

Uma história das histórias em quadrinhos



Daniela Marino
Mestranda em Ciências da Comunicação
Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo

Embora a discussão sobre o marco do surgimento dos quadrinhos seja sempre muito controversa, Rogério de Campos busca nos mostrar que existe uma ordem cronológica de aparecimento de certos tipos de narrativas que guardam características semelhantes às encontradas nas obras da nona arte.

O autor lembra que tentar determinar quem teria sido o inventor dos quadrinhos é algo sem sentido, uma vez que, como costuma ocorrer ao longo da História, muitas manifestações artísticas surgiram simultaneamente em lugares diferentes do globo. No caso dos quadrinhos, especificamente, apesar de muitos pesquisadores atribuírem à arte rupestre ou às narrativas egípcias características que poderiam enquadrá-las em um tipo de arte sequencial, o fato é que o surgimento da prensa gráfica pode ser considerado um grande marco para a consolidação das histórias em quadrinhos como conhecemos hoje.

Por isso, ao citar *Yellow Kid*, de Outcault, e *Nhô Quim*, de Angelo Agostini, Rogério de Campos nos alerta de que muitos outros autores já produziam quadrinhos não só nos Estados Unidos e Brasil, como em vários lugares do mundo. Em sua introdução, procura registrar todos os possíveis “inventores” dos quadrinhos e fala sobre suas

obras, justificando a escolha em mencioná-los.

Sendo assim, tão difícil quanto determinar a origem exata das histórias em quadrinhos é determinar o que é uma história em quadrinhos, visto que o próprio conceito muda e evolui na medida que as narrativas se desenvolvem.

A Nona Arte também se relaciona com outras mídias, como o cinema: *L'Arroseur Arrosé*, produzida pelos irmãos Lumiere em 1895 é uma adaptação de uma história em quadrinhos. Por isso, Rogério de Campos buscou mapear alguns dos mais importantes representantes dos primórdios dos quadrinhos e apontar como eles se desdobraram em literatura, teatro, televisão, videogames e jornalismo.

A partir dos *bänkelsängers*, cantores-narradores que apontavam sequências de imagens em lonas enquanto se apresentavam em público, somos lembrados sobre uma das várias funções da arte sequencial: entreter enquanto informa um acontecimento àqueles que não sabiam ler e, como a imagem é o componente fundamental dessas narrativas, *Imageria* faz jus ao nome ao trazer uma enorme relação de tiras, ilustrações e páginas históricas com artes em sequência que remontam ao início do século XV.

Ao mencionar a xilogravura das torturas de Santo Erasmo. Sec. XV, o autor cogita que a obra também poderia ser



CAMPOS, Rogério de. *Imageria: o nascimento das histórias em quadrinhos*. São Paulo: Editora Vêneta, 2016.

considerada uma das precursoras imediatas das histórias em quadrinhos de crimes reais populares nos séculos seguintes, uma vez que este episódio é narrado em quadros, de forma sequencial e com diálogos logo abaixo de cada imagem.

O crime como espetáculo

Ao longo de todo o livro há ilustrações históricas e apontamentos sobre as imagens, bem como as considerações de Rogério de Campos sobre a relação que é possível estabelecer entre elas e as histórias em quadrinhos. Com obras como a narrativa sobre a Conspiração da Pólvora, tentativa de um grupo de nobres católicos ingleses de explodir o parlamento durante uma visita do Rei Jaime I, o leitor descobre que o personagem Guy Fawkes, do clássico *V de Vingança*, já havia aparecido em uma história em 1606.

Caso alguém se surpreenda com a violência retratada nos quadrinhos atuais, em *Imageria*, ilustrações como a de Esaias Van de Velde, retratando o assassinato do joalheiro Jan Van Wely, nos mostram que execuções públicas eram temas recorrentes nas narrativas sequenciais dos séculos XVI e XVII:

As histórias em quadrinhos sobre execuções ficaram tão populares que a cidade de Nuremberg, principal centro europeu de produção de narrativas ilustradas, proibiu-as já no séc. XVI, junto com outras, também sensacionalistas, que descreviam milagres e bruxarias. Coincidentemente, o número de condenações à morte e Nuremberg a partir de então esteve muito abaixo dos de outras cidades alemãs. (CAMPOS, 2015, p.48)

Com o passar do tempo, as narrativas foram sofrendo alterações em seus temas e explorando seu potencial cômico e crítico, principalmente quando o assunto era a monarquia. Um dos pioneiros a desenvolver um trabalho nesse sentido foi o suíço Rodolphe Töpffer.

Töpffer

Rodolphe Töpffer escrevia e ilustrava seus livros e em 1833 publicou a *História do Senhor Jabot*, um livro de natureza mista com desenhos feitos manualmente, acompanhados de uma ou duas linhas de texto: “Os desenhos, sem esse texto, não teriam mais que um significado obscuro. O texto, sem os desenhos, não significaria nada” (CAMPOS, 2015).

Apesar de ter seus trabalhos elogiados por Goethe, Töpffer preferia assiná-los usando apenas suas iniciais e adia suas publicações por vários meses para que estas não abalasses sua reputação e status: ele era professor renomado em uma escola para adolescentes da elite suíça.

No entanto, a publicação de *M. Jabot* acabou se tornando um marco para a história das histórias em quadrinhos devido ao seu impacto imediato: em pouco tempo o livro tinha edições piratas e diversos imitadores em vários países da Europa. A obra pode ser conferida integralmente entre as páginas 92 e 118 de *Imageria*.

Histórias em quadrinhos ao longo dos séculos

Tentar cobrir todas as obras que possam ter alguma relação com as histórias em quadrinhos nos últimos séculos pode ser um trabalho ingrato e provavelmente incompleto, ainda assim, Rogério de Campos selecionou muitos desses trabalhos e os reuniu em 350 páginas ricamente ilustradas e pontuadas com textos que fornecem um panorama bem amplo sobre a evolução das narrativas gráficas em diversos países ao longo dos últimos 5 séculos.

De episódios de História Medieval como o surgimento do protestantismo na Europa, passando pelos mangás japoneses, até chegar no continente americano no século XX, o leitor é apresentado a nomes como Doré (também com páginas inteiras de sua obra entre as páginas 124 e 171), Fleiuss, Charles H. Bennet, Bordallo Pinheiro, Winsor McCay e tantos outros que, independentemente de suas obras

poderem ser classificadas como histórias em quadrinhos ou não, certamente valem a pena serem conhecidas.

Na medida em que evoluem, sua função também evolui, passando de histórias de crimes à narrativas educativas, críticas ou cômicas, dependendo do contexto onde estavam inseridas. Por isso, *Imageria* não deixa de ser um reflexo da realidade quando entre dezenas de artistas masculinos, não menciona artistas femininas.

Isabelle Émilie de Tessier, única mulher mencionada no livro, era uma atriz francesa que morava na Inglaterra, ilustrou diversos livros infantis sob o pseudônimo de Marie Duval. Ilustradora da revista *Judy*, concorrente da famosa *Punch*, Marie Duval é “provavelmente o único caso de mulher quadrinista de sucesso no séc XIX” (CAMPOS, 2015). Com tom humorístico, sua obra mais famosa narra as aventuras de um personagem cachaceiro chamado Ally Sloper, que devido ao seu estrondoso sucesso, acabou sendo licenciado para a venda de relógios, brinquedos e bebidas. No entanto, a empresa que publicava *Judy* e o gibi de Ally Sloper acabou tomando posse do personagem.

Marie Duval foi substituída por outros quadrinistas. E, durante mais de um século, os livros e enciclopédias de maneira geral ignoraram sua existência. Alguns chegaram mesmo a escrever que Marie Duval era pseudônimo de Charles H. Ross (CAMPOS, 2015).

Imageria conclui sua trajetória com *Reddy e Também Caruso*, de Genne Carr, produzido no início do século XX, a partir de onde o registro da história das histórias em quadrinhos costuma começar.

Embora o livro não tenha a pretensão de encerrar a discussão sobre a gênese das histórias em quadrinhos, é certamente uma fonte muito rica de detalhes e curiosidades tanto para quem pesquisa quadrinhos como para curiosos em geral, pois o autor consegue

resgatar ilustrações muito antigas que são capazes de nos aguçar a imaginação quanto ao que de fato consideramos como histórias em quadrinhos e nos convida a refletir sobre o assunto ao longo de uma jornada de 5 séculos.