

# 1 ORIGEM E EVOLUÇÃO DOS QUADRINHOS

## 1.1 Da Antiguidade à Idade Média

O mestre Will Eisner, criador de *The Spirit* (em português *Spirit* ou *O Espírito*) e pai da *graphic novel* (novela gráfica ou romance gráfico, em português), engloba a tira de jornal, a revista em quadrinhos e assemelhados sob o termo “arte sequencial”, que ele mesmo define como “um veículo de expressão criativa, uma disciplina distinta, uma forma artística e literária que lida com a disposição de figuras ou imagens e palavras para narrar uma história ou dramatizar uma ideia”. (EISNER, 1999) É essencialmente a “interação de palavra e imagem”. (EISNER, 1999)

Pode-se argumentar que em uma história em quadrinhos, às vezes existe somente a imagem, sem texto, o que em princípio iria de encontro à definição acima; o mesmo pode ser dito em relação a trechos somente com texto, sem imagem. Na verdade, existem (poucas) histórias em quadrinhos somente com imagens, sem uma linha de texto sequer, como, por exemplo o mangá *Gon*, de Masashi Tanaka, publicado no Brasil pela Editora Conrad, a história hilariante de um bebê dinossauro genioso, brigão e dorminhoco (figuras 1 e 2). Maurício de Sousa também cria histórias sem texto, encontradas reunidas em edições do *Almanaque Historinhas sem Palavras Turma da Mônica*, publicadas pela Panini.

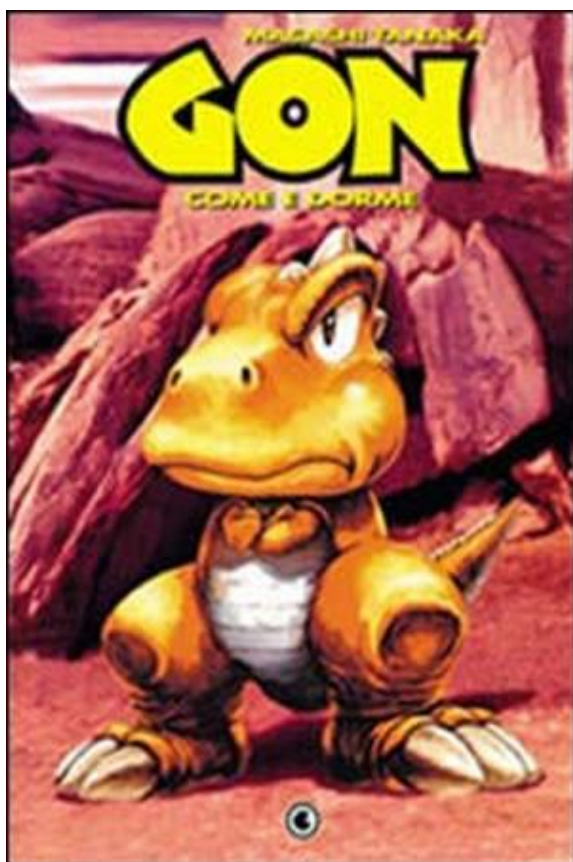


Figura 1 – Capa de *Gon Come e Dorme*, Conrad Editora, 2003.



Figura 2 – Página interna de *Gon Come e Dorme*, Conrad Editora, 2003

Note-se no exemplo acima que não há texto nem tampouco onomatopeias. No entanto, ainda aqui se pode falar de “arte sequencial”, em vista da “sequência” de imagens como forma de contar a história. Esta forma de contar histórias com desenhos em sequência está nos primórdios da história em quadrinhos, ou seja, na pré-história.

Ao se traçar a origem das histórias em quadrinhos, chega-se aos “desenhos famosos das cavernas pré-históricas – que foram a primeira história em quadrinhos que já se fez”. (GAIARSA, 1977, p. 115) Pinturas rupestres na caverna de Altamira, no norte da Espanha, em Lascaux, na França, e em diversos outros lugares do mundo, evidenciam a necessidade do homem, mesmo em tempos imemoriais, de retratar seu dia a dia em forma pictórica, ou, em outras palavras, de contar uma história por meio de imagens. A abstração deste homem pré-histórico estava ligada a animais, caçadas, tarefas diárias e, mais tarde, a rituais. Alguns exemplos (figuras 3, 4, 5 e 6):



**Figura 3 – Bisontes em Altamira, Espanha – Paleolítico Superior**

Disponível em: <[http://pt.wikipedia.org/wiki/Caverna\\_de\\_altamira](http://pt.wikipedia.org/wiki/Caverna_de_altamira)>. Acesso em: 8 jan. 2010.



**Figura 4 – Animais em Lascaux, França – Paleolítico Superior**

Disponível em: <[http://www.lascaux.culture.fr/index.php?fichier=02\\_01\\_00.xml](http://www.lascaux.culture.fr/index.php?fichier=02_01_00.xml)>. Acesso em: 10 jan. 2010.





**Figura 5 – Cavalos e uma vaca em queda – Lascaux, França – Paleolítico Superior**

Disponível em: <[http://www.lascaux.culture.fr/index.php?fichier=02\\_02\\_00\\_05.xml](http://www.lascaux.culture.fr/index.php?fichier=02_02_00_05.xml)>. Acesso em: 10 jan. 2010.



**Figura 6 – Homem morto, bisonte, rinoceronte e pássaro – Lascaux, França – Paleolítico Superior  
Especula-se que provavelmente o homem foi morto pelo rinoceronte.**

Disponível em: <[http://www.lascaux.culture.fr/index.php?fichier=02\\_07\\_00.xml](http://www.lascaux.culture.fr/index.php?fichier=02_07_00.xml)>. Acesso em: 10 jan. 2010.

Note-se que, se os desenhos (como os das figuras 3, 4, 5 e 6) podem ser considerados, por um lado, como imagens estáticas, fotografias, por assim dizer, por outro lado a maioria deles é a reprodução de uma situação dinâmica, de movimento. Em outras palavras, é um dos momentos de uma sucessão de imagens, ou, para nossos propósitos aqui, um dos “quadros” de uma possível história em quadrinhos.

A caminhada em direção às origens das histórias em quadrinhos, após iniciada com a pintura rupestre, segue invariavelmente pelo antigo Egito e seus hieróglifos. Gaiarsa (1977, p. 116) afirma: “A primeira forma de escrita conhecida – os hieróglifos do Egito – foi o segundo tipo de história em quadrinhos que a humanidade conheceu, quando as coisas ainda eram mais importantes do que seus nomes.”

“A mais antiga forma de escrita egípcia já surgira no início do Antigo Império. O grego Clemente de Alexandria, que viveu no século III a.C., denominou-a *hieróglifos*, literalmente ‘entelhes sagrados’. Essa escrita se encontra principalmente em monumentos, gravada em pedra.” (STÖRIG, 1990) Havia ainda outros dois tipos de escrita no Egito antigo, a *hierática* e a *demótica*. A partir da descoberta da *pedra de Roseta* (*Rosette* é a forma francesa para *Raschid*, região do Egito onde a pedra foi descoberta) pelos arqueólogos de Napoleão em 1799 no Egito, foi possível mais tarde desvendar o significado dos hieróglifos, pois a pedra continha o mesmo texto em escrita demótica, em hieróglifos antigos e em grego.

O autor da façanha foi Jean François Champollion, em 1822. A pedra era um bloco de basalto negro, com cerca de 1 m de altura, 70 cm de largura e 30 cm de espessura. (STÖRIG, 1990) Veja-se a figura 7:



**Figura 7 – Pedra de Roseta (STÖRIG, 1990)**

Para ilustrar a característica pictórica e bastante dependente da realidade dos hieróglifos, vejam-se alguns exemplos (figuras 8, 9, 10 e 11). Alguns hieróglifos possuíam um significado fonético. Outros correspondiam ao objeto que representavam (figura 8):



olho



besouro



arado

**Figura 8 – Hieróglifos – Representação de objetos (STÖRIG, 1990)**

Outros sinais referiam-se a uma ação que tinha a ver com um dado objeto (figura 9):



andar



remar



chorar

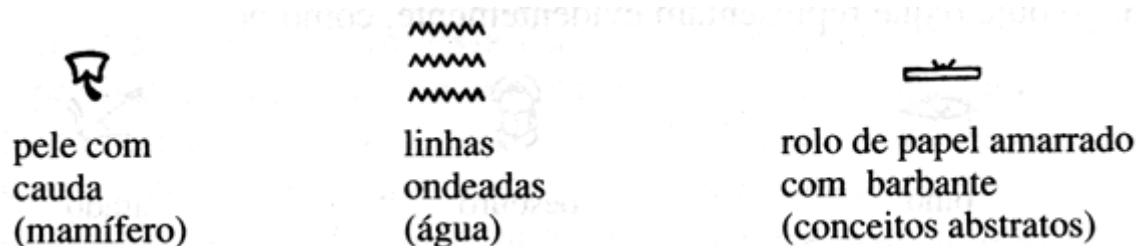
**Figura 9 – Hieróglifos – Ação (STÖRIG, 1990)**

Outros ainda representavam coisas que não podiam ser facilmente representadas, de maneira simbólica (figura 10):



**Figura 10 – Hieróglifos – Representação simbólica (STÖRIG, 1990)**

Por fim, alguns hieróglifos, determinativos, eram sinais mudos utilizados para interpretação ou esclarecimento (figura 11):



**Figura 11 – Hieróglifos – Interpretação (STÖRIG, 1990)**

Em si mesmos, os hieróglifos já “contavam uma história”, mas são os textos egípcios, seja em papiros, seja em vasos, seja em monumentos, que se assemelham bem de perto ao que poderíamos chamar de histórias em quadrinhos rudimentares. Veja-se uma página do chamado “Livro dos Mortos”, com ilustrações e hieróglifos (figura 12):



**Figura 12 – Página do “Livro dos Mortos” (STÖRIG, 1990)**

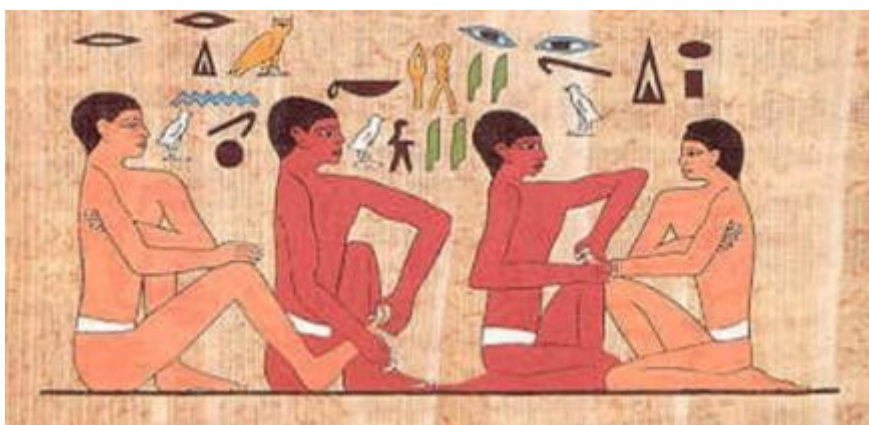
Nota-se claramente na figura 12 uma sequência de imagens relacionadas, com os hieróglifos descrevendo, explicando ou servindo de base para que se entenda o que está acontecendo. Algumas outras imagens ilustram o caráter de interação imagem/texto das pinturas egípcias (figuras 13 e 14).





**Figura 13 – Procissão Funerária de Mulheres Lamentosas, tumba de Ramose**

Disponível em: <[http://www.portalarartes.com.br/porta/historia\\_arte\\_mundo\\_antigo.asp](http://www.portalarartes.com.br/porta/historia_arte_mundo_antigo.asp)>. Acesso em: 11 jan. 2010.



**Figura 14 – Pictograma encontrado na tumba de Ankmahor, médico egípcio em Saqqara**  
(RIBEIRO, 2009)

Note-se a presença dos hieróglifos nas duas imagens acima (figuras 13 e 14).

Segundo Moya (1977, p. 28), “neste tempo, os egípcios faziam *charges* ou *cartoons* colocando cabeças de animais em corpos de homens ou mulheres, para fazer sátiras”. Ainda consoante Moya (1997, p. 28):

Os monumentos egípcios, trazidos pelo Império Romano (como a Coluna de Trajano), mostram, como numa história em quadrinhos, tal faraó construindo uma pirâmide para seu túmulo, glorificando seu governo. Tal historieta começa lá em cima e vem, enrolada qual um pergaminho, descendo até o pé.

Outras escritas pictográficas e ideográficas (chinês, japonês), também utilizavam (e ainda utilizam) imagens corriqueiras para falar sobre o mundo, como faziam os egípcios. O nome Japão, em japonês, por exemplo, é *Nippon* e significa "Terra do Sol Nascente". Originalmente, tratava-se de um desenho do sol, como o fazem as crianças: um círculo, com os riscos em torno representando os raios. Com o tempo ficou um sol quadrado e os riscos se reduziram a um somente, cortando-o. (MOYA, 1977, p. 30)

Na linha do tempo, as próximas “histórias em quadrinhos” estarão na Idade Média. Diversas ilustrações de livros sacros, quadros de pintores famosos como Bosch e Bruegel, trípticos (painéis divididos em três seções, encontrados principalmente em igrejas), vitrais e até mesmo pinturas de paredes e tetos de grandes igrejas, tudo conta uma história, em geral de fundamentação religiosa, às vezes com textos, outras sem. Representações da Paixão de Cristo e da Via Sacra normalmente consistiam de uma sucessão de imagens, muitas com legendas explicativas, e ainda são encontradas em igrejas do interior do Brasil. (MOYA, 1977, p. 32) Vejam-se as figuras 15, 16 e 17.



**Figura 15 – Hieronymus Bosch – O Jardim das Delícias Terrenas (tríptico) – 1504**

Disponível em: <[http://pt.wikipedia.org/wiki/O\\_Jardim\\_das\\_Del%C3%ADcias\\_Terrenas](http://pt.wikipedia.org/wiki/O_Jardim_das_Del%C3%ADcias_Terrenas)>. Acesso em: 11 jan. 2010.



**Figura 16 – Pieter Bruegel – Provérbios Holandeses – 1559**

Disponível em: <[http://en.wikipedia.org/wiki/Pieter\\_Bruegel\\_the\\_Elder](http://en.wikipedia.org/wiki/Pieter_Bruegel_the_Elder)>. Acesso em: 11 jan. 2010.



Nesta tela (figura 16), Bruegel ilustra dezenas de aforismos da época, alguns ainda usados em idioma holandês. Para um holandês daquela época, deveria ser divertido identificar, na montagem da pintura, todos os aforismos, já que não há palavras, mas sim a representação pictórica de provérbios ou dizeres.



**Figura 17 – Michelangelo – Teto da Capela Sistina, Vaticano, 1508-1512**

Disponível em: <[http://pt.wikipedia.org/wiki/Teto\\_da\\_Capela\\_Sistina](http://pt.wikipedia.org/wiki/Teto_da_Capela_Sistina)>. Acesso em: 11 jan. 2010.

Neste afresco (figura 17), além de diversas outras ilustrações, Michelangelo conta diversas passagens da Bíblia, tais como Deus separando a Luz das Trevas, Deus criando o Sol e a Lua, Deus separando a terra das águas, a criação de Adão, a criação de Eva, o Pecado Original e a expulsão do Paraíso, o Sacrifício de Noé, o Dilúvio Universal e Noé embriagado.

Até mesmo o balão, recurso imediatamente associado com as histórias em quadrinhos modernos, é mais antigo do que muitos poderiam imaginar (figura 18).

O balão, considerado um elemento recente na moderna história em quadrinhos, manifestou-se já na Idade Média (MOYA 1993) como no conjunto da cena da Adoração de Cristo, extraída do Manuscrito do Apocalipse – aproximadamente em 1230 – e na famosa xilogravura de Protat, de 1370. Nesta última, a “narrativa” é a crucificação de Cristo onde, ao pé da Cruz, um centurião romano aponta para cima e da sua boca se desenrola um pergaminho com a seguinte inscrição em letras góticas: “Na verdade, Este era o Filho de Deus”. (RAHDE, 1996)





**Figura 18 – Cena da Adoração de Cristo, extraída do Manuscrito do Apocalipse, 1230**  
(MOYA, 1977, p. 27)

Note-se na parte superior (figura 18), os “balões” que saem da boca das personagens, bastante semelhantes às histórias em quadrinhos atuais.

Percebe-se, pois, pesquisando-se as expressões artísticas desde a Antiguidade, que “o advento da história em quadrinhos foi preparado com uma longa evolução, cuja amplitude ultrapassa muito o domínio de seus primeiros protótipos na arte figurativa”. (Couperie, *apud* RAHDE, 1996)

## 1.2 A cultura de massa

Para se iniciar um estudo aprofundado sobre a história da história em quadrinhos, do modo como a conhecemos hoje, é “necessário que a história em quadrinhos seja entendida como um produto típico da cultura de massas, ou especificamente da cultura jornalística”. (KLAWA; COHEN, 1977, p. 108) No entanto, é preciso analisar toda a dinâmica que levou à cultura jornalística e à chamada cultura de massas.

Pode-se apontar o início deste processo como sendo a Revolução Industrial, no começo do século XVIII, na Inglaterra. As grandes mudanças que têm reflexo ainda em nossos dias, nos costumes, nos

valores, na economia, em tudo, por assim dizer, têm sua raiz neste momento histórico, como apontam Klawa e Cohen (1977, p. 103-104):

A Revolução Industrial é uma referência e um exemplo de transformação histórica rápida e radical. As origens próximas e estruturais da moderna sociedade de consumo estão lá localizadas, e não resta dúvida que as importantes mudanças que se processaram no curso da História, no esqueleto e na carne do corpo social são amplamente conhecidas. [...] a Revolução Industrial estabelece um limite pelo menos inicial, na gênese nas historietas, pois é no mapa desse período que o marco do ano zero da história das estórias em quadrinhos foi estabelecido. No entanto, a necessidade de relacionamento entre as histórias em quadrinhos e a Revolução Industrial não é exclusivamente ditada pela sua origem, mas também pelo levantamento de alguns fatores decisivos para o entendimento do seu significado histórico estrutural.

Nessa época, o trabalho começa a ficar isolado do lazer. O homem dessa época começa a viver diferentes vidas. A realidade se torna fragmentada, em oposição ao encadeamento lógico-linear da visão medieval do universo. (KLAWA; COHEN, 1977, p. 104) O conhecimento começa a ser transformado em mercadoria. E é neste momento que o jornal assume importância incomensurável ao lidar com a simultaneidade de acontecimentos, a explorar diferentes aspectos sensoriais, a retratar a multidimensionalidade e o dinamismo do mundo de então.

A literatura de modo geral até este momento reunia palavra e imagem, não numa relação simbiótica e complementar, como ocorre nas histórias em quadrinhos, mas sim numa relação de redundância, por assim dizer. Grandes ilustradores ficaram famosos e fizeram fortuna ao venderem seus desenhos para editoras que os publicavam junto aos romances da época. Tais ilustrações seriam dispensáveis em relação ao texto e lá estavam somente para uma quebra na “rotina” do texto corrido; o que representavam era algo que já estava dito no texto, daí seu caráter redundante. Gustave Doré (Estrasburgo, 1832 / Paris, 1883) é um dos nomes mais referenciados e reverenciados na arte da ilustração. Ilustrou centenas de livros como *O Inferno*, da *Divina Comédia* de Dante, o *Dom Quixote* de Cervantes, o *Paraíso Perdido* de Milton e as *Fábulas* de La Fontaine. Vejam-se as figuras 19, 20, 21, 22 e 23.



**Figura 19 – O Gato de Botas de Gustave Doré**

Disponível em: <[http://pt.wikipedia.org/wiki/Gustave\\_Dor%C3%A9](http://pt.wikipedia.org/wiki/Gustave_Dor%C3%A9)>. Acesso em: 11 jan. 2010.



**Figura 20 – Dom Quixote de Gustave Doré**





Figura 21 – *O Lobo e Chapuzinho de Doré*

Disponível em: <[http://pt.wikipedia.org/wiki/Gustave\\_Dor%C3%A9](http://pt.wikipedia.org/wiki/Gustave_Dor%C3%A9)>. Acesso em: 11 jan. 2010.



Figura 22 – *O Inferno de Dante*

— Corte o dedo. Quando fores a rainha, não precisarás mais andar à pé.  
A moça cortou o dedo grande, conseguiu calçar e, mesmo sentindo muita dor, se apresentou ao filho do Rei, que, recebendo-a como noiva, pô-la em seu cavalo e partiu levando-a. Tiveram, contudo, de passar pelo túmulo da mãe de Cinderela, e lá dois pombos pousaram na aveleira e cantaram:

*Há sangue dentro do sapato,  
Repara bem, repara bem.  
Um pé bem grande, um desacato!  
Outra é a noiva que te convém.*

O príncipe olhou e viu o sangue saindo para fora do sapato. Fez o cavalo dar meia volta e levou para casa a falsa noiva. Mandou então que a outra irmã calçasse o sapato. A segunda irmã foi para o quarto e enfiou com facilidade os dedos do pé no sapato, mas o calcanhar não coube. A mãe foi, então buscar uma faca e aconselhou à filha:

— Corta um pedaço do calcanhar. Quando fores rainha não precisarás mais andar à pé.

A moça conseguiu calçar e, mesmo sentindo uma dor fortíssima, apresentou-se ao príncipe, que a levou no cavalo, como sua noiva. Quando passaram pela aveleira do túmulo, os dois pombos pousaram na árvore e cantaram:

*Há sangue dentro do sapato,  
Repara bem, repara bem.  
Um pé bem grande, um desacato!  
Outra é a noiva que te convém.*

O príncipe olhou e viu o sangue saindo para fora do sapato. Fez então o cavalo dar meia volta, e devolveu a moça à família.

— Não é esta a que eu quero — disse. — Não tens outra filha?

— Não — disse o velho. — Só há uma pobre coitada, suja e maltrapilha, que minha primeira mulher deixou, mas não é possível que ela seja a noiva.

O príncipe insistiu para que a mandassem chamar, mas a madrasta observou:

— Ela é muito suja, não pode aparecer!

Diante, porém, da exigência do príncipe, Cinderela teve de aparecer. Primeiro, ela lavou as mãos e o rosto, depois se apresentou ao filho do Rei,

26



Figura 23 – *Cinderela – Ilustração de Doré*

(GRIMM, Jacob; GRIMM, Wilhelm. *Contos de Fadas*. Obra Completa. Belo Horizonte: Itatiaia, 2000.)

Vê-se claramente pela ilustração acima (figura 23) que, embora o desenho seja de alta qualidade e dê um colorido novo ao texto, a história de Cinderela *a priori* pode prescindir da ilustração de Doré. Tal não acontece nos quadrinhos, onde texto e imagem são absolutamente interdependentes.

Voltando ao jornal, vê-se que foi um fenômeno divisor de águas na cultura de massa, uma vez que deu nova dimensão à relação entre a palavra e o espaço.

O exame de uma página de jornal é elucidativo. Pequenos blocos de texto organizados sobre a folha fornecem informações autônomas e independentes entre si. O espaço da página é dividido; o campo não é mais ocupado por um texto unitário e encadeado. Na literatura a proporção era de um texto para muitas páginas, ou, no máximo, de um texto para uma página. O jornal espelhando a nova concepção de espaço, atendendo aos imperativos da venda, às necessidades de um consumo rápido e fluente, subverte essa relação. Ao lado de uma notícia sobre política está outra sobre esporte, ou ainda sobre a moda etc. A aparente desconexão dos textos jornalísticos foi possível devido à referida mudança na percepção do homem médio. Não se pense que estes fenômenos ocorreram abruptamente. Pelo contrário, desde o Renascimento já poderiam ser identificados. No entanto, é durante a Revolução Industrial que se definem como de massa, que se englobam na tendência geral de formação de um homem estandardizado. (KLAWA; COHEN, 1977, p. 105-106)

É preciso neste ponto fazer menção ao folhetim, a nova forma do romance tradicional agora publicado em capítulos nos jornais. O folhetim vai instituir um tempo narrativo novo. “Cada capítulo é uma unidade que deve criar condições e expectativas para o capítulo seguinte [...] Fundamentalmente é o esquema que ainda hoje encontramos nas novelas de televisão.” (KLAWA; COHEN, 1977, p. 106)

O jornal começa dependendo da *ilustração* para acompanhar as reportagens. Não se tratava de mera redundância da notícia; representava uma maior interação do novo homem urbano com o fato noticiado. Dava mais detalhes do acidente, mostrava gestos das personagens retratadas e ia além de uma mera descrição abstrata dos fatos. A fotografia vem dar novo realce à ilustração, trazendo mais realidade à notícia veiculada. A *caricatura*, a seguir, viria expressar sintética e criticamente a posição política do jornal, por exemplo, ridicularizando personagens reais. O *cartoon*, ou piada, viria posteriormente exercer uma função crítica de costumes, classes sociais e instituições. Normalmente o cartoon era um desenho acompanhado de um texto. Embora ligeiramente diferentes, a exemplo da literatura, “a ilustração, a caricatura, o cartoon, e mesmo a fotografia, compõem um conjunto em que a imagem assume funções diferentes, mas mantém a mesma relação com o texto: são complementares e independentes entre si”. (KLAWA; COHEN, 1977, p. 106-108)

A partir daí, os jornais começam a publicar as primeiras histórias em quadrinhos, que, juntamente com o cinema, podem ser consideradas novos veículos de comunicação para as massas. E é neste momento que se observam dois fatores essenciais na construção deste novo modelo de história: o movimento e o tempo. Em relação ao movimento, “a aproximação entre cinema e os quadrinhos é inevitável pois os dois surgiram da preocupação de representar e dar a sensação do movimento. Os quadrinhos, como o próprio nome indica, são um conjunto e uma seqüência.” (KLAWA; COHEN, 1977, p. 110) Em relação ao tempo:



Fazia-se necessário que o leitor completasse o ‘vazio’ entre um e outro quadrinho. Um herói vai abrir uma porta; uma mão dirige-se para a maçaneta. No quadro seguinte está correndo pelas ruas. Foi preciso que o leitor preenchesse com sua imaginação a falta dos seguintes movimentos – o personagem abre a porta, sai, a porta bate, ele começa a correr – para que houvesse uma coerência entre os dois quadros. (KLAWA; COHEN, 1977, p. 110-111)

Este espaço entre dois quadros é o que MCCLOUD (2005) chama de “sarjeta” (figura 24).



Figura 24 – Definição de “sarjeta” por Scott McCloud

Este conceito de “o que não existe existindo entre um quadrinho e outro” é muito importante para o entendimento da dinâmica das histórias em quadrinhos, pois é justamente neste espaço que se dá a interação do leitor com o texto e a imagem, ou seja, com a sequência da história. Isto demonstra que os quadrinhos, o texto e a imagem, não são suficientes para o entendimento da história, pois a boa história em quadrinhos, até por ser um produto da comunicação de massa, conta com o conhecimento do leitor de fatos e situações já existentes na cultura em questão, e conta ainda com sua “dedução”, sua “interpretação” do que está lendo/vendo. O espaço entre os quadrinhos seria o equivalente das “entrelinhas” da literatura, se não fosse o fato de que, como a história em quadrinhos também possui texto, e conseqüentemente entrelinhas, está-se falando de “duplas entrelinhas”, a do texto em si e aquela entre quadros.

Analisando-se a história pictográfica e literária do homem, desde a época das cavernas até os dias de hoje, vê-se claramente que as histórias em quadrinhos, como as conhecemos hoje, percorreram uma longa trilha em sua preparação. Aceita-se como a primeira história em quadrinhos o *Yellow Kid* (*O Menino Amarelo*), de Richard Fenton Outcault, publicado no *New York World*, em 1895, embora seja difícil estabelecer uma primeira manifestação de algo, especialmente quando o fenômeno vem se preparando por séculos. O *Yellow Kid* é resultado do *boom* da imprensa americana, mais especificamente do surgimento dos suplementos dominicais que acompanhavam os jornais. (MOYA, 1977, p. 35) Segue um breve resumo das histórias em quadrinhos como as conhecemos hoje.

As histórias em quadrinhos começaram a aparecer por volta do século XVIII. Em 1820, na França, vendiam-se as chamadas "canções de cego", tanto em edições populares quanto em edições com luxuosas iconografias. As "imagens de Epinal", contos infantis com vinhetas e legendas, já tendo heróis de capa e espada, datam dessa época. Tinham por propósito dar ao povo a chance de transferir-se para a vida romanceada de seus ídolos. E, nos EUA, em 1822, a imprensa transformou-se por causa do surgimento da litografia e, em 1823, em Boston, um almanaque publicado por *Charles Ellms* traz, pela primeira vez, entre passatempos e anedotas, algumas histórias cômicas até que, em 1846, aparece em Nova Iorque a primeira revista exclusivamente com essas histórias chamada *Yankee Doodle*. Enquanto isto, os europeus liam os Rebus (histórias de conteúdo social) e os japoneses contavam com as histórias da dinastia Meiji ilustradas em quadrinhos. Um dos pioneiros dos quadrinhos é *Rudolf Töpffer*, artista e escritor suíço, com o sr. *Vieux-Bois*, em 1827. Outros nomes importantes e pioneiros: Henrique Fleiuss, 1861, com Dr. Semana e Wilhelm Busch, 1865, com Max e Moritz, garotos travessos – publicados no Brasil como Juca e Chico na tradução de Olavo Bilac.

Por volta de 1865-1900 surgiram nas tiras de jornais dominicais dos Estados Unidos, os primeiros personagens de HQs. Um dos primeiros personagens que obteve sucesso foi o *Yellow Kid*, de *Richard Outcault* publicado em 1896 no jornal *New York Sunday World*. Anos depois, *Rudolph Dirks* começava a produzir *Katzenjammer Kids*, um dos primeiros títulos que usava as características dos quadrinhos como os conhecemos hoje. O emprego de balões, elenco permanente e a história era contada em quadros. O Japão e a Europa se mostraram terrenos férteis para material de HQs e surgiram muitos cartunistas célebres no início do Século XX. A revolução estética ficou a cargo de *Little Nemo in the Slumberland*, lançado em 1905 por *Winsor McCay*, que usava pela primeira vez a perspectiva em seus desenhos. (ARASHIRO, 2009)





**Figura 25 – O Menino Amarelo (Yellow Kid)**

Disponível em: <[http://en.wikipedia.org/wiki/The\\_Yellow\\_Kid](http://en.wikipedia.org/wiki/The_Yellow_Kid)>. Acesso em: 26 fev. 2010.

A questão do surgimento dos quadrinhos como os conhecemos é polêmica. Embora *O Menino Amarelo* seja quase sempre convencionalmente aceito como a primeira história em quadrinhos, há bastantes controvérsias, e na verdade uma pesquisa aprofundada desmonta essa possível unanimidade. Claude Moliterni (*apud* GUBERN, 1979) faz um resumo das origens das histórias em quadrinhos, reforçando a ideia de que surgiram realmente na Europa, mais precisamente na Alemanha, no final do século XIX:

O *comic* apareceu pela primeira vez na Alemanha, nos fins do século XIX. O grande clássico do *comic* neste país foi *Max und Moritz*, de Wilhelm Busch. Este *comic* divertiu os alemães durante alguns anos. Depois inspirou um autor americano [Harold] Knerr, que [desenhou] os *Katzenjammer Kids* [*Os Sobrinhos do Capitão*]. No entanto, há historiadores que pretendem afirmar que o *comic* começou nos Estados Unidos com *Yellow Kid*, uma espécie de chinesinho vestido de amarelo, apresentado numa página inteira mas que não era realmente um *comic*. (p. 9)

Oficialmente, para todos os efeitos, considera-se o *Menino Amarelo (The Yellow Kid)*, criado pelo americano Richard F. Outcault (1863-1928), em 1896, como a primeira HQ de que se tem notícia. Leandro Luigi del Manto, assim como Moliterni, contribui para derrubar essa ideia e apresenta um resumo bem detalhado de outras possíveis origens das HQs e seus criadores.

- ▶ William Hogarth (1697-1764) – pintor e cartunista inglês, que satirizava a realeza britânica no século XVIII.
- ▶ Rudolph Töpffer (1799-1846) – suíço, responsável pela *Histoire de Monsieur Jabot*, criada em 1831 e publicada em 1833, por insistência do escritor alemão Johann Wolfgang von Goethe (1749-1832).
- ▶ Wilhelm Busch (1832-1908) – alemão que publicou um livro com ilustrações legendadas em 1865, *Max und Moritz (Juca e Chico)*, traduzido no Brasil por Olavo Bilac.
- ▶ Charles Henry Ross (1842-1897) – inglês, criador de Ally Sloper, personagem lançado na revista de humor inglesa *Judy*, em 1867.
- ▶ Angelo Agostini (1833-1910) – italiano radicado no Brasil e que publicou, em 1869, *As Aventuras de Nhô-Quim, ou Impressões de Uma Viagem à Corte*, considerada a primeira HQ brasileira.
- ▶ Rudolph Dirks (1877-1968) – imigrante alemão radicado nos EUA, criador de *The Katzenjammer Kids (Os Sobrinhos do Capitão)*, com desenhos de Harold Knerr. A tira foi lançada nos jornais americanos no final de 1897, provavelmente inspirada por *Max und Moritz*, de Busch.

Athos Eichler Cardoso (AGOSTINI, 2002), aponta ainda como precursores das HQs o inglês Thomas Rowlandson (1756-1827), com o *Dr. Sintaxe*, publicado em 1798; o acima mencionado Rudolph Töpffer, com mais um personagem, *Monsieur Vieux Bois*, publicado em 1827; e o fotógrafo [Félix] Nadar (pseudônimo de Adrien Gaspard-Félix Tournachon, 1820-1910), com *Monsieur Reac*, o primeiro personagem político, publicado em 1848.

Embora já documentadas na França do século XVIII (“canções de cego”, “imagens de Epinal” – contos infantis ilustrados, com vinhetas e legendas), aparecem em 1823, em Boston, Estados Unidos, num almanaque publicado por Charles Ellms, entre passatempos e anedotas, algumas histórias cômicas. Em 1846, em Nova Iorque, Estados Unidos, aparece a primeira revista com histórias em quadrinhos, chamada *Yankee Doodle*. Por volta de 1865-1900 surgiram nas tiras de jornais dominicais dos Estados Unidos os primeiros personagens de histórias em quadrinhos. Um dos primeiros personagens que obteve sucesso foi o *Yellow Kid*, de *Richard Outcault*, publicado em 1896 no jornal *New York Sunday World*. [ARASHIRO] O primeiro suplemento de jornal no Brasil foi o *Suplemento Infantil*, do jornal *A Nação*; o primeiro número foi publicado em 14 de março de 1934. ([GONÇALO JUNIOR, 2004)

Claro está que o *Yellow Kid* a rigor não deveria ser considerado como a primeira personagem dos quadrinhos. Um dos argumentos a favor de o *Yellow Kid* ser de fato a primeira história em quadrinhos reside no fato de apresentar balões (embora alguns textos apareçam na bata que veste). A rigor, este não seria um argumento válido, visto que muitas histórias em quadrinhos, principalmente em seus primórdios, apresentavam imagens com texto embaixo (*Príncipe Valente*, para ficarmos em um só exemplo). O importante é a relação entre texto e imagem, e esta relação aparece independentemente dos balões até hoje. Angelo Agostini, acima referido, pode servir de exemplo com seu *As Aventuras de Nhô Quim, ou Impressões de Uma Viagem à Corte*, e *As Aventuras do Zé Caipora* (figuras 26 e 27).

### AS AVENTURAS DE “NHÔ-QUIM”, OU IMPRESSÕES DE UMA VIAGEM À CORTE

#### Capítulo I



Figura 26



## AS AVENTURAS DO ZÉ CAIPORA

## Capítulo I



Zé Caipora, Senado Federal, 2002, p. 64 (original 1883)

Figura 27

Angelo Agostini, ainda que não seja o primeiro quadrinista do mundo, certamente foi o primeiro no Brasil. Foi o primeiro a criar uma HQ brasileira de longa duração, o primeiro herói nacional dos quadrinhos (*Nhô-Quim*, seguido de *Zé Caipora*), a primeira heroína nacional dos quadrinhos (*Inaiá*, na história *As Aventuras do Zé Caipora*), e a primeira HQ de aventura realista no Brasil, além de criar o primeiro folhetim ilustrado e a primeira novela gráfica do Brasil. *As Aventuras de Nhô-Quim* começou a ser publicada na revista *Vida Fluminense*, em 1869.

Em *As Aventuras de Nhô-Quim*, [Agostini] aproveitava-se das desventuras de um caipira rico, ingênuo, trapalhão e exilado na Corte pela família para tecer uma sucessão de críticas irreverentes aos problemas urbanos, modismos, costumes sociais e políticos da época. Comerciantes, imigrantes, artistas, prostitutas de luxo, candidatos, eleitores, autoridades e até um ou outro jornalista e caricaturista, desafeto de Agostini, é censurado nessa série de incidentes jocosos. (AGOSTINI, 2002)

*As Aventuras do Zé Caipora* começa a ser publicada na Revista Ilustrada em 1883 e continua depois em *Dom Quixote* (1901) e em *O Malho* (1902-1906). Mesmo depois de encerrada, serviu de inspiração para uma canção popular, quadros teatrais e dois filmes mudos. (AGOSTINI, 2002) Agostini é considerado tão importante para os quadrinhos brasileiros que a data inicial da publicação *Nhô-Quim*, 30 de janeiro, é hoje comemorada como "Dia do Quadrinho Nacional", e "Angelo Agostini" é o nome de um troféu concedido pela AQC – Associação de Quadrinhistas e Caricaturistas – São Paulo. (AGOSTINI, 2002)

Hoje em dia, as histórias em quadrinhos, originalmente chamadas de *comics* por serem engraçadas, não só apresentam gêneros e temas diversos, como também são amplamente utilizadas em diversas situações, incluindo a sala de aula. Para reflexão pode ficar o resultado de uma pesquisa, provavelmente da década de 1970, relacionando as histórias e quadrinhos e a aprendizagem, pesquisa esta que ressalta a importância deste novo veículo, produto da cultura de massas.

Testes psicológicos aplicados em crianças demonstraram que a informação quando transformada em história em quadrinhos era apreendida num tempo assustadoramente pequeno. Numa época em que a complexidade de conhecimento é cada vez maior, fácil é compreender a relevância desse fato e, portanto, colocar em discussão a literatura, o ensino, e mesmo a linearidade do conhecimento abstrato. (KLAWA; COHEN, 1977, p. 113)

Num nível mais “adulto”, Gaiarsa (1977, p. 119) aconselha: “vamos ‘ler’ as histórias em quadrinhos a fim de aprender a ver as coisas. [...] Vamos aprender a ver nas histórias em quadrinhos como é o mundo.” As histórias em quadrinhos, ainda segundo Gaiarsa (1977, p. 119), “estimulam mais a inteligência e a imaginação e a abstração; permitem um número maior de combinações porque se podem combinar no espaço e em todas as direções, ao passo que as palavras só podem se suceder em uma linha depois da outra”.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AGOSTINI, Angelo. **As Aventuras de Nhô-Quim e Zé Caipora**: Os Primeiros Quadrinhos Brasileiros (1869-1883). Pesquisa, organização e introdução de Athos Eichler Cardoso. Brasília, DF: Senado Federal, 2002. Coleção Biblioteca Básica Brasileira.

ARASHIRO, Paulo César. **A História das Histórias em Quadrinhos**. Disponível em: <[http://www.centraldequadrinhos.com/v4/Por%20dentro/Artigos/historia\\_hqs.htm](http://www.centraldequadrinhos.com/v4/Por%20dentro/Artigos/historia_hqs.htm)>. Acesso em: 9 mar. 2009.

DEL MANTO, Leandro Luigi. Esbarrando na Era de Bronze. In: MOORE, Alan. **Supremo**: A Era de Bronze. São Paulo: Devir, 2007.

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

GAIARSA, José A. Desde a Pré-História até McLuhan. In: MOYA, Álvaro de. **Shazam!** São Paulo: Perspectiva, 1977.

GONÇALO JUNIOR. **A Guerra dos Gibis**. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

GUBERN, Román. **Literatura da Imagem**. Rio de Janeiro: Salvat Editora do Brasil S. A., 1979. Biblioteca Salvat de Grandes Temas, vol. 57.

KLAWA, Laonte; COHEN, Haron. Os Quadrinhos e a Comunicação de Massa. In: MOYA, Álvaro de. **Shazam!** São Paulo: Perspectiva, 1977.

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

MOYA, Álvaro de. **Shazam!** São Paulo: Perspectiva, 1977.

\_\_\_\_\_. Era uma Vez um Menino Amarelo. In: MOYA, Álvaro de. **Shazam!** São Paulo: Perspectiva, 1977.

RAHDE, Maria Beatriz. Origens e Evolução da história em quadrinhos. In: **Revista Famecos**, nº 5, Porto Alegre: 1996.

RIBEIRO, Juliana Aparecida. **O cuidado de enfermagem no pós-operatório de cirurgia cardíaca**: as percepções da pessoa que recebe reflexoterapia. 2009, 94 f. Dissertação (Mestrado em Enfermagem) – Centro de Ciências da Saúde, UFSC/PEN, Florianópolis, Santa Catarina, 2009.

STÖRIG, Hans Joachim. **A Aventura das Línguas**. São Paulo: Melhoramentos, 1990.