





MARCO AURÉLIO LUCCHETTI
RUBENS FRANCISCO LUCCHETTI

História em quadrinhos: uma introdução

No Brasil, temos a expressão história em quadrinhos, que pode ser abreviada para quadrinhos e serve para identificar uma forma de arte e/ou comunicação. E, dentre todas as expressões e palavras, nas mais diversas línguas e dialetos do Ocidente, utilizadas para denominar este gênero artístico, a nossa é a mais adequada e a de sentido mais amplo e completo. Senão, vejamos:

- nos Estados Unidos e na Inglaterra, a história em quadrinhos recebe o nome de *comics* ou *funnies*, devido às primeiras histórias em quadrinhos serem de caráter puramente cômico. Daí, esta denominação exclui as histórias em quadrinhos de estilo realista e, portanto, é necessário criar-se um termo que as designe;

- na Alemanha e nos Países Baixos, é conhecida como *komix*, um derivativo, ou melhor, um equivalente, no idioma destas nações, a *comics*;

- na França e na Bélgica, ganha o nome de *bande dessinée* (numa tradução literal, banda desenhada), por causa das *daily strips* (*tiras* diárias) dos jornais. Esta designação não engloba as histórias em quadrinhos concebidas no formato de página inteira e vinculadas em páginas dominicais dos suplementos jornalísticos e as produzidas diretamente para revistas e álbuns, pois, muitas vezes, suas paginações não obedecem à montagem de *tiras* padronizadas;

- na Itália, adquire a designação de *fumetti* (literalmente, fumacinhas), referindo-se aos balões nos quais se inserem as falas dos personagens - os balões, em virtude da imprecisão com que são desenhados, assemelham-se a nuvens de fumo. E, com isto, apenas identifica um dos elementos constitutivos das histórias em quadrinhos. Assim, temos uma sinédoque, em que se toma uma parte pelo todo;

- na Espanha, é chamada de *tebeo*, originária de *TBO*,

ACIMA, DETALHE
DA PÁGINA DOMINICAL
DE 6 DE ABRIL DE
1958 DE *ON STAGE*
(MAIS TARDE, ESTA
SÉRIE GANHOU SEU
TÍTULO DEFINITIVO:
*MARY PERKINS ON
STAGE*); A ESQUERDA,
QUADRINHO VIAGEM
A TULUM DE FELLINI
E MANARA.

MARCO AURÉLIO LUCCHETTI é pós-graduado em Ciências da Comunicação, na ECA/USP, e autor dos livros *A Ficção Científica nos Quadrinhos* (Edições GRD) e *As Mulheres nos Quadrinhos* (a sair brevemente pelas Edições GRD).

RUBENS FRANCISCO LUCCHETTI é roteirista de história em quadrinhos e cinema e autor de mais de cinquenta livros, sendo os mais recentes *Vampirismo, o Cinema em Pânico* (EBAL/Fundação do Cinema Brasileiro), em co-autoria com o cineasta Ivan Cardoso, e *O Fantasma do Tio William* (Editora Ática).

a primeira revista genuinamente de histórias em quadrinhos aparecida naquele país (1). Enfim, uma palavra que, de concreto, não denomina nada;

- na América de fala hispânica, chama-se *historieta*, outro termo de vaga significação, pois *historieta*, segundo o *Dicionário de Espanhol-Português*, é “diminutivo de *historia*; *historieta*, narração de pouca importância, conto” (2). Desta maneira, além de não possuir relação alguma com as histórias em quadrinhos, esta palavra ainda as deprecia;

- já em Portugal, existem duas expressões para designá-la: *história aos quadrinhos* e *banda desenhada*. A primeira, usada até a década dos 60, exprime a exemplo da expressão brasileira, de modo correto, aquilo que esta arte é. Quanto à segunda, é uma tradução da francesa *bande dessinée* e passou a ser utilizada, com maior frequência, a partir de meados dos anos 60, fazendo com que *história aos quadrinhos* quase desaparecesse de circulação.

Mas, o que é, realmente, uma história em quadrinhos?

Os arquitetos e professores Laonte Klawa e Haron Cohen assim a definem:

“Os quadrinhos, como o próprio nome indica, são um conjunto e uma seqüência. O que faz do bloco de imagens uma série é o fato de que cada quadro ganha sentido depois de visto o anterior; a ação contínua estabelece a ligação entre as diferentes figuras” (3).

Na opinião de Antônio Luiz Cagnin, pesquisador e professor de histórias em quadrinhos, ela é:

“um sistema narrativo formado de dois códigos de signos gráficos:

- a imagem, obtida pelo desenho;
- a linguagem escrita” (4).

Segundo o crítico italiano de cinema e histórias em quadrinhos Gaetano Strazzulla, é:

“a história formada por uma série de desenhos dispostos horizontalmente, um ao lado do outro, e cuja leitura dá-se da esquerda para a direita” (5).

Já Maurice Horn, historiador franco-americano de histórias em quadrinhos, estabelece os seguintes elementos básicos para ela (6):

“a narração em seqüência de imagens, a continuidade dos personagens de uma seqüência à outra e o diálogo incluso na imagem” (7).

Então, procurando estabelecer uma definição mais precisa e que engloba todos os conceitos descritos acima, concluímos que a história em quadrinhos é uma narrativa formada por uma seqüência de pequenos quadros desenhados - a cercadura que delimita estes quadrinhos é optativa. Em certas ocasiões, ela inexistente, como em determinados quadrinhos de *Wizard of Id* (no Brasil, *O Feiticeiro*), de Johnny Hart e Brant Parker; *Lo Scimmiotto*, de Silverio Pisu e Maurillio (Milo) Manara; e das histórias do espanhol Esteban Maroto - e dispostos de forma horizontal. Seu texto vem, via de regra, dentro do quadro e circunscrito num balão, que expressa a fala dos personagens. O recordatório, um retângulo recheado de palavras, que aparece, de vez em quando, em alguns quadros de uma história em quadrinhos, é uma herança das histórias em imagens (8) do século passado; porém, não é característico dos quadrinhos e sua utilização é válida apenas para cortes de tempo - “Horas mais tarde...”, “Minutos depois...”; ações paralelas - “Enquanto isso...”, “Nesse ínterim...”; e longas explicações iniciais para situar o leitor na época na qual a história se desenrola - um exemplo do uso correto deste tipo de recordatório está na primeira prancha de *Le Cheval de Fer*, uma aventura da série *Fort Navajo* (Forte Navajo),

1 O primeiro número de *TBO*, fundada por Arturo Suárez, foi publicada em 17 de março de 1917. Em 1967, comemorando o cinquentenário desta revista, a Real Academia Española de la Lengua resolveu incluir, em seu dicionário, o verbete *tebeo*, atribuindo a ele a seguinte definição: “*Tebeo* (De *TBO*, nome de uma revista espanhola, fundada em 1917) - Revista infantil cujo tema se desenvolve em uma série de desenhos”.

2 Julio Martínez Almoya, *Dicionário de Espanhol-Português*, Porto, Porto Editora, 1977, p. 605.

3 Laonte Klawa & Haron Cohen, “Os Quadrinhos e a Comunicação de Massa”, in *Shazam!* (organização de Ivarro de Moya), Col. Debates, volume 26, São Paulo, Editora Perspectiva, 1970, p. 110.

4 Antônio Luiz Cagnin, *Os Quadrinhos*, Col. Ensaios, volume 10, São Paulo, Editora Ática, 1975, p. 25.

5 Gaetano Strazzulla, *Fumetti di ieri e di Oggi*, Col. Nuova Universale Cappelli, volume 1, Bologna, Cappelli Editore, março de 1977, p. 16.

6 Gaetano Strazzulla, em *Fumetti di ieri e di Oggi* (p. 41), estabelece para a história em quadrinhos os mesmos elementos atribuídos a ela por Maurice Horn.

7 Maurice Horn, “70 Années de Bandes Dessinées”, in *Phénix*, número 1, Paris, SOCERLUD, outubro de 1966, p. 2.

com o Tenente Blueberry, na qual o roteirista, Jean-Michel Charlier (1924-89), insere-nos em 1866, no Oeste Americano, em plena construção da linha férrea ligando o Oceano Atlântico ao Pacífico, mostrando a rivalidade existente entre as duas empresas envolvidas no projeto, a Union Pacific e a Central Pacific. A utilização do recordatório em qualquer outro caso tão-somente demonstra a incapacidade do roteirista e do desenhista em transpor para o quadrinho, através de diálogos e desenhos, aquilo que tem de ser contado. O recordatório quebra a linearidade da leitura e, se fôssemos transportá-lo para a linguagem cinematográfica, seria como se tivéssemos, no filme, a todo instante, a intervenção de um narrador que explicasse fatos que se encontram fora da cena que está sendo mostrada.

Agora, avançando um pouco mais nas considerações sobre a história em quadrinhos, devemos dizer que ela nasceu com a necessidade de exprimir movimento. O que equivale a dizer que a sucessão de desenhos estática está disposta de tal maneira a estabelecer a idéia do movimento, ressaltada pelos “claros” ou “vazios” existentes entre um quadrinho e outro. E o que são estes “claros” ou “vazios”? São as interrupções das ações, isto é, as imagens não mostram as ações completas e, normalmente, há “saltos” entre uma ação e outra - o que é muito lógico, pois do contrário seria necessário um número incomensurável de quadrinhos para contar uma pequena história - e é preciso que o leitor complete, em seu cérebro, o que está faltando. Diferente das telenovelas, onde o telespectador não tem trabalho algum e se defronta com um produto acabado, na história em quadrinhos o público precisa conhecer previamente o código quadrinhístico e preencher, na mente, os “vazios” e, por conseguinte, criar um movimento que, na verdade, não existe. Desta forma, ele se torna um co-autor da narrativa.

Por outro lado, a história em quadrinhos possui características de outras artes, sobretudo da literatura e do cinema. Da primeira, herda a necessidade de ser lida (o texto); e da segunda, a necessidade de ser vista (o desenho). Entretanto, aproxima-se mais do cinema, da qual é contemporânea (9), e ambas têm em comum a expressão do movimento, que na história em quadrinhos não passa de uma ilusão, e o incrível poder de síntese. Se na literatura são necessárias várias páginas para se definir a função e a personalidade de um determinado personagem ou para fazer com que o leitor visualize o ambiente no qual a cena se desenrola, no cinema e na história em quadrinhos, para se atingir estes objetivos, bastam algumas seqüências e quadrinhos. Para efeito de exemplificação, analisemos os quatro quadros que formam a primeira *tirinha* de *Rip Kirby* (*Nick Holmes*), de Alexander Gillespie (Alex) Raymond (1909-1956), publicada nos diários estadunidenses, em 4 de março de 1946, sob a distribuição do King Features Syndicate (10):

- o primeiro quadrinho, sem texto algum, mostra-nos um homem calvo, dignamente vestido e beirando os sessenta anos de idade, apanhando dois litros de leite e um jornal dobrado à porta de um apartamento. O que nos leva a perceber que se trata da porta de um apartamento é a não-presença de jardim ou varanda alguma (sinônimos de casa) e a presença de pedaço de um corredor (sinônimo de edifício). O ato do homem calvo apanhar os litros de leite e o jornal do corredor denota que a ação acontece às primeiras horas de uma manhã qualquer, num apartamento qualquer. No canto esquerdo do quadro, há o título da série, *Rip Kirby*, escrito em letras grandes;

- o segundo quadrinho apresenta-nos um dedo segurando um jornal, com a seguinte notícia, acompanhada de uma grande foto de um homem de óculos e trajando uniforme militar:

“RECEBE A LEGIÃO DO MÉRITO

Rip Kirby, famoso atleta, cientista, detetive amador e reservista da Marinha, condecorado por seus feitos no Pacífico”.

Alex Raymond, neste quadro, dá-nos algumas informações que devem ser guardadas por nós, para que possamos, mais tarde, formar um perfil geral da principal figura da série. É sabemos que a nota no jornal refere-se ao personagem central da *tira*, o homem da foto, justamente em razão da presença do título *Rip Kirby*, no primeiro quadrinho. Entretanto, também presumimos que o dedo que segura o jornal pertence ao homem calvo do primeiro quadro e que o jornal é o mesmo deste quadro, em virtude de um quadrinho vir logo em

8 A história em imagens, por demais popular no século XIX, consiste em uma narrativa contada através de uma sucessão de desenhos e com o texto embaixo ou ao lado de cada desenho. Seus maiores expoentes foram o suíço Rodolphe Töpffer (1799-1846); o alemão Wilhelm Busch (1832-1908); o italiano Angelo Agostini (1843-1910), que se mudou com a mãe, uma viúva, para o Brasil, em 1859; o francês Christophe, pseudônimo de Georges Colomb (1856-1945); e o norte-americano Richard Felton Outcault (1863-1928). As tão apreciadas e cultuadas *Graphic Novels*, surgidas nos anos 80, aproximam-se sobremaneira das histórias em imagens do século passado, pouca relação tendo com as histórias em quadrinhos. Isso devido a um excesso de texto fora dos balões e a um estilo de desenho semelhante à pintura moderna, fugindo do padrão quadrinhístico, que se firma por um desenho simples, mas ao mesmo tempo elegante.

9 Em nossa opinião, a primeira história em quadrinhos legítima é *The Katzenjammer Kids* (*Os Sobrinhos do Capitão*), de Rudolph Dirks (1877-1968), que fez sua estréia em 12 de dezembro de 1897, na página 8 do *The American Humorist*, o suplemento dominical em cores do *New York American Journal*, de propriedade de William Randolph Hearst (1863-1951), o magnata da imprensa estadunidense. Já a apresentação pública do cinematógrafo deu-se em 28 de dezembro de 1895, no número 14 do Boulevard des Capucines, em Paris, quando foram projetadas oito películas de aproximadamente vinte e um metros (cerca de dois minutos) cada uma, realizadas pelos irmãos Lumière, Auguste (1862-1954) e Louis (1864-1948).

10 Nos primeiros anos das histórias em quadrinhos, o quadrinhista era empregado de um jornal ou do dono de uma cadeia de jornais. Trabalhava na redação do jornal e fazia, além de histórias em quadrinhos, charges esportivas ou políticas. O aparecimento dos *syndicates* - esta palavra praticamente não tem correspondente em nosso idioma, ainda que no *Dicionário de Comunicação* (Rio de Janeiro, Editora Codecri, 1978, p. 433), de Carlos Alberto Rabaça & Gustavo Guimarães Barbosa, apareça como sindicato. Porém, no Brasil, sindicato possui outro sentido. O vocábulo *syndicate* quanto muito poderia ser traduzido como agência de distribuição, uma vez que fornece, regularmente, a jornais e revistas, artigos, charges, colunas femininas, crônicas, editoriais, horóscopos, palavras cruzadas, receitas culinárias, reportagens esportivas e histórias em quadrinhos - mudou toda esta estrutura. Hoje, os roteiristas e desenhistas de histórias em quadrinhos para jornais, nos Estados Unidos, trabalham em

suas casas e são subordinados aos *syndicates*, que são, na maioria das vezes, os detentores dos títulos, dos temas e dos personagens destas histórias. A origem dos *syndicates* deu-se no final do século passado, com o aparecimento das empresas McClure Newspaper Syndicate e a World Color Printing Company, que forneciam a diários de outras cidades as histórias em quadrinhos produzidas por elas. Em 1909, surgiram o Newspaper Enterprise Association (NEA) Service, fundado por Robert E. Paine, do *Cleveland Press*; o Bell Syndicate, de John Wheeler; e The Associated Newspapers, mais tarde absorvido pelo McClure Newspaper Syndicate. No início da década dos 10, William Randolph Hearst criou diversas agências de distribuição, que culminaram com o aparecimento daquele que, em poucos anos, se transformou no maior *syndicate* de todos, o King Features Syndicate. O nome King foi dado em homenagem a seu fundador, Moses Koenigsberg, já que King é a tradução inglesa da raiz alemã de seu sobrenome, Koenig.

seguida do outro e com os dados de um completando e reforçando os do outro;

- o terceiro quadrinho exibe-nos o interior de um quarto, invadido pelo homem calvo do primeiro quadrinho, trazendo o jornal dobrado debaixo do braço, segurando uma bandeja com o café da manhã e falando: "Bom-dia, senhor... Seu desjejum e o jornal da manhã". Na cama, um homem, de pijamas e na faixa dos trinta anos, espreguiça-se e responde: "Ah, Desmond, como isto é bom! Lençóis limpos! E, agora, o desjejum na cama! Você irá me fazer gordo e preguiçoso!". Agora, tomamos conhecimento da função do homem calvo, ele é serviçal, ou melhor, mordomo do homem que está na cama. Inteiramos também de seu nome, Desmond, o que nos leva a supor que sua origem seja inglesa. Neste quadro, começa a funcionar a ilusão de movimento da história em quadrinhos e criamos, em nosso cérebro, as ações - todas elas irrelevantes para o desenvolvimento da história - que estão faltando desde quando Desmond apanhou os litros de leite e o jornal até sua entrada no quarto: ele dirige-se à cozinha; prepara o café e o leite; coloca-os no aparelho de café, na bandeja; e vai até o quarto de seu patrão;

- o quarto quadrinho oferece-nos o mordomo colocando a bandeja com o café da manhã em cima de uma mesa, onde já foi depositado o jornal, e o homem de pijamas acabando de amarrar o cinto de um roupão. Este, agora, está de óculos e seu rosto remete-nos, de imediato, ao do homem da foto da notícia do jornal, fazendo com que o identifiquemos como Rip Kirby. Conclusão esta que é corroborada pelo que diz Desmond: "Não tenha medo disso, senhor. Posso dar-lhe minhas congratulações? Vi no jornal que...". Rip Kirby, então, replica: "Obrigado, Des... A campanha! Muito cedo para visitas, não? Ei! Isso foi um tiro de revólver!". Este quarto quadrinho descortina-nos um novo cômodo do apartamento, possivelmente uma sala contígua ao quarto. Ele, igualmente, possibilita-nos saber que o apartamento pertence a Rip Kirby e pelo tratamento deste para com o mordomo, chamando-o de Des, uma abreviação de Desmond, inteiramos-nos de que, mais que um criado, Desmond é, com certeza, um companheiro das aventuras detetivescas de seu patrão. E por que dizemos aventuras detetivescas? Por causa da nota no jornal, apresentando Rip Kirby como, além de outras coisas, um detetive amador. Ilação esta que é fortalecida pela frase de Rip Kirby sobre o tiro de revólver.

Numa conclusão final a respeito dos quatro quadrinhos da *tirinha* inicial de *Rip Kirby*, devemos dizer que Alex Raymond caracteriza seu titular como um homem de posses - seu tipo físico, o mordomo, o aparelho em que está servido o café da manhã, o robe de chambre e o apartamento refletem esta condição - e intelectual - esta condição é confirmada pelo par de óculos (sinônimo de quem lê muito). E, com esta *tira*, Raymond começa não só a série, como um novo caso da carreira do detetive amador Rip Kirby - certamente, antes

King Features Syndicate, Inc.



desta, ele deve ter participado de outras investigações policiais; no entanto, elas nunca foram narradas, pois o personagem nasceu em 4 de março de 1946 e de sua vida passada nada nos foi dado a conhecer, a não ser que ele foi combatente da Segunda Guerra Mundial, informação transplantada da própria biografia de seu criador, já que Alex Raymond, a partir de 1944, exerceu o posto de capitão dos fuzileiros navais, tendo participado, como artista combatente, nas ações militares em Okinawa e Bornéu, a bordo do porta-aviões U.S.S. Gilbert Island. E hábil conhecedor da técnica da história em quadrinhos seriada, que se firma pelo suspense de uma *tira* a outra, Raymond termina a primeira *tirinha* de *Rip*

ACIMA, PRIMEIRA TIRA DE RIP KIRBY.

Kirby num ponto de suspense, aguçando a curiosidade do leitor de querer ler a *tira* do dia seguinte, a fim de saber a origem, as causas e as conseqüências do tiro ouvido por Rip Kirby.

A LEITURA DE UMA HISTÓRIA EM QUADRINHOS

Se à primeira vista a leitura de uma história em quadrinhos parece algo fácil, ela não é tão simples assim. Em especial aquelas publicadas em jornais, quer em *tiras* diárias ou em páginas dominicais. Para que possamos estabelecer o grau de complexidade de leitura destas histórias, definamos, em primeiro lugar, os tipos existentes:

1 - as histórias em quadrinhos seriadas ou em capítulos, que para serem narradas necessitam de várias *tiras* ou páginas dominicais. Por sua vez, elas se subdividem em:

a - as que são publicadas de segunda-feira a sábado, em *tiras*, em preto-e-branco - exemplo: *Rip Kirby*, realizada, desde a morte de Alex Raymond, por Fred Dickenson e John Franklin Prentice;

b - as que são publicadas somente aos domingos, no formato página, em cores - exemplo: *Prince Valiant (Príncipe Valente)*, criada por Harold Rudolph (Hal) Foster (1892-1982) e continuada por John Cullen Murphy;

c - as que são publicadas de segunda-feira a domingo, em *tiras* e em páginas; sendo que as *tiras* narram um episódio e as pranchas domingueiras, outro - exemplo: *Alley Oop (Brucutu)*, criada por Vincent Thomas (V. T.) Hamlin e continuada por Dave Graue;

d - as que são publicadas de segunda-feira a domingo, em *tiras* e em páginas; sendo que as *tiras* e as pranchas domingueiras narram um mesmo episódio, não havendo lacuna ou repetição no desenvolvimento da história de sábado a segunda-feira e de domingo a domingo. O roteirista, para realizar uma história em quadrinhos deste tipo, tem a necessidade de ser um grande virtuoso na arte de escrever, a fim de conseguir produzir um trabalho inteligível a três públicos distintos: o que acompanha a história durante a semana; o que a lê apenas aos domingos; e o que a segue durante a semana e aos domingos - exemplo: *Mary Perkins on Stage (Glória)*, de Leonard Starr;

2 - as histórias em quadrinhos de narrativa curta, cujos episódios são contados em uma *tira* ou uma página dominical. São exclusivamente de caráter cômico ou satírico - exemplo: *For Better or For Worse*, de Lynn Johnston.



Estabelecidos os tipos de histórias em quadrinhos existentes nos diários, vejamos suas dificuldades de leitura:

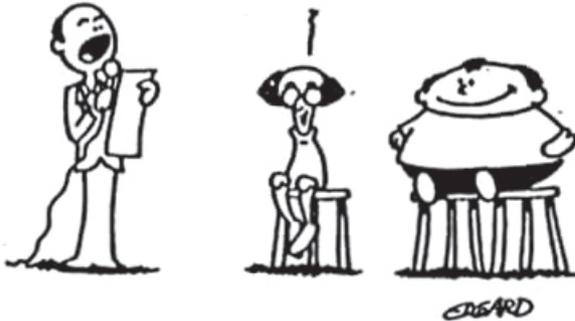
1 - se o leitor acompanha uma história em quadrinhos seriada, é necessário que ele leia o maior número de *tiras* e/ou páginas dominicais desta história. Em caso contrário, a narrativa ficará truncada ou mesmo incompreensível;

2 - o leitor necessita familiarizar-se com os personagens da história em quadrinhos que lê - isto aplica-se, igualmente, às histórias estampadas em álbuns e revistas, desde que tenham mais de um episódio. Ele necessita conhecer as características destas personagens, para

compreender, no todo, as intenções do quadrinhista. Do contrário, entenderá tão-somente parte da narrativa. Tomemos, por exemplo, a página dominical de 1º de julho de 1973 de *Beetle Bailey (Recruta Zero)*, de Mortimer Addison (Mort) Walker: nos dois primeiros quadrinhos vemos o soldado Beetle Bailey (Recruta Zero) e seu melhor amigo, Killer (Quindim), descansando numa praia; no terceiro quadrinho, Beetle revela que "gosta de vadiar, mas não quando está de licença" - sua insatisfação, por não ter o que fazer, já se nota pelo suspiro, "SIGH", dado no quadrinho precedente; nos quatro quadrinhos seguintes, Beetle tenta, por todos os meios, persuadir Killer a apostar, com ele, uma corrida -

INICIA-SE AGORA NOSSO CONCURSO DE
DITOS POPULARES! PRIMEIRO CONCORRENTE:
BENEDITO CUJO!

MUM... VAMMA!
ÁGUA MOLE EM PEDRA DURA,
TANTO BATE ATÉ QUE ACABA
A ÁGUA...



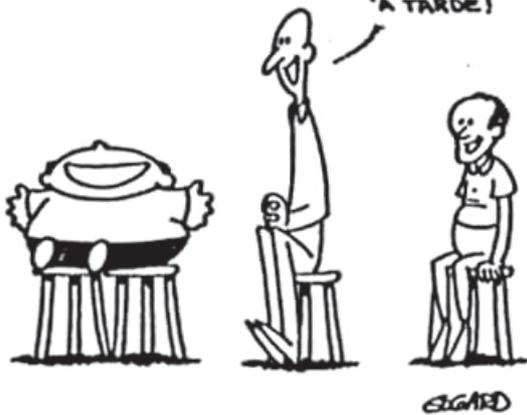
SEGUNDO CONCORRENTE: BENEDITO EFETTO!

O PIOR CEGO
É AQUELA QUE TAMBÉM
É GURDO-MUDO.



TERCEIRO CONCORRENTE: OMAR BENEDITO!

QUEM CEDO MADRUGA
TEM SONO
'A TARDE!



QUARTO CONCORRENTE: BENEDITO EMVÃO!

QUEM CORRE, CANSA,
QUEM ANDA, PERDE A
CONDUÇÃO!



QUINTO CONCORRENTE: BENEDITO GEJA!

UM DIA É DO CAÇADOR,
O OUTRO TAMBÉM!



SEXTO CONCORRENTE: BENEDITO ITO!

QUANTO MAIS REZA,
MAIS TEMPO GASTA!





primeiro, até o outro lado da doca e, depois, até o outro lado da barraca de refrigerantes - recebendo, sempre como resposta, um sonoro "NÃO!"; no sétimo quadrinho, Killer diz, textualmente: "Não vou correr com você até o outro lado de COISA ALGUMA!"; no oitavo quadrinho, passa, ao lado deles, uma loura escultural, vestindo somente a parte de baixo de um reduzido biquíni; e, no nono e último quadrinho desta prancha, Beetle e Killer estão correndo na direção em que vai a loura semidespida. Este episódio pode ser entendido por um leitor ocasional de *Beetle Bailey*; todavia, ele terá mais graça para um leitor assíduo da série, que tem conhecimento de que Killer é um inveterado apreciador de garotas bonitas;

3 - é preciso que, muitas vezes, o leitor conheça outras histórias em quadrinhos para entender determinada série. Neste caso, destacamos *Fearless Fosdick* (Joe Cometa), que pode ser definida como uma história em quadrinhos dentro de uma história em quadrinhos, em vista de ser a série lida pelo roceiro Li'l Abner Yokum (Ferdinando Buscapé), titular de *Li'l Abner* (Ferdinando Buscapé), de Al Capp, pseudônimo de Alfred Gerald Caplin (1909-79). A primeira aparição de *Fearless Fosdick* deu-se na página dominical de 22 de novembro de 1942 de *Li'l Abner*, sendo sua "autoria" creditada a Lester Gooch. *Fearless Fosdick*, estrelada pelo malpago e magrelo inspetor de polícia Fearless Fosdick (Joe Cometa), é uma sátira a *Dick Tracy* (Dick Tracy), de Chester Gould (1900-85). Assim, se o leitor desconhece a violência e o reacionarismo implícito desta série que inaugurou um subgênero da narrativa de detetive e mistério, o *Police Procedural*, que expõe os métodos utilizados pelos policiais no combate ao crime, não achará o menor sentido e graça na paródia produzida por Al Capp;

4 - em certas ocasiões, mesmo se tratando de uma história em quadrinhos de narrativa curta, em que cada *tirinha* ou página dominical forma um episódio completo, é preciso que o leitor, para entender uma determinada *tira* ou página, tenha lido algumas outras anteriores. Neste caso específico, enquadrados uma seqüência de seis *tiras* de *Hi and Lois* (Zezé), de Mort Walker e Richard Arthur Allen (Dik) Browne (1918-89) - infelizmente, a revista que publicou estas *tiras* no Brasil, *Zezé* número 19 (Rio de Janeiro, Rio Gráfica e Editora, s/d, pp. 20-22), limpou o *copyright* das *tiras*. Desta forma, não dispomos da data em que apareceram, originalmente, nos Estados Unidos. Porém, presumimos que isto se deu no princípio dos anos 60 -, na qual para se compreender a última *tirinha* deve-se ter lido as cinco primeiras. Estas cinco *tiras* desenvolvem-se numa série de variações de um enredo simples: o garoto Ditto (Zuzu) quer comer biscoitos - o público que acompanha *Hi and Lois* sabe que Ditto é um comedor constante de biscoitos - e ser sempre repreendido pela mãe, Lois (Alice), e surpreendido e delatado pela irm_ gêmea, Dot (Zizi). A sexta

A ESQUERDA, HISTÓRIA SEM TÍTULO DO FANZINISTA MINEIRO EDGARD JOSÉ DE FARIA QUIMARÕES; ACIMA, PÁGINA DOMINICAL DE 1º DE JULHO DE 1973 DE BEETLE BAILEY (RECRUTA ZERO).

UMA PRANCHA DE A FORÇA DA GRAVIDADE, EPISÓDIO DE VALENTINA REALIZADO POR GUIDO CREPAX, EM 1967-1968.



Guido Crepax/Milano Libri Edizioni

tirinha já nos mostra Lois em cima de uma escada, arrumando uma cortina; Dot, então, pergunta: "Por que compraram esta escada de alumínio?"; ao que Lois responde: "Porque é leve e fácil de carregar. Posso levá-la com o dedo"; e os gêmeos perguntam: "É mesmo?". No último quadrinho desta *tira*, vemos Lois limpando a cozinha e olhando, surpresa, para a escada colocada bem embaixo do armário, que se encontra aberto e, dentro dele, temos o pote de biscoitos destampado. Diante desse exemplo e partindo da afirmação de Laonte Klawa e Haron Cohen de que numa história em quadrinhos "cada quadro ganha sentido depois de visto o anterior", podemos declarar que, em inúmeras vezes, numa história em quadrinhos um episódio só ganha sentido se conhecermos outros episódios desta série;

5 - como a literatura, a história em quadrinhos deve ser lida, de preferência, no original, pois detectamos, nas traduções, os inconvenientes relacionados abaixo:

a - empobrecimento do texto. Um exemplo disto é Fozzy (Fuzi), um dos personagens de *Alley Oop*, que fala tudo rimando e, nas traduções aparecidas em nosso país desta série, esta característica não foi conservada;

b - deturpamento do texto, mudando o sentido das frases e, em consequência, da própria narrativa - exemplo: no segundo quadrinho da página dominical de 1º de julho de 1973 de *Beetle Bailey*, um suspiro de desagrado de Beetle Bailey, “SIGH”, transforma-se em “Isso é que é vida!”, na tradução realizada em *O Globinho Supercolorido* (11) de 4 de novembro de 1973. O tradutor nem reparou no descontentamento estampado na expressão facial de Beetle;

c - tradução de nomes próprios. Desta maneira, Daisy Mae, namorada e mais tarde esposa de Li'l Abner, torna-se Violeta; Honey Dorian, namorada de Rip Kirby, ganha o nome de Doris; e, entre muitos outros exemplos, Hiram Flagston, o marido de Lois, de *Hi and Lois*, é conhecido, entre nós, como Cazuzza Peroba;

d - tradução de títulos de histórias em quadrinhos. Deste modo, *Blondie*, de Murat Bernard (Chic) Young (1901-73), intitula-se *Florisbela* ou *Loirinha* ou *Belinda*; *Moose*, de Bob Weber, transforma-se em *Mancada* ou *Tijolada*; e, entre muitas outras traduções incorretas, *Blanche Epiphany*, de Jacques Lob (1932-90) e Georges Pichard, torna-se *Janaína, a Órfã Insaciável*. Porém, o mais abominável deturpamento no título e mesmo na estrutura de uma série quadrinhística deu-se com *The Heart of Juliet Jones*, de Elliot Caplin e Stanley (Stan) Drake, que, em sua estréia, entre nós, em *O Idílio* número 83 (1ª série, julho de 1955), da Editora Brasil-América (EBAL), teve seu título trocado para *O Coração de Vera Lúcia*, sendo que a figura central da série, Juliet Jones, ganhou o nome de Vera Lúcia de Oliveira; sua irmã caçula, Eve Jones, o de Evinha de Oliveira; e seu pai, Howard “Pops” Jones, o de José de Oliveira. Para aumentar ainda mais o desvirtuamento desta história em quadrinhos, a ação foi trasladada dos Estados Unidos para o Brasil, com a cidadezinha de Devon se transformando em Vila Nova. Um desrespeito ao trabalho de Caplin e Drake e aos leitores, que tiveram acesso a uma obra totalmente deturpada;

e - supressão e adulteração de quadrinhos;

f - algumas histórias em quadrinhos são praticamente intraduzíveis. Se certos leitores aprendem o alemão para poderem ler *Fausto*, de Johann Wolfgang von Goethe

(1749-1832), ou o italiano, para lerem *Divina Comédia*, de Dante Alighieri (1265-1321); ou o russo, para lerem *Os Irmãos Karamazov*, de Fedor Mikhailovitch Dostoiévski (1821-81), no original, outros leitores estudam o inglês, para conhecerem *Li'l Abner* sem os deslizes cometidos nas traduções. Por mais que qualquer tradutor se esforce, ele jamais conseguirá reproduzir, com fidelidade, o linguajar caipira-sulista de Li'l Abner e dos demais habitantes do miserável povoado de Dogpatch (Brejo Seco). Nas versões brasileiras de *Li'l Abner*, este linguajar transforma-se em português correto, descaracterizando, por completo, esta série e comprometendo o trabalho de Al Capp, o maior expoente da história em quadrinhos norte-americana e aquele que melhor soube satirizar o *american way of life*. Sobre Al Capp, num trecho do prefácio ao álbum *The World of Li'l Abner* (Nova York, Farrar, Straus & Young, 1952), o escritor estadunidense John Ernst Alcibiade Socrate Steinbeck (1902-68), agraciado, em 1962, com o Prêmio Nobel de Literatura, escreveu as seguintes palavras:

“Parece-me que uma das pedras de toque da literatura é ser lida, divertir, comover, instruir, fazer evoluir e criticar as pessoas. E quem é que o faz melhor do que Capp? Na minha opinião, Capp é o melhor escritor satírico desde Laurence Sterne. Capp apoderou-se da nossa estrutura social, da nossa economia e examinou-a serenamente como se fossem insetos divertidos. Em seguida restituiu-nos um quadro hilariante dos nossos ridículos, com uma eficácia tão sorridente que temos a impressão de termos sido nós a pensá-lo” (12).

6 - o leitor tem de saber a que tipo de público se destina uma história em quadrinhos. *Pogo* (*Pogo*), de Walter Crawford (Walt) Kelly Jr. (1913-73); as histórias em quadrinhos de Raul Damonte Tabora (1939-87), mais conhecido como Copi, vinculadas no semanário francês *Le Nouvel Observateur*; *La Page des Frustrés*, de Claire Bretécher; e, entre muitas outras, *Rango*, de Edgar Luiz Vasques da Silva, apesar de possuírem um desenho

11 *O Globinho Supercolorido* é o suplemento dominical de histórias em quadrinhos do diário carioca *O Globo*, pertencente ao jornalista Roberto Marinho. Em formato tabloide, o primeiro número de *O Globinho Supercolorido* foi lançado em 2 de julho de 1972, com 16 páginas - em 1974, passou a circular com 12 páginas e, atualmente, possui tão-somente 8 páginas. Ao que sabemos, *O Globo* é o único jornal brasileiro a apresentar, de segunda-feira a sábado, uma página inteira de tiras diárias. A única coisa que temos a lamentar é que das vinte tirinhas, agrupadas em duas colunas, apenas uma - *Urbano, o Apesentado*, de A. Silvério - seja produzida em nosso país.

12 Jacques Marny, *Sociologia das Histórias aos Quadrinhos* (*Le Monde Étonnant des Bandes Dessinées*, 1968), tradução de Maria Fernanda Margarido Correia, Porto, Livraria Civilização Editora, 1970, p. 208.

simples e caricatural, não se destinam às crianças, mas aos leitores adultos e intelectualizados;

7 - em alguns casos, o leitor, para compreender determinada história em quadrinhos, no todo, necessita possuir subsídios extraquadrinhísticos. Deste modo, para entender a estrutura narrativa de *Blanche Epiphany*, de Lob e Pichard, composta de oito episódios em que cada um termina num ponto de suspense, o leitor precisa ter lido ou pelo menos conhecido os folhetins do século XIX. Da mesma maneira, para achar engraçado as sátiras das novelas e séries televisivas e dos filmes que aparecem na revista *Mad*, é necessário que o leitor os tenha assistido. Igualmente, para entender *Viaggio a Tulum (Viagem a Tulum)*, de Federico Fellini e Milo Manara, deve ter visto os filmes de Fellini, para inteirar-se dos elementos que formam o universo felliniano e se encontram presentes nesta história em quadrinhos. Todavia, não há nenhuma outra história em quadrinhos como *Valentina (Valentina)*, em que seu público tem necessidade de possuir um vasto repertório intelectual. É necessário que ele conheça Louise Brooks (13), de quem *Valentina* é uma cópia carbônica. Por outro lado, deve saber que *Valentina* possui a mesma configuração física e fisionômica de Luisa, a esposa de seu criador, Guido Crepax, o que levou, certa vez, o crítico e editor italiano Oreste del Buono a perguntar:

“É Luisa Crepax que vai se assemelhando cada vez mais com *Valentina* ou é *Valentina* que vai se parecendo cada vez mais com Luisa Crepax?” (14).

O leitor de *Valentina* também necessita conhecer os escritos do Marquês de Sade (1740-1814), Leopold von Sacher-Masoch (1936-95) e Sigmund Freud (1856-1939), pois *Valentina* é uma fábula erótica sadomasoquista, na qual se misturam a realidade do dia-a-dia de uma fotógrafa de modas de Milão e a irre realidade onírica de suas fantasias e sonhos, marcados pela presença de personagens antigos e modernos do universo das histórias em quadrinhos.

A IMPORTÂNCIA DA HISTÓRIA EM QUADRINHOS

A história em quadrinhos aproxima-se de seu centenário e, durante este quase um século de existência, “nós a vimos desfilar seu cortejo de imagens e de miragens, tecer sua tapeçaria de revelações e de ilusões, as gerações de artistas se sucederam, trazendo cada uma seu estilo, sua visão, seus preconceitos. Os gêneros se renovaram por ciclos e vogas passageiras, seus destinos conheceram as mais fantásticas flutuações” (15).

A história em quadrinhos diverte, encanta, faz emocionar e leva conhecimento a todas as partes do globo terrestre. Para ela, as fronteiras e barreiras, sejam elas quais forem, não existem e um leitor alemão ou chileno lê com o mesmo prazer que um leitor holandês ou jamaicano *Bringing up Father (Pafúncio)*, de George (Geo) McManus (1884-1954), um norte-americano de origem irlandesa.

A história em quadrinhos antecipa fatos e invenções e lança modas que se tornam uma realidade somente muitos anos depois. Assim, em 1929, já podemos contemplar a Princesa Jada, uma das muitas figuras femininas aparecidas em *Wash Tubbs*, de Royston Campbell (Roy) Crane (1901-77), usando minissaia; na década dos 30, em *Flash Gordon*, de Alex Raymond, podemos travar contato com as armas de raio *laser*, a célula fotoelétrica, o foguete de propulsão a jato e, entre outros inventos, a televisão acoplada ao telefone; e *Tintin*, no episódio *On a Marché sur la Lune (Explorando a Lua)*, 1954, realizado por Hergé, pseudônimo de Georges Rémi (1907-83), explora a Lua quinze anos antes da *Apollo 11* descer em nosso satélite.

A história em quadrinhos retratou, com extremo detalhamento do terreno, das armas e dos uniformes, os principais conflitos bélicos de nosso século, da Segunda Guerra Mundial à Guerra do Vietnã, e *Terry and the Pirates (Terry e os Piratas)*, de Milton Arthur Paul Caniff (1907-88), e *Buz Sawyer (Jim Gordon)*, de Roy Crane, são dois expoentes da história em quadrinhos de guerra.

A história em quadrinhos também sensibilizou-se com as conquistas alcançadas pelas mulheres, nos anos 60, através de *Woman's Lib*, elevando personagens femininas a titulares de séries, algo extremamente raro, até então. *Barbarella*, de Jean-Claude Forest; *Modesty Blaise*, de Peter O'Donnell e James (Jim) Holdaway (1927-70) (16); *Scarlett*

13 Louise Brooks (1900 ou 1906-1985) nasceu em Wichita, no estado norte-americano de Kansas, iniciando-se na carreira artística como bailarina, atuando em alguns espetáculos musicais de Florenz Ziegfeld (1869-1932) e George White. No cinema, estreou em *The Street of Forgotten Men (A Rua dos Esquecidos)*, 1925, dirigido por Herbert Brennon. Contudo, precisou sair dos Estados Unidos e ir para a Europa, a fim de alcançar fama. Seus imensos e expressivos olhos negros, seu cabelo curto com franjinha e sua intensa sensualidade eternizaram a personagem Lulu, de *Die Büchse der Pandora (A Caixa de Pandora)*, ALE, 1929, realizado pelo cineasta tcheco George Wilhelm Pabst (1885-1967), tomando por base duas peças teatrais do dramaturgo e novelista alemão Frank Wedekind (1864-1918). *Der Erdgeist* (1895) e *Die Büchse der Pandora* (1902). Lulu, a prostituta que morre nas mãos de Jack, the Ripper (Jack, o Estripador), é a principal influência da heroína de Guido Crepax - *Valentina*, quando adolescente, sofria de anorexia, até que, ao assistir *A Caixa de Pandora*, identificou-se com Lulu, aceitando, assim, sair finalmente da infância. E, em *Valentina nel Vaso di Pandora (Linus)*, número 2, ano 10, fevereiro de 1974, pp. 110-5, *Valentina* fantasia um encontro entre ela e Lulu.

14 Oreste del Buono, *I Fidanzati Impossibili*, in *Linus*, número 2, ano 14, Milão, Milano Libri Edizioni, fevereiro de 1978, p. 23.

15 Pierre Couperie, *Proto Destefanis, Edouard François, Maurice Horn, Claude Moliterni & Gerald Gassiot Talabot, História em Quadrinhos & Comunicação de Massa (Bande Dessinée et Figuration Narrative)*, 1967, tradução de José Fioroni Rodrigues & Luiz Sadaki Hosaaka, São Paulo, Museu de Arte de São Paulo "Assis Chateaubriand" (MASP), 1970, p. 115.

16 Após a morte de Jim Holdaway, a tira inglesa *Modesty Blaise* passou por vários desenhistas: Enrique Badia Romero, John Burns, Pat Wright e Neville Colvin. Nos dias de hoje, está novamente sendo desenhada pelo espanhol Romero.

Dream, de Claude Moliterni e Robert Gigi; *Paulette*, de Georges Wolinski e Georges Pichard; *Cathy*, de Cathy Guisewite; e *Marly*, de Milson Henriques, são exemplos desta iniciativa.

A história em quadrinhos igualmente refletiu o inconformismo da década dos 60 - exemplo: *Mafalda* (*Mafalda*), de Joaquín Salvador Lavado, mais conhecido como Quino; e *Outer Site* (*Os Alienados*), de Ted -, os problemas enfrentados pelos negros nos Estados Unidos - exemplo: *Luther*, de Brumsic Brandon Jr., e *Quincy* (*Esopoleta*), de Ted Shearer - e o modismo da psicanálise, em que destacamos *Dr. Fraud*, de Renato Vinícius Canini.

A história em quadrinhos incorporou elementos estéticos de outras expressões artísticas ou de comunicação. Desta forma, *Valentina* é um exemplo da utilização do desenho publicitário na história em quadrinhos; bem como *Jodelle*, de Pierre Bartier e Guy Peellaert, o é da *pop art* incorporada à linguagem quadrinhística.

Certa vez, o diretor alemão Friedrich Wilhelm Murnau (1889-1931) declarou:

“A arte, a arte autêntica é simples. Mas a simplicidade exige o máximo de arte” (17).

E não há arte mais simples e autêntica que a história em quadrinhos. Entretanto, seu autor, para ser um bom quadrinhista, deve ter em mente estas duas palavras: autenticidade e simplicidade. E suas ferramentas de trabalho são o pincel, a tinta e o papel em branco; seu objeto de inspiração, a sociedade humana, com seus acertos, alegrias, decepções, erros, esperanças, frustrações, hipocrisias, idiosincrasias, medos, recalques e ridículos; e seu público, o homem, mas um homem que ainda acredita no ser humano e não perdeu um dos maiores bens da humanidade: o poder de sonhar.

Enfim, como afirmou o crítico de arte do *France-Soir*, Jean-Paul Crespelle:

“Dentro de mil anos os sociólogos não disporão de fontes mais seguras, para estudarem os costumes e as idéias da nossa época, do que as histórias aos quadrinhos. Estas são, ao mesmo tempo, o reflexo e o prolongamento da nossa civilização” (18).

BIBLIOGRAFIA

Para a elaboração deste artigo, além das publicações já creditadas nas notas, consultamos o seguinte material:

ARTIGOS

BUONO, Oreste del. “As Mulheres em Quadrinhos”, tradução de José Antônio Pinheiro Machado, in *Oitenta*, volume 8. Porto Alegre, L&PM Editores, 1983, pp. 191-204.

GRANJA, Vasco. “Bandas Desenhadas: o Direito de sonhar”, in *Vida Mundial*, Lisboa, Editora Vida Mundial, 6 de março de 1970, pp. 31-40.

LUCCHETTI, Marco Aurélio. “A Criação dos ‘Syndicates’”, in *Evidência*. Ribeirão Preto, Editora Manoel Simões, 12 de novembro de 1987, p. 7.

LUCCHETTI, Rubens Francisco. “14, Boulevard des Capucines”, in *RP em Revista*, número 2. Ribeirão Preto, Meta Publicidade, março-abril de 1962, p. 37.

LIVROS

BARON-CARVAIS, Annie. *La Bande Dessinée, Que Sais-Je?*. Paris, Presses Universitaires de France, dezembro de 1985.

CIRNE, Moacyr. *A Explosão Criativa dos Quadrinhos*. Petrópolis, Editora Vozes, 1970.

COMA, Javier. *Del Gato Félix al Gato Fritz*. Barcelona, Editorial Gustavo Gili, 1979.

GOIDA (Hiron Cardoso Goidanich). *Enciclopédia dos Quadrinhos*, Porto Alegre, L&PM Editores, primavera de 1990.

GUBERN, Román. *El Lenguaje de los Comics*. Barcelona, Ediciones Península, 1974.

LARA, Antonio. *O Mundo das Histórias em Quadrinhos*. São Paulo, Universidade de São Paulo - Escola de Comunicações de Artes, 1971.

MASOTTA, Oscar. *La Historieta en el Mundo Moderno*. Barcelona, Ediciones Paidós Ibérica, 1982.

WALKER, Mort. *Backstage at the Strips*. Nova York, A & W Visual Library, 1975.

17 Lotte H. Eisner, *A Tela Demoniaca* (*L'Écran Démoniaque*, 1985), tradução de Lúcia Nagib, Rio de Janeiro, Editora Paz e Terra, 1985, p. 179.

18 Jacques Marry, *Sociologia das Histórias aos Quadrinhos*, op. cit., p. 14.