

II Jornada Interdisciplinar de História e Letras – JIHL  
MIHL - Mestrado Interdisciplinar em História e Letras da Feclesc

## QUADRINHOS SUA TRAJETÓRIA NO SEC. XX

*Francisco das Chagas Lima Júnior (UERN).*

### RESUMO

A trajetória das histórias em quadrinhos ao longo do século XX consiste em compreender como a cultura de massa se estabelece a partir dos veículos de massa media, atendendo as necessidades e os desejos do indivíduo na vida contemporânea. Além, de se mostrar como as histórias em quadrinhos são produto dessa cultura de massa e busca refletir: valores, símbolos, imagens e mitos que dizem respeito ao imaginário do indivíduo e que o insere no mundo. Se estabelecerá uma trajetória dos quadrinhos ao longo do sec. XX, e como essa reflete as mudanças ocorridas no mesmo. A partir das análises dos autores e textos estudados, constata-se o papel da história em quadrinhos no estabelecimento de uma cultura que está ao meio termo entre o real e o imaginário, estabelecendo uma cultura híbrida. Mostra como ao mesmo tempo, a história em quadrinhos produzida em uma lógica de fabricação industrial, contribui para se estabelecer uma nova forma de cultura na sociedade contemporânea, a cultura de massa.

**Palavras-chave:** 1. Quadrinhos. 2. Massa media. 3. Cultura.

Ao fazer uso essencialmente da imagem gráfica como elemento para comunicação. As histórias em quadrinhos remontam a um passado longínquo do uso de imagens para se transmitir uma informação. Desde pinturas rupestres da época pré-histórica, passando pelas paredes ricamente ilustradas dos templos egípcios. Em ambos os casos, percebemos uma sucessão de imagens constituindo uma narrativa, com o objetivo de se transmitir uma mensagem. \_

Assim, apesar desses vários elementos que reconhecemos hoje na história em quadrinhos, estarem presentes nas sociedades humanas desde tempos imemoriais, como mencionado antes. Podemos estabelecer como marco inicial para o aparecimento das histórias em quadrinhos como a conhecemos hoje, a publicação das tirinhas de personagens, presente nos encartes dos jornais dominicais. Inseridos na disputa entre, dois grandes proprietários de jornais da época, o Pulitzer e o Hearst.

Os comics nasceram no bojo de uma rivalidade jornalística quando a tiragem dos jornais determinava – e determina – o aumento das polpudas verbas publicitárias Os quadrinhos, pois, funcionariam como uma “novidade” para atrair mais leitores (CIRNE, 1972, p. 19).

Em sua busca por comercializar jornais baratos para uma população recém-chegada à América, em uma Nova York da passagem do séc. XIX para o XX. As tirinhas de humor, com suas imagens caricatas, foi um importante recurso para alavancar as vendas das edições dominicais, para a um público imigrante que mal dominava o inglês (LAINÉ, 2011).

Como primeiro personagem de sucesso, nas tirinhas temos: Yellow Kid de Richard Outcault. "A linguagem das HQs, com a adoção de um personagem fixo, ação fragmentada em quadros e balões de texto, surgiu nos jornais sensacionalistas de Nova York com o Yellow Kid " (MOYA 1986). Diz o historiador e jornalista Álvaro de Moya, autor do livro *História da História em Quadrinhos*. Suas histórias foram as primeiras a utilizar o uso dos balões como representação gráfica dos diálogos, criação atribuída ao próprio autor. Com um forte apelo popular, utilizando diálogos bastante familiares ao público e direcionado as camadas populares, rapidamente alcançou o sucesso desejado. O forte teor cômico e os personagens caricaturados marcam esta primeira fase das histórias em quadrinhos.

A Arte pela Arte não existe e, não mais do que qualquer outro meio de expressão, a história em quadrinhos não é ideologicamente ‘neutra’. Ela é uma imagem das ideologias e, por vezes, achando-se investida de uma função de propaganda, é uma ideologia em imagens (PIERRE, 1976, pg.72).

Na década de 20, ocorre uma nova tendência, a trajetória da evolução dos enredos e personagens nas histórias em quadrinhos, está em sintonia, se não refletir, as próprias mudanças ocorridas na sociedade no campo: político, social e econômico. Em contraponto aos personagens estereotipados e caricaturados que marcam o início do século. Temos agora personagens mais naturalizados, com uma representação mais fiel e objetiva das pessoas.

Segundo (VERGUEIRO, 2012):

Pode-se pensar que a história em quadrinhos, como todos os meios de comunicação de massa, reforça as atitudes preexistentes, mais do que determinam novas. Em outras palavras, a história em quadrinhos não pode influenciar quem quiser, da maneira como quiser. Em última análise, tudo depende do leitor e da sua sensação de pertencimento à um ambiente familiar e social peculiar. De forma geral, mediante uma apresentação repetitiva que faz dos modelos culturais, a história em quadrinhos reforça as crenças e os comportamentos aprendidos (VERGUEIRO,2012 p.17).

Dentro das tirinhas de ficção científica temos uma personagem peculiar: *Connie*, criada por Frank Godwin. A esta altura o já influente movimento ativista das mulheres que desde os anos 20, vinha alcançando sucessivos progressos, junto ao aparecimento de novos

hábitos de lazer e de consumo na vida privada das pessoas. Tudo isso fez com que surgisse personagens femininos diferenciados nos quadrinhos.

A apresentação de uma heroína, contrapondo-se as figuras masculinas até então predominantes nesse gênero dos quadrinhos, manifestando forte consciência social, enfrentando inúmeras situações, ora se passando por: aviadora, piloto de acrobacias, detetive, viajante do tempo e até repórter. Astuta, corajosa e inteligente, aparecendo em histórias onde realiza trabalhos voluntário, em solidariedade aos afetados pela grande depressão dos anos 30. Sendo raro, a representação gráfica desses episódios da depressão, nos quadrinhos. (MOYA 1986). Connie é o retrato da mulher inteligente e autossuficiente que toma iniciativa. Representada graficamente sem grandes atributos físicos, ela praticamente não possuía seios. Em contraponto aos personagens femininos dos quadrinhos de hoje, com formas sensuais e seios volumosos. Em um outro momento; teria sido uma ótima representante dos círculos femininos nos quadrinhos (ASSUMPCÃO, 2001).

As HQ's sempre trouxeram a discussão sobre as diferenças para dentro de suas páginas. Elas foram pioneiras em trazer tais questões para os meios de comunicação de massa. Questões sobre direitos humanos, o negro e a mulher eram questões discutidas; tão somente por ativistas e seus meios de comunicação restritos (WESCHENFELDER, 2011, p.26).

O movimento expressionista alemão, surge nas décadas de 20 e 30 como reflexo do clima que toma conta da Alemanha, após sua derrota na primeira guerra mundial. “[...], a luz; natural ou artificial, ao ser refletida numa determinada imagem, escondia o seu real significado. Nas sombras expressas pelas imagens, seriam onde encontraríamos nossos fantasmas, significantes de uma determinada realidade desse período alemão. [...], o trabalho com expressões ou distorções de imagens, os jogos de luzes e sombras e a materialização da agonia, do desespero e dos piores pesadelos, definiriam o Expressionismo dos filmes alemães dessas duas décadas.”(FEDEL, 2007, p.63).

Tal movimento estético-narrativo chega aos Estados Unidos, em plena crise dos anos 30. Principalmente, na sua concepção estética; deixando de lado os aspectos políticos e psicossociais dos artistas alemães. E acaba por influenciar o cinema e a literatura, chegando até aos quadrinhos, nos anos 40, por meio de personagens como: The Spirit, de Will Eisner e the Batman, de Bob Kane. (FEDEL, 2007). Batman em sua origem, final dos anos 30 para os 40. Já apresentava características sombrias, por influência do movimento estético do

expressionismo e dos romances Noir<sup>1</sup> da época. Mas com o aparecimento do personagem Robin e a tendência nos quadrinhos dos ajudantes mirins, aos poucos as histórias foram apresentando elementos humorísticos e uma quantidade menor de cenas de violência (FEDEL, 2007).

Com a grande depressão advinda da quebra da bolsa de Nova York em 1929, a era de ouro dos quadrinhos se inaugura nos anos 30, com o gênero de aventuras, que desponta nas histórias do Tarzan e do Fantasma. A política colonialista na África dá espaço e argumento para o aparecimento de tal gênero, tais histórias e tramas não estavam desconectadas de um contexto político-social mundial.

Assim como outros veículos de comunicação de massa, as histórias em quadrinho também fazem uso de um conjunto de imagens que todos nós compartilhamos em nosso imaginário, para compreender a realidade ao nosso redor; os arquétipos. Mas essas imagens devem estar simplificadas por meio de fórmulas, a qual denominamos de estereótipos, afim de se atingir o público alvo. Um bom exemplo desse processo são as histórias do Príncipe Valente, personagem criado por *Hal Foster*<sup>2</sup> em 1937. Uma história medieval de *ciclo arturiano*<sup>3</sup>, ricamente ilustrada por seu criador com fortes elementos de realismo. Inclusive Foster, realizava intensa pesquisa iconográfica, mas ainda assim, como brilhante quadrinista que era, não deixou de fazer uso de uma série de *anacronismo*<sup>4</sup> afim de torna a sua história acessível ao público.

A recessão e a crise econômica na América geraram o ciclo da ficção científica: Buck Rogers, Brick Bradford, Flash Gordon. O gênero da ficção científica tem os seus primórdios nas histórias mitológicas e utópicas, contadas desde a antiguidade até a nossa atualidade. No século XIX temos a figura de Júlio Verne e de H.G.Wells, que consolidam o gênero. A partir

---

1 Concepção estética com o predomínio do preto e branco e forte contraste; criando clima obscuro e dramaticidade, além do suspense. (fonte: <http://experimentenoir.blogspot.com.br/2011/03/estetica-noir.html>)

2 Harold Rudolf Foster (18 de agosto de 1892 - 25 de julho de 1982) foi um desenhista de quadrinhos e roteirista canadense-americano mais conhecido como o criador da premiada tira de jornal Príncipe Valente e pela tiras de Tarzan, baseada nas histórias criadas por Edgar Rice Burroughs. (Fonte: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Hal\\_Foster](https://pt.wikipedia.org/wiki/Hal_Foster))

3 É um ciclo literário que se refere ao conjunto de lendas e obras literárias que se dirige ao rei Artur e seus cavaleiros. Cheio de temas cristãos; destruição das virtudes dos seus personagens, pelas falhas morais e busca de uma relíquia cristã; além da abordagem a tradição do amor cortês. (Fonte: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Ciclo\\_Arturiano](https://pt.wikipedia.org/wiki/Ciclo_Arturiano))

4 Atribuir a uma época ou a um personagem ideias e sentimentos que são de outra época, ou em representar, nas obras de arte, costumes e objetos de uma época a que não pertencem. (Fonte: <https://www.google.com.br/#q=anacronismo>)

dos anos 20 a proliferação das pulps<sup>5</sup>, contribui ainda mais para a divulgação desse gênero (MOYA, 1970).

Ao longo dos anos 30, também temos o aparecimento de várias histórias que satirizam a situação do americano médio, dentro do contexto da depressão econômica. As tiras de famílias: *family strips*, tão bem representados nas histórias dos personagens: Pafúncio e Marocas, fizeram grande sucesso nos jornais da época, retratando de maneira satírica e cômica a realidade das famílias americanas nos anos 30.

Já; Dick Tracy de Chester Gould com os seus desenhos caricaturados e seus vilões elaborados, retratam a realidade dos gangsters e do crime organizado nas grandes metrópoles americanas dos anos 30, durante a lei seca. Seria o primeiro quadrinho policial de grande sucesso e que influenciaria de maneira direta o aparecimento de outros títulos do gênero, como: Detetive X-9 de Dashiell Hammett desenhado pelo inigualável Alex Raymond.

Em 1934, surgem os primeiros *comic books*, as revistas em quadrinhos como conhecemos hoje. É também nessa época, que surge uma série de quadrinhos, geralmente de autoria anônima e de forte teor erótico; circulando clandestinamente à um baixo custo. Estes “gibis sujos” eram ricos em sátiras, paródias e sensor de humor e acabam por influenciar publicações que vieram posteriormente, como Mad<sup>6</sup> e os comics undergrounds<sup>7</sup>.

No ano de 1938 nasce o Super-Homem, sucesso de vendas e popularidade. Posteriormente surgem outros: Batman e Robin, Capitão América e muitos mais. O gênero dos super-heróis se populariza, ao longo dos anos 40. A crise dos anos 30, o apogeu do nazismo e a 2ª guerra mundial, concorrem para o aparecimento desse gênero. Inclusive se deve ao personagem Fantasma de Lee Falk, o argumento do uso da máscara e da identidade secreta, tão caro aos heróis das histórias em quadrinhos. Não à toa que se diz que o personagem Fantasma, seria o ancestral evidente do Batman (LAINÉ, 2011).

No universo dos quadrinhos de heróis; mesmo antes da entrada dos Estados Unidos na segunda guerra. Percebemos o engajamento dos personagens no confronto contra o eixo, como forma de se mobilizar a opinião pública americana na interferência do país no conflito.

<sup>5</sup> Romances baratos de mistério publicados nas décadas de 20, 30 e 40. Publicações de baixo custo produzidas com papel de baixa qualidade, daí o seu nome. Voltadas para um público da baixa renda, numa Nova York do início do século XX.

<sup>6</sup> De Harvey Kurtzman; foi uma revista que revolucionou o gênero com seu humor debochado. Era uma forma original de reagir à crescente censura aos quadrinhos nos Estados Unidos, quando os temas mais violentos começaram a perder espaço. (fonte: <http://mundoestranho.abril.com.br/materia/quem-inventou-as-historias-em-quadrinhos>).

<sup>7</sup> Originalmente “um conceito técnico adotado pelos canais de edição, impressão e distribuição de quadrinhos” que se desenvolveu fora das grandes editoras; nos Estados Unidos na década de 60. Em seguida, formaram um verdadeiro impulso para o desenvolvimento de meios que permitiriam o florescimento de “quadrinhos que não seguiam as regras tradicionais, as quais violavam abertamente, e que se dedicam a minar os princípios sagrados da sociedade em que se encontra inseridos”. (fonte: [https://es.wikipedia.org/wiki/C%C3%B3mic\\_underground](https://es.wikipedia.org/wiki/C%C3%B3mic_underground); Tradução livre).

Na 2ª guerra, os Estados Unidos em seu esforço de guerra ao lado dos aliados, recruta inúmeros profissionais dos quadrinhos, para confeccionar manuais ilustrados, como ferramenta pedagógica à fim de se treinar os soldados para o combate. É interessante percebermos como o Exército Americano fez uso dessa linguagem para diversos fins: seja; como manual de instrução, para se elevar a moral dos soldados e até como publicidade para o recrutamento de novos jovens.

A essa altura nos anos 40 os quadrinhos de heróis se encontram no auge em sua era de ouro.<sup>8</sup>E eram bastante populares entre os recrutas. Personagens femininos, carregados de sensualidade e erotismo como *Male Call*, do famoso desenhista Milton Caniff, fazia sucesso nas bases americanas no Pacífico (ASSUMPÇÃO, 2001).

Ainda, dentro do conflito da segunda guerra mundial, ocorrido na frente do pacífico; entre forças japonesas e norte-americanas. Num enfoque de guerra psicológica, onde folhetos bilíngues coloridos de tiras de quadrinhos, eram distribuídos pelos militares japoneses com o intuito de se derrubar o moral do soldado americano no front de batalha. Em uma dessas tiras vemos referência a esposa de um soldado se divertindo com o seu amante ao receber a notícia do desaparecimento do cônjuge, no campo de batalha (GRAVETT, 2006).

Ao longo da década de 40 nos Estados Unidos, já havia histórias em quadrinhos de forte teor pedagógico. Destacando eventos históricos de fundo moral e figuras literárias, religiosas e políticas. As adaptações literárias dos grandes autores da literatura mundial, para os quadrinhos se tornaram febre nesse momento. Obras com forte teor católico; como biografia de santos e personagens bíblicos, eram publicadas nos Estados Unidos e na Itália, onde a Igreja direcionava as edições com forte senso religioso para as crianças.

A percepção de que as histórias em quadrinhos podiam ser utilizadas de forma eficiente para a transmissão de conhecimento específicos, ou seja, desempenhando uma função utilitária e não apenas de entretenimento, já era corrente no meio “quadrinhístico” desde muito antes de seu descobrimento pelos estudiosos da comunicação (VERGUEIRO, 2012, p.17).

No início dos anos 40 surge a primeira personagem feminina no gênero de super-heróis das HQ's. Nasce a mulher-maravilha criada pelo psicólogo e ativista dos direitos humanos e movimento feminista William Moulton Maiston (1893-1947) (WESCHENFELDER 2011).

---

<sup>8</sup> Período da trajetória da história em quadrinhos geralmente situado entre 1938 e meados dos anos 50 do século XX, durante o qual o estilo obteve grande popularidade. Nesse período foi inventado e definido o gênero dos super-heróis, com a estreia de alguns personagens mais conhecidos do gênero.  
(fonte: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Era\\_de\\_Ouro\\_da\\_banda\\_desenhada](https://pt.wikipedia.org/wiki/Era_de_Ouro_da_banda_desenhada))

Maiston, seu criador, foi um verdadeiro homem da Renascença, além de psicólogo, foi psiquiatra, romancista, jornalista e pioneiro do feminismo. É nas décadas de 1930 e 1940 (época em que a personagem mulher-maravilha é criada), que as reivindicações do movimento feminista haviam sido formalmente conquistadas na maior parte dos países ocidentais (direito ao voto e escolarização e acesso ao mercado de trabalho). A possibilidade de a mulher trabalhar ganhou força principalmente no contexto das duas grandes guerras. Com grande parte dos homens envolvidos com a guerra, as mulheres ocupam os postos de trabalho vagos (WESCHENFELDER, 2011, p.30).

A Mulher maravilha surge como uma contraparte ao super-homem. É a sua versão feminina. Sendo décadas mais tarde, adotada pelo movimento feminista. Isto se deve ao fato do alto grau de capacidade realizadora que Maiston reconheceu nas mulheres (WESCHENFELDER, 2011).

O nascimento da primeira super-heroína das HQ's confunde-se com a história do movimento feminista nos Estados Unidos. Os anos 1930 e 1940 representam um período em que, formalmente, as reivindicações das mulheres haviam sido atendidas: passou a haver o reconhecimento de sua cidadania (WESCHENFELDER, 2011, p.26)

Na passagem para os anos 50, em pleno Macartismo<sup>9</sup>. Os ataques as revistas em quadrinho ganharam mais força, ante as denúncias efetuadas pelo psiquiatra alemão radicado nos Estados Unidos Dr. Fredic Wertham. Em suas acusações contra os quadrinhos reunidas em sua obra: *Sedução dos Inocentes* de 1954, o autor alerta para os malefícios que essas poderiam proporcionar aos jovens.

Com o fim da grande guerra, o público juvenil perde o interesse pelo gênero dos super-heróis, a indústria dos quadrinhos busca incessantemente reverter essa tendência. Percebe-se um novo filão a se explorar, os quadrinhos de terror que calcado num forte conteúdo apelativo, recheado de violência gratuita e imagens de forte natureza erótica. Despertam as atenções e reações de pais, pedagogos e profissionais no campo psiquiátrico, que se mobilizam em campanhas contra esses veículos.

No oriente; vemos nos quadrinhos a expressão de um código moral, religioso e social que fundamenta, seja em maior ou menor grau a vida das pessoas. Na década de 50, Mao Tse-Tung utiliza da linguagem dos quadrinhos em campanha ideológica para o seu regime, que acaba de chegar ao poder na China. Em sociedades como a japonesa; a difusão do hábito de se ler quadrinhos é muito mais difundida e cotidiana do que no ocidente. Ao contrário do que ocorre nos países do ocidente, o hábito de se ler quadrinhos é bem generalizado entre os adultos, ocorrendo uma variedade enorme de gêneros e tramas, para todas as faixas etárias e

<sup>9</sup> Campanha anticomunista engendrada pelo senador americano Joseph McCarthy, em pleno clima de guerra fria.

categorias sociais. Não havendo nada parecido no Ocidente. Os quadrinhos japoneses são curiosamente chamados de *mangás* (GRAVETT 2006).

Após a derrota japonesa na segunda guerra mundial para os aliados e a ocupação americana do Japão. O país foi inundado por elementos da cultura ocidental em especial da cultura americana, dentre eles as produções de Wall Disney que influenciaram por sua vez as de Osamu Tezuka. Responsável pelo o aparecimento de uma nova estética que marcaria profundamente a evolução dos quadrinhos no Japão.

A contracultura e os protestos sociais dos anos 60, influenciaram de forma decisiva o novo quadrinho europeu e o comic underground. Os anos 60; uma década marcada por várias rupturas decorrentes dos movimentos de rebeldia, iniciados já na década anterior, como Rock in Roll e capitaneadas pela revolução sexual, com forte atuação dos movimentos ativistas da mulher e a proliferação do uso das drogas como um bem de consumo. Nesse contexto vemos o aparecimento de personagens e de uma nova concepção do erotismo, dentro do universo das histórias em quadrinhos (ASSUMPÇÃO, 2001).

Nos anos 60, temos histórias em quadrinhos especificamente voltadas para um público adulto, com um forte teor de sensualidade e erotismo; mas ainda, sem a representação gráfica explícita da genitália, como ocorrerá nas décadas seguintes. O sexo, o erotismo e a homossexualidade são insinuados por meio de personagens femininos em veste de extrema provocação e sensualidade. Percebe-se assim, uma forte mensagem político-ideológica, fruto do momento. Os quadrinhos passam a ser um instrumento de escape, afim de se minimizar as tensões cotidianas.

A sensualidade passa a ser um instrumento de luta pelas mudanças do que está estabelecido. Representada por heroínas como Barbarella nos quadrinhos. Criada em 1962 por Jean Claude Forrest, inspirada na atriz francesa Brigitte Bardot, sexsímbol da época, cuja a característica principal seria a denúncia dos valores tradicionais, aliados ao erotismo e a sensualidade peculiar da personagem.

Inicialmente censurada, para logo em seguida iniciar uma tendência nas histórias em quadrinho, cuja trama, baseada em aventuras sensuais com atraentes personagens femininas, representadas graficamente com extrema sensualidade e sofisticação. E dessa maneira, retratando o estereótipo da mulher liberada e sensual dos anos 60 pelo aparecimento da pílula anticoncepcional.

Certamente tais ideologias expostas nos quadrinhos contribuíram para o surgimento de um novo modelo cultural, principalmente no que diz respeito a mulher, tonando-a cada vez mais independente no que concerne ao seu papel na sociedade, até então puramente machista.

Podendo, a mesma, ser adepta de relacionamentos ocasionais, na busca pelo prazer e no protesto contra uma sociedade materialista e hierarquizada. Com uma forte mensagem crítica aos valores morais. (ASSUMPÇÃO, 2001).

É curioso notarmos o que os quadrinhos no Japão se tornam; um veículo de expressão para as pessoas. Numa sociedade profundamente tradicional e conservadora. Vemos retratados nos quadrinhos as pessoas como elas realmente o são, ou então como elas desejariam de ser, mas também o que não gostariam de ser (LUYTEN, 2011). “Por que o *mangá* parece encorajar os leitores a imergir tão profundamente neles, estudá-los e analisá-los, imitá-los, parodiá-los e criar seus próprios exemplares? Ao que parece eles não são apenas produtos criados para ser consumidos.” (GRAVETTI, 2006, p.140). É interessante percebermos as mudanças editoriais que o *mangá* sofreu nos anos 50 para cá. Em seu início suas tramas abordavam de forma sarcástica o cotidiano dos operários da indústria japonesa.

Na década de 70, Moebius, junto com outros artistas fundaram em 1973, *Métal Hurlant* revista francesa de histórias em quadrinhos lançado pela editora Les Humanoïdes Associés. Com gráficos complexos, imagens cinematográficas e argumentos surrealistas, foi bastante influente no mundo dos quadrinhos undergrounds para adultos.

Com um forte caráter de protesto e de denúncia, num viés de contracultura, tão presente nos *franzzinas* autorais; mas ainda assim um veículo do *massa media* e dentro dessa lógica, agente de manutenção e estabilidade social como meio de consumo.

Nos anos 70 e nas décadas seguintes, o caráter de denúncia e protesto presente nas histórias em quadrinhos; já presente nos anos 60, é incorporado a sociedade pelos veículos de comunicação de massa. Estes passam a seguir a lógica do *mass media* e à serem agentes da manutenção e estabilidade social. Sendo utilizados como forma de consumo.

As publicações de caráter erótico perdem a conotação que tinham anteriormente. O sexo agora possui uma única finalidade: “o prazer pelo prazer”. Prova de como a cultura de massa é sincrética; se apodera, se molda, aos novos anseios do indivíduo. A erotização perde a sua conotação política dos anos 60; do enfrentamento, da luta e do desafio aos valores estabelecidos. Artistas como Manara e Serpieri representam bem esta tendência das últimas décadas. Milo Manara autor da obra “Clic” defende o relativismo dos conceitos de erotismo e

pornografia; e que ambos devem ser produtos, enquanto bens de consumo. Ele afirma, que esta produção de bens é fruto de uma demanda, que comprova que o sexo é uma força motriz da sociedade e não foi completamente domesticado.

Mas à medida que estes *baby boomers*<sup>10</sup> alcançam um novo patamar social. Novas posições no mercado de trabalho, por uma geração na faixa dos 30 na década de 70. Isso se refleti no *mangá* na exploração de novos temas. “Eles são a ‘geração *mangá*’. Seu interesse e respeito por essa mídia foram combustíveis para o crescimento e mudanças que ocorrem nos quadrinhos japoneses. ” (GRAVETTI, 2006, p.120).

No final da década de 70, a mulher japonesa conquista um papel inédito dentro da sociedade. O crescimento econômico dos anos 60 e 70 possibilita a esta entrar no mercado de trabalho. Essa primeira geração de mulheres a trabalharem fora de casa, optam por um estilo de vida diferente do da suas mães e avós. Adiam o seu casamento em função da carreira e passam a frequentar bares noturnos e a terem relacionamentos casuais. Por ganharem menos, ainda continuam a morar com os pais, pelo menos até o casamento. Gravett (2006) “Como adolescentes estudantes da década de 60, eles rejeitaram os valores de seu pais, incluindo à aversão ao *mangá* e mantiveram o hábito de ler quadrinhos. ” (GRAVETTI, 2006, p.120). Esta geração que nasce no pós-guerra desperta um maior interesse pela sexualidade. Esse tema passa a ser mais explorada dentro dos quadrinhos do gênero *redikomi*<sup>11</sup>. O conteúdo *hentai* surge, desde a simples insinuação até a representação gráfica mais ousada.

Proporcionando uma falsa aparência de liberdade, ante as possibilidades individuais (ASSUMPÇÃO JUNIOR, 2001). Nos anos 80, ocorre a publicação da primeira edição da minissérie, *Batman: cavaleiro das trevas* de Frank Miller e paralelamente *Watchmen* de Alan Moore. Os quadrinhos nunca mais foram os mesmos, pelo menos em sua corrente mainstream<sup>12</sup>, depois da revolução causada por essas obras. Com a humanização do personagem central, estes artistas criam uma das melhores histórias do herói. Marcam uma nova etapa nas histórias em quadrinhos, essas passam a ter um forte teor sombrio e verossemelhante.

---

10 A geração baby boomers: Japoneses nascidos pós 2ª guerra mundial. Desenvolvendo novos hábitos, valores e perspectivas.

11 Revistas voltadas para um público feminino. Revistas que mostram personagens femininos, fortes e independentes em termos de sexualidade.

12 Termo inglês que designa o pensamento ou gosto corrente da maioria da população. É muito utilizado atualmente referindo-se às artes em geral. (fonte: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Mainstream>)

Nos anos 80, surge no mangá o subgênero *rorikon* ou *complexo de Lolita*. De forte teor erótico, direcionado a um público masculino e que envolve jovens de extrema beleza. Com suas formas voluptuosas, mas aparentando serem adolescentes. Embora tal tipo de conteúdo possa ser encarado como apológico a pedofilia. Esse gênero atraiu bastante o público feminino sendo adotado como estilo de vida pelas mulheres japonesas, que se vestem e agem conforme as personagens da revista. Tal sensibilidade podem ser encaradas como reflexo de uma cultura que vê o sexo de uma forma positiva, diferente da tradição ocidental judaico-cristã que o encara como tabu (Gravetti,2006).

Os quadrinhos por serem uma literatura de entretenimento e de fácil compreensão; podem apresentar em sua estrutura, uma busca por uma identidade com o leitor, tanto pelo seu discurso cotidiano, quanto por seus personagens estereotipados. Tal característica permite que este tipo de enredo, a arte sequencial, sege aceita sem nenhuma resistência, crítica ou reflexão profunda. Por transmitir à sua mensagem de forma sutil e com alto teor de assimilação. Não estimula na mente do leitor resistências ao enunciado (ASSUMPÇÃO, 2001).

## REFERÊNCIAS

ASSUMPÇÃO Júnior, Francisco B. **Psicologia e História em Quadrinhos** / Francisco B. Assumpção Jr. - São Paulo: Casa do Psicólogo, 2001.

BARBOSA, Alexandre. **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula** / Alexandre Barbosa, Paulo Ramos, Túlio Vilela; Ângela Rama, Waldomiro Vergueiro, (orgs.). 4. ed., 1ª reimpressão. – São Paulo: Contexto, 2012. – (Coleção Como usar na sala de aula).

CHAVES, Ana Paola da Costa In: Introdução, CHAVES, Ana Paola da Costa. **A utilização do conhecimento prévio no processo de compreensão dos elementos verbais e não-verbais nas tiras da Mafalda**. Limoeiro do Norte: UECE, 2011, p.9-10.

CIRNE, Moacy. **Para Ler os Quadrinhos**. – Petrópolis: Vozes, 1972.

DESLANDES, Suely Ferreira. **Pesquisa social: teoria, método e criatividade** / Suely Ferreira Deslandes, Otavio Cruz Neto, Romeu Gomes; Maria Cecilia de Souza Minayo (organizadora). – Petrópolis: Vozes, 1994.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial** / Will Eisner (tradução: Luís Carlos Borges). - 1. ed. - São Paulo: Martins Fontes, 1989.

\_\_\_\_\_. **Narrativas Gráficas de Will Eisner** / escrito e ilustrado pelo autor; tradução Leandro Luigi Del Manto. — São Paulo : Devir , 2005.

FEDEL, Agnelo. **Os iconográficos: teorias, colecionismo e quadrinhos** / Agnelo Fedel. – São Paulo: LCTE Editora, 2007.

GRAVETT, Paul. **Mangá: como o Japão reinventou os quadrinhos** / Paul Gravett ; [tradução Ederli Fortunato]. – São Paulo : Conrad Editora do Brasil, 2006.

KUBERT, Joe. Fundamentos da narrativa. In: **Aprendendo a desenhar como os maiores mestres internacionais**, Vol 1. São Paulo: Panine Brasil, 2006. cap 6, parte 1, p. 140-144.

LAINÉ, Jean Marc. Um golpe de mestre da imprensa americana, **História Viva**, Especial Grandes Temas, São Paulo, nº 52, p.8-13, outubro de 2014.

LUYTEN, Sonia Bibe. **Cultura pop japonesa.** / Sonia Bibe Luyten. (org.). - São Paulo : Hedra , 2005.

\_\_\_\_\_. **Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses.** / Sonia Bibe Luyten. 3.ed. - São Paulo : Hedra , 2011.

DUARTE, Jorge. **Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação** / Jorge Duarte; Antônio Barros – organizadores. – 2. ed. São Paulo: Atlas, 2009. 3. Reimpressão.

MORIN, Edgar. **Cultura de massas no século XX: neurose**/Edgar Morin: tradução de Maura Ribeiro Sardinha. – 9.ed. – Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1997.

MOYA, Álvaro de. **Shazam!**. 1.ed., São Paulo: Ed. Perspectiva, 1970.

\_\_\_\_\_. **História da História Em Quadrinhos** - São Paulo: L&PM, 1986.

NESTERIUK, Sérgio. **Dramaturgia de série de animação** / Sérgio Nesteriuk, autor. – 1. ed. – São Paulo: Sérgio Nesteriuk, 2011.

RAMOS, Paulo. **A leitura dos quadrinhos** / Paulo Ramos. – 2. ed. – São Paulo : Contexto, 2012.

THOMPSON, John B. **A mídia e a modernidade: uma teoria social da mídia** / John B. Thompson; tradução de Wagner de Oliveira Brandão; revisão da tradução Leonardo Avritzer. – Petrópolis, RJ: Vozes, 1998.

VERGUEIRO, Waldomiro, RAMOS, Paulo, (orgs.). **Muito além dos quadrinhos: análise e reflexão sobre a 9ª arte.** 1. ed. São Paulo: Devir, 2009.

WIERINGO, Mike. Narrativa. In: **Aprendendo a desenhar como os maiores mestres internacionais**, Vol 1. São Paulo: Panine Brasil, 2006. cap 6, parte 2, p. 145-147.

WOLF, Mauro. **Teorias da Comunicação: Mass media: contexto e paradigmas, Novas tendências, Efeitos a longo prazo, O newsmaking.** - 5. ed. – Lisboa: Editorial Presença, 1999.

WESCHENFELDER, Gelson Vanderlei. **Filosofando com os Super-Heróis** - Porto Alegre: Editora Mediação, 2011.