebidos da sociedade. A caracterização dos quadrinhos como uma *sociedade desenhada* é oportuna e válida para a sua aceitação e propagação. Pode-se afirmar que esta integração quadrinhos-público consumidor (sociedade) é a equação responsável pelo reconhecimento da HQ como forma de expressão artística. Aliada aos fatos expostos, estão: a simplicidade e a lógica das imagens, que não olham grau de instrução ou nível intelectual das pessoas, sendo acessíveis a todos. É muito pouco trabalho identificar as razões da repercussão dos quadrinhos junto a sociedade.

É preconceituoso conceber as histórias em quadrinhos como algo menor ou ausente do repertório sócio-comunicacional. É renegar o factual, a história. A prática e o estudo acadêmico da comunicação não devem abster-se de nenhum segmento de expressão, informação e mensagem. É de fundamental importância pensar a comu-

nicação como um todo, verificando ligações estreitas entre os diversos meios. É duvidoso desconsiderar as HQ do campo da produção acadêmica, pois as mesmas oferecem um rico universo semiológico, inclusive, a ser explorado. É preciso repensar no âmbito do estudo formal e da pesquisa instituída, as HQ, a fim de colocá-las em seu lugar de fato, e de direito, no cenário das imagens ou expressões não-verbais que fazem falar silêncios de significação cultural ou social, no contexto do mundo interativo e das globalizações comunicacionais.

*Marcelo Zikan Cardoso*

• *Relações Públicas formado pela UERJ (1991), Mestrando em Imagem e Som pela ECA/USP (com ênfase em História em Quadrinhos).*

#### **Bibliografia**

1. CAGNIN, Antônio Luís. *Os quadrinhos*. São Paulo: Ática, 1975.
2. CARDOSO, Marcelo Zikan. *História em quadrinhos: o reflexo da sociedade*. Rio de Janeiro, 1991. Monografia final, FCS/ UERJ.
3. DE MOYA, Alvaro. *Shazam!* São Paulo: Perspectiva, 1977.
4. \_\_\_\_\_. *A história das histórias em quadrinhos*. São Paulo: Brasiliense, 1993.
5. ECO, Umberto. *Apocalípticos e Integrados*. São Paulo: Perspectiva, 1987.
6. MARNY, Jacques. *Sociologia das histórias aos quadrinhos*. Porto: Livraria Civilização, 1970.
7. WITEK, Joseph. *Comic book as history*. Jackson: University of Mississippi, s/d.