

PANORAMA HISTÓRICO DOS QUADRINHOS

Glauco Madeira de Toledo

Professor do IMESB-VC (Com. Social) e UNIP. Professor substituto do DAC – UFSCar em 2003/4. Graduado em Imagem e Som (UFSCar, 2000). Membro do Observatório de História em Quadrinhos da ECA-USP. (glaucot@yahoo.com)

Leonardo Antônio de Andrade

Professor do DAC – UFSCar. Leciona para Imagem e Som. Graduado em Engenharia de Computação (UFSCar, 1998), mestre em Ciências da Computação e Matemática Computacional (USP, 2001), doutorando (USP). Leciona Animação, Hiperfídia e Histórias em Quadrinhos. (landrade@ufscar.br)

RESUMO: Os quadrinhos, em suas diversas formas, acompanham a comunicação desde os primórdios da humanidade. Pinturas rupestres, tapeçarias, vasos, vitrais, impressos em papel e arquivos digitais traçam a história dos quadrinhos do início do registro comunicacional aos dias de hoje. Desde as primeiras publicações em jornais, passando por suplementos encartados até revistas próprias, os quadrinhos foram evoluindo e seu uso se popularizando, sendo utilizado inclusive como um estímulo para soldados no front de guerra. Depois da segunda Guerra Mundial os quadrinhos perdem um pouco seu encanto como ferramenta bélica e o mercado precisa reinventar seus heróis de papel. Depois de passar por uma fase importante de preconceito com relação à influência

negativa que exerceriam sobre as crianças os quadrinhos acabam se diversificando tematicamente. Artistas plásticos absorvem os quadrinhos e os devolvem como referência *Pop*. O mercado cresce. Hoje, com o advento da Web como meio de difusão, os quadrinhos vêm ganhando cada vez mais espaço além do papel, e sendo utilizado de formas inovadoras, como o jornalismo.

PALAVRAS-CHAVE: História em Quadrinhos, Jornalismo em Quadrinhos, Quadrinhos Digitais, Comunicação de Massa.

INTRODUÇÃO

“Em 1956, em Paris, um jovem diretor de cinema, ainda desconhecido internacionalmente, realizava um belo documentário sobre a Biblioteca Nacional da França: *Toute la mémoire du monde*. Para surpresa de muitos, entre os clássicos da literatura francesa e mundial apareciam algumas histórias em quadrinhos. Nome do diretor do documentário: Alain Resnais, (...) que achava um absurdo o fato de não encontrá-los na principal biblioteca de seu país”. (MOYA, Álvaro de; CIRNE, Moacy (org.), 2002. p.8)

Não é raro que o aficionado, o curioso ou mesmo o ocasional leitor de quadrinhos se depare com uma situação assim como a de Resnais. Uma parte que considera deveras importante da cultura, da arte, da comunicação é deixada de lado por preconceito

ou desconhecimento por parte de pessoas ditas mais cultas. Os quadrinhos estão presentes de forma contundente nas três categorias anteriores e, ainda assim, são deixados de lado por não serem tidos como “nobres”. Mas esse é um quadro que, se foi verdade até pouco tempo atrás, está demonstrando uma tendência de mudança neste início de milênio.

A visão do gênio dos quadrinhos Will Eisner, mais de vinte anos atrás, era que:

“Por motivos que têm muito a ver com o uso e a temática, a Arte Seqüencial tem sido geralmente ignorada como forma digna de discussão acadêmica. Embora cada um dos seus elementos mais importantes, tais como design, o desenho, o cartum e a criação escrita, tenham merecido consideração acadêmica isoladamente, esta combinação única tem recebido um espaço bem pequeno (se é que tem recebido algum) no currículo literário e artístico. Creio que tanto o profissional como o crítico são responsáveis por isso.” (EISNER, 1985, p.5).

McCloud apontava, em 1993, que:

“a expressão ‘história em quadrinhos’ teve conotações tão negativas que muitos profissionais preferem ser conhecidos como ‘ilustradores’, ‘artistas comerciais’ ou, na melhor das hipóteses, ‘cartunistas’! (...) e a perspectiva histórica capaz de contrapor essa imagem negativa acaba sendo obscurecida por essa negatividade.” (McCLOUD, 1993, p 18).

A exposição que virá a seguir, traça um panorama da criação do quadrinhos até a contemporaneidade, onde o cenário enxergado por Eisner e McCloud, felizmente, vem se alterando.

EXPOSIÇÃO

A proposta de contar uma história através de figuras pode ser remetida ao “início da civilização, onde as inscrições rupestres nas cavernas pré-históricas já revelavam a preocupação de narrar os acontecimentos através de desenhos sucessivos” (BIBELUYTEN, 1985, p.16) passando por manuscritos pré-colombianos, pinturas egípcias da idade antiga, vitrais religiosos e tapeçarias européias. De certa forma, a arte seqüencial presente na época era um produto elitista.

O termo arte seqüencial é utilizado neste trabalho como “uma maneira de se transmitir uma mensagem através de imagens mostradas em sucessão, encadeadas pela significação”¹, abrangendo assim as histórias em quadrinhos como as conhecemos hoje bem como seu germe, presente na comunicação desde os primórdios da humanidade.

Após a invenção da imprensa em meados do século XV, dois séculos se passaram até que os jornais se popularizarem com o auxílio desse invento. Houve então uma popularização da arte da seqüencial, pois agora “a forma de arte que servia aos ricos e poderosos, agora poderia ser desfrutada por todos!” (McCLOUD, 1995, p.16).

¹ Toledo & Andrade, 2007, p.3

Dessa forma, a arte seqüencial adquire um tom mais popular, já que sua criação não mais se restringe à exposição em paredes dos palácios da alta nobreza ou de templos inalcançáveis ao povo; através da prensa e de sua subsequente capacidade de reprodutibilidade, as ilustrações e as palavras poderiam ser distribuídas em massa, proporcionando uma adequação da linguagem das histórias em quadrinhos para esse novo meio de comunicação e para um novo público-alvo.

Walter Benjamin já havia compreendido no começo do século XX qual a importância da arte gráfica e qual sua colaboração no campo da comunicação e entendeu como que as palavras começaram a se integrar com a imagem e que desenvolveriam outras linguagens, distintas da escrita e da pintura. Além disso, ele percebeu qual a importância da arte gráfica, sobretudo para a imprensa. No caso dos quadrinhos, eles “passaram a ser fator determinante na vendagem dos jornais, e seus autores, disputados pelos ávidos empresários da notícia” (BIBE-LUYTEN, 1985, p.18). Ora, se os quadrinhos se encaixavam perfeitamente à necessidade da imprensa, logo os grandes magnatas dos jornais se encarregaram de manter os quadrinhos como uma atração imperdível em seus periódicos. Os empresários que incentivaram a disseminação dos quadrinhos foram justamente os grandes investidores que tinham sob seu domínio as redes de jornalismo “amarelo” (termo usado devido à cor preponderante nos tablóides de baixo custo), como Joseph Pulitzer e William Randolph Hearst, que trouxeram o apocalíptico Yellow Kid para o *New York Journal*, cujo sensacionalismo só era equiparado à habilidade de satisfazer o gosto popular e causar polêmica junto às elites conservadoras de Nova York.

Há muitas controvérsias sobre a identidade do(s) criador(es) do gênero artístico que hoje tratamos popularmente como histórias em quadrinhos, no entanto, a primeira história, narrada em arte seqüencial que mais se aproxima da sua concepção moderna, em termos de linguagem, valor artístico e estético seja atribuída a Richard F. Outcault e sua criação *The Yellow Kid* em 1894. O principal motivo pelo qual *Yellow Kid* seja assim considerado é devido ao fato de que “ele [Outcault] quem primeiro (...) introduziu o balão, que é, sem dúvida, o elemento que define a história em quadrinhos como tal” (McCLOUD, 1993, p.18).

O sucesso dos quadrinhos nos jornais, leva ao controle dos direitos de publicação por corporações, cuja principal função é centralizar e distribuir as histórias a jornais e revistas. O proprietário do *New York Journal*, William Hearst, cria a King Features Syndicate, em 1912, e passa a distribuir os quadrinhos por todo o mundo. Nessa época, alguns autores tentam intelectualizar suas histórias, como George Herriman, com o poético Krazy Kat (1913) – primeira narrativa sobre gatos e ratos:

“Além disso, essa transposição carregou para o cinema de animação os balões dos quadrinhos, talvez para resolver uma questão pertinente para Herriman, já que Kat “pronuncia” palavras da língua inglesa com a grafia incorreta, mais remetendo à sonoridade que à ortografia. Essa característica distingue o desenho de gato-e-rato de outras obras cinematográficas, que utilizavam cartelas com texto, ou

Nos anos 20, o cinema influencia os comics, que passam a ter cortes rápidos, angulação variada e ação seriada dos episódios. O Gato Félix (1923), de Pat Sullivan, e Mickey Mouse (1929), de Walt Disney, migram do desenho animado para os quadrinhos (MOYA, 1990, p.66).

A linguagem dos quadrinhos alcança um primeiro passo de maturidade na década de 1920, quando migram do formato de tiras e começam a alcançar suas próprias páginas. O jornal, então, deixa de ser o espaço privilegiado para a publicação de história em quadrinhos. Surgem os suplementos encartados e as revistas em quadrinhos.

Enquanto isso no Brasil, o pioneiro dos Quadrinhos no Brasil, Adolfo Aizen, lança em 14 de março de 1934 o *Suplemento Infantil*, um suplemento encartado, trazendo pela primeira vez aos brasileiros os quadrinhos presentes em grandes jornais, suplementos encartados e revistas em quadrinhos dos EUA. Editor do jornal *A Nação*, Aizen conseguiu um acordo com o representante da KFS no Brasil, e lança um suplemento pioneiro no qual além dos heróis americanos, surgiram as primeiras histórias de autores nacionais (JUNIOR, 2004, p.31).

Em 1938 surge um quadrinho com tema inovador, que mais tarde cria um gênero próprio tamanho o seu alcance. O alienígena Super-Homem surge como o “defensor dos fracos e oprimidos, o fenômeno que jurou dedicar sua existência à defesa dos perseguidos!” (SIGEL e SHUSTER, 1938), e coloca-se ao lado da mitologia clássica dentro da contemporaneidade. Este quadrinho se tornou alvo de estudos, críticas, análises, pesquisas, livros, política, direitos autorais, cinema, rádio, debates e polêmicas, gerando milhares de dólares para a companhia que detinha seus direitos (MOYA, 1990, p.128). Sua importância durante a segunda guerra foi tamanha que o ministro da propaganda do eixo, Joseph Goebbels, citou em discurso público que “O Super-Homem é um judeu!”, enciumado com a concorrência do personagem em quadrinhos.

Em 1940 surge um personagem que acabou por se tornar símbolo pátrio nos EUA. Capitão América é criado como um americano franzino que é dispensado pelo exército por ser muito fraco e pequeno para servir seu país. A recusa em aceitar a dispensa leva os oficiais de recrutamento a sugerirem que ele poderia se voluntariar para um experimento, o projeto supersoldado. Aceitando qualquer coisa que ajudasse o país, Steve Rogers recebe o soro do supersoldado e se torna não só um militar, mas o soldado fisicamente perfeito. O projeto não pode ser reproduzido porque um espião mata o cientista responsável, deixando Steve em débito de responsabilidade para com o exército, já que é o único a ter recebido o benefício do projeto. Pouco tempo depois de ter sido criado, o personagem veio a ser utilizado como apoio comunicacional no front da Segunda Guerra Mundial, tendo suas histórias em quadrinhos levadas e distribuídas para os soldados norte-americanos com o intuito de elevar o moral

das tropas. Nas capas das revistas, Capitão socava o próprio Hitler , mostrando aos soldados que ele não era intocável. Sua importância política é demonstrada pelo fato de as histórias terem enveredado por este caminho a pedido do governo.

Em 1945 no Brasil surge a primeira editora brasileira de quadrinhos, a Ebal, fundada por Adolfo Aizen (JUNIOR, 2004, p.117). A Ebal lança somente em 1947 sua primeira revista, intitulada *O Herói* e no mesmo ano Adolfo Aizen co-edita a revista *Seleções Coloridas*, com a Editora Abril de Buenos Aires. Essa co-edição marca o nascimento de duas editoras que marcaram o mercado editorial brasileiro: a Ebal, no Rio e da Editora Abril dos Civita em São Paulo (MOYA, 1990, p.106). Em 1951, na cidade de São Paulo, surge a Primeira Exposição Internacional de Histórias em Quadrinhos (pioneira no mundo). Somente duas décadas depois europeus e norte-americanos realizaram eventos similares.

Em 1954, nos EUA, é lançado o livro “*Seduction of the innocent*”, do Dr. Frederic Wertham. Este livro é tido como um dos gatilhos da perseguição aos *comics* nos Estados Unidos:

“*Seduction of the Innocent* relatava estudos de que os quadrinhos eram uma causa importante na delinqüência juvenil. Sua campanha [de Wertham] contra os quadrinhos começou em 1948 com a publicação do artigo ‘*Horror in the Nursery*’ na revista *Collier*. Os efeitos desta campanha contra as HQ’s logo foram percebidas. Em 1948 a revista *Time*, de 26 de Abril, relatava como o comissário de polícia de Detroit, Harry S. Toy examinou as revistas em quadrinhos e declarou que elas estavam carregadas de ensinamentos comunistas, sexo e discriminação racial. Em Dezembro a mesma *Time* relatou uma queima pública de quadrinhos após uma coleta de casa em casa ocorrida em Birghamton, Nova York. Por causa disso diversas editoras de quadrinhos se uniram para formar a *Association of Comics Magazine Publishers*. A função desta entidade era de formar um conjunto de diretrizes sob as quais os quadrinhos dos participantes teriam que ser aprovados.” (ARASHIRO, 2001b, p.1)

Ainda em 1954 é instituído o *Comics Code*, uma espécie de código editorial para os quadrinhos. Só receberiam em sua capa o selo do código as revistas que estivessem rigorosamente dentro das limitações de conteúdo, e ficou firmado que os distribuidores não trabalhariam com revistas que não tivessem o selo estampado. O *Comics Code* existe ainda hoje, mas sua relevância e sua influência foram se diluindo com o tempo. Os quadrinhos vão, aos poucos, sendo revistos.

A década de 60 marcou a recuperação do mercado de heróis. Isso se deveu a vários motivos. O código de ética, que previa menos violência já estava em vigor a algum tempo, a perseguição da justiça americana já estava em baixa e as editoras lançaram heróis com características mais humanas e filosóficas, com dramas psicológicos e problemas cotidianos. Foi nessa época que apareceram o Homem-Aranha, o Quarteto Fantástico, o Thor e o Surfista Prateado. (ARASHIRO, *ibidem*).

A contracultura de 70 também teve seu quinhão de quadrinhos. A liberação sexual, as drogas, o lisergismo tiveram expoentes no mundo todo. Robert Crumb nos EUA, Guido Crepax na Itália e até mesmo os super-heróis lidaram com sexo, drogas

e rock'n'roll. De certa forma, um *super* lidava com assuntos espinhosos moralmente no seu cotidiano. Mas nunca de forma tão direta. O personagem Ricardito (o parceiro mirim de Arqueiro Verde) entrou para a história dos quadrinhos quando, ainda sob o jugo do *comics code*, apareceu na capa de uma revista usando drogas injetáveis. Era o início de uma época engajada, em que mesmo revistas tidas como infantis iriam levantar discussões politizadas.

Na primeira metade dos anos 80, o mercado editorial se encontrava retraído, e foi necessário que grandes artistas realizassem inovações quanto ao uso da linguagem dos quadrinhos para que o mercado conseguisse atrair novo público. Frank Miller trouxe dos quadrinhos orientais (mangás) e de outros autoes europeus muita influência de linguagem ao mercado americano, junto a arte e ao roteiro e lança em 1985 a mini-série *Batman - O Cavaleiro das Trevas*. Alan Moore em plena guerra fria lança a mini-série *Watchmen*, tida por muitos como uma das grandes obras dos quadrinhos. Tal como no cinema, o quadrinho deixa de ser do personagem e passa a ser seu criador.

Com uma nova expansão do mercado, o início dos anos 90 se mostra tão promissor aos quadrinhos, que uma terceira editora “*major*” surge no mercado norte-americano. Apesar de existir um certo período de concorrência, em menos de uma década o mercado se retrai novamente e volta a ter apenas duas grandes editoras. O quadrinho *Maus* de Art Spiegelman ganha o prêmio Pulitzer em 1992, um dos mais conceituados do meio jornalístico e literário, e nunca antes dado a uma HQ. A história auto-biográfica narra a luta de seu pai, um judeu polonês, para sobreviver ao Holocausto. O livro também fala do relacionamento complicado do autor com seu pai e de como os efeitos da guerra repercutiram através das gerações de sua família.

Maus viria a ser uma semente que acabou por levantar questionamentos sobre as possibilidades dos quadrinhos. Afinal, se é possível contar uma história, é também possível contar uma história real. Assim, por que não fazer jornalismo em quadrinhos? Segundo o jornalista Luiz Costa Pereira Junior, “é comum a imprensa usar quadrinhos como ferramenta a mais para a reconstituição de fatos e a veiculação de informação a que não se tem acesso direto”. É o caso de reconstituições e dramatizações. Mas o maltês residente em Nova York, Joe Sacco, resolveu levar o jornalismo em quadrinhos a um patamar ainda mais alto, levando a manifestação estética da arte seqüencial para fazer um reflexo do mundo interior de Sacco em suas reportagens. Nelas, suas percepções são levadas ao mundo de forma bastante direta e dão voz a personagens invisíveis - gente que não existiria retratada no jornalismo tradicional, mas retratadas de forma subjetiva, o que suprime a idéia de imparcialidade jornalística. Joe Sacco teve uma de suas reportagens em quadrinhos publicada no Brasil pelo jornal Folha de São Paulo.

As charges, desenhos satíricos de cunho político-social, têm sua história diretamente ligada ao jornalismo, seu veículo primeiro. Recentemente “Jornais europeus provocaram a fúria do mundo muçulmano ao publicar um lote de charges

consideradas ofensivas ao profeta Maomé” (SOUZA, 2006, arquivo eletrônico). Essa série de charges retratava o profeta (que pela religião muçulmana não pode ser retratado) de maneira a atrelá-lo ao terrorismo. O levante causou uma discussão mundial em torno da liberdade de expressão. A internet foi a opção mais segura para todos aqueles que quiseram ver as charges, uma vez que os jornais que as publicaram foram ameaçados até por homens-bomba.

Também é importante notar que a internet contribui para a proliferação dos quadrinhos, ainda que em grande parte essa proliferação se dê de maneira ilegal: o intercâmbio de arquivos “*peer to peer*” e de download via HD virtual dos *scans* das páginas das revistas impressas. Os downloads possibilitam hoje que se leia muito mais quadrinhos do que efetivamente se compra, e de diversas partes do mundo. Assim, HQs brasileiras podem ser encontradas disponíveis para leitura sem a necessidade da distribuidora. Claro que este processo fora-da-lei onera, dificulta e, por vezes, impossibilita o sucesso comercial de realizadores e editoras. Caso similar se dá já há algum tempo com o mercado fonográfico. Mas, se o formato de arquivo MP3 fornece circunstâncias muito satisfatórias para o usuário de MP3 players, o mesmo ainda não se dá com o leitor de HQs virtuais. O formato de leitura do virtual ainda é confuso e não-padronizado; o arquivo originado pelo scanneamento de originais impressos tem qualidade satisfatória para a leitura em tela, mas não para a reimpressão (e ainda que tivesse, o que seria uma questão de tamanho/memória, a reimpressão caseira seria caríssima, pelos padrões atuais); e *smartphones* e *palmtops* têm um tamanho de tela inadequado para a leitura confortável de quadrinhos scanneados.

Os *web-comics* vêm se popularizando com o crescimento da internet, e devido a ela, têm sido uma boa opção, tanto a quem faz os quadrinhos como a quem lê: para o leitor tal oportunidade é muito vantajosa, uma vez que acessa rápida e facilmente os quadrinhos, além de ter uma infinidade de tipos e séries diferentes a seu alcance, sem ter gastos adicionais com essa leitura, na maioria dos casos. Do outro lado da relação, a internet oferece a possibilidade de fazer e divulgar gratuitamente os quadrinhos, um modo com menos riscos ao criador, e às vezes, mais eficiente em divulgação, uma vez que pela rede mundial o acesso é simples, rápido e cada vez mais fácil devido às inúmeras ferramentas virtuais que vêm surgindo, como sites de busca constantemente aprimorados, blogs, o Orkut, etc. Tais facilidades ajudam, inclusive, o universo dos quadrinhos, pois com as facilidades tendo a internet como meio de divulgação, atualmente temos o crescimento dos *web-comics*. Qualquer pessoa que disponha de um computador conectado à internet pode publicar conteúdo. É importante ressaltar que a importância econômica dos quadrinhos foge ao escopo deste trabalho, que dá ênfase à sua disseminação e aceitação.

A partir da década de 90, um grande número de obras audiovisuais adaptadas dos quadrinhos surgiu. Para a TV algumas séries de animação buscaram nos heróis Batman, Super-Homem e X-Men e nos universos que os completam, narrativas e referências diretas. Observa-se que estas adaptações se apropriam de elementos,

mas utilizam sua própria linguagem para apresentar os desenhos animados. A partir do final da década de 90 um número crescente de adaptações de histórias em quadrinhos vem ganhando sua versão em cinema, sendo que em algumas adaptações até mesmo sua linguagem, como em *Sin City - A cidade do pecado*, dirigido por Robert Rodriguez e Frank Miller de 2005, foi utilizada. Para se ter uma idéia de como a quantidade de adaptações vêm crescendo, no mundo todo, nas décadas de 1970 e 1980 temos quase uma centena de adaptações (94) e nas décadas de 1990 e 2000 (considerando até 2007), temos mais do que o dobro (217), segundo o site italiano *Lo schedario de cine-comics* (<http://www.midianweb.it>).

Além da notória boa aceitação do mercado às adaptações dos quadrinhos, professores do ensino superior e pesquisadores têm notado que o número de pesquisas cuja temática é ou se relaciona com os quadrinhos tem aumentado nos últimos trinta anos:

“o paulatino crescimento do interesse pelas histórias em quadrinhos como objeto de pesquisa na Universidade de São Paulo, sinalizando para a derrubada de preconceitos e maior aceitação da linguagem gráfica seqüencial nos meios acadêmicos. (...) A aplicação dos quadrinhos em áreas biológicas é a evidência concreta de sua importância, tanto para a pesquisa acadêmica como para profissionais de diferentes formações e também para a sociedade.” (VERGUEIRO & SANTOS, 2006, p.9).

Também é conhecido o fato de diversos vestibulares importantes do país, entre eles os exames admissionais da Unesp, USP e Unicamp se utilizarem de histórias em quadrinhos ou tiras em suas questões.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

É notório que os quadrinhos ganharam posição de destaque neste começo de século. Isso se demonstra no Brasil através:

- Da resposta de público às adaptações para o cinema de obras oriundas de quadrinhos de super-heróis, como as trilogias “Homem-Aranha”, “X-Men” ou o longa “Homem de Ferro”;

- Da realização de adaptações vindas das tiras de jornal, como “Garfield” e mesmo adaptações de quadrinhos pouco conhecidos, alternativos ou desconhecidos como quadrinhos e que se tornaram famosos no cinema, como “Do Inferno” e “Homens de Preto”.

- Das adaptações dos quadrinhos para a televisão. Entre elas está o seriado americano “*Heroes*”, com ótima audiência no mundo todo, e duas telenovelas brasileiras, “Caminhos do Coração” e “Os Mutantes - Caminhos do Coração”, realizadas pela Rede Record de televisão para aproveitar o apelo da série americana.

- Do volume crescente das publicações *online*, que permitem acesso a leitores no mundo todo e têm aumentado vertiginosamente, permitindo inclusive algumas versões de quadrinhos interativos, onde se escolhe a continuação da história, o que

não é possível em papel por um problema editorial (seria muito caro).

- Da existência de uma demanda enorme por arquivos digitais, tão grande que faz proliferar a pirataria, na forma da transferência “*peer to peer*”.

- Das publicações de luxo em livrarias, dando ao *produto* quadrinhos o *status* de livro de luxo, permitindo ao editor uma venda diferente da realizada através das bancas de revista, feita em regime de consignação e, portanto, estimulando a publicação.

- Das republicações de obras clássicas, permitindo ao leitor o acesso a um material que costuma ter data de validade curta e nenhuma republicação, mesmo das melhores edições (o que equivale dizer que se “Dom Quixote” foi publicado no mês passado, se o leitor não conseguiu comprar, não conseguirá jamais).

- Das aparições dos quadrinhos como tema “sério” em textos e revistas jornalísticos, sendo tratados como material comunicacional, editorial, artístico, cultural...

- Do formato narrativo dos quadrinhos utilizado como ferramenta do jornalismo em si, apenas para citar algumas formas de demonstração.

- Do aumento do número de pesquisas científicas realizadas em instituições de ensino e pesquisa no país.

Diante de tal apresentação, pode-se dizer que temos hoje uma visão mais positiva dos quadrinhos do que a mencionada por Eisner em 1985 e por McCloud em 1993. Eisner se ressentia do fato de os quadrinhos serem quase que ignorados pela academia; a notoriedade de algumas obras criadas na própria década de 1980 veio a modificar esse panorama, bem como as republicações e a internet permitiram mais fácil acesso a esse material. Também colaboram grandemente as Gibitecas, bibliotecas de quadrinhos. McCloud, na década de 1990, reclamava da visão negativista com relação ao conceito dos quadrinhos. O advento da internet veio a modificar isso, como percebe o próprio McCloud, que escreveu um livro sobre os quadrinhos na era digital. “Como outros meios, os quadrinhos são meramente uma idéia simples, em busca de aplicações complexas e todavia permanecem relegados pela sabedoria convencional à condição de não-arte” (McCloud, 2006, p.3).

A evolução acontece, há novos suportes e novas formas de contar histórias, há a aceitação do público, há a procura por parte dos acadêmicos. Mas as convenções, essas demoram a mudar.

REFERÊNCIAS

ARASHIRO, Paulo César. *A História das Histórias em Quadrinhos II*. In Central de Quadrinhos. Disponível em: <http://www.centraldequadrinhos.com/v4/For%20dentro/Artigos/historia_hq02.htm> - em 14/07/2008.

BENJAMIN, Walter. *A Obra de Arte na Era de Sua Reprodutibilidade Técnica*. In Textos Escolhidos, v. 48. José Line Grönnwald (Trad.), São Paulo: Abril S.A. Cultural, 1983.

BIBE-LUYTEN, Sonia M. *O que é História em quadrinhos*, São Paulo: Editora Brasiliense, 1985.

EISNER, Will. *Narrativas Gráficas*. Ed. Devir. São Paulo, 2005.

JUNIOR, Gonzalo. *A Guerra dos Gibis - A formação do mercado editorial brasileiro e a censura aos quadrinhos, 1933-64*. Ed. Companhia das Letras, São Paulo, 2004.

LEAL, Bruno S. *Jornalismo em quadrinhos* in Portal Laboratório Tubo de Ensaio. Disponível em: <http://www.fafich.ufmg.br/tubo/narrativas/estudos/jornalismo-em-quadrinhos/>, em 03/07/2008.

Lo schedario de cine-comics. In Cine Comics: dalla matita alla pellicola. Disponível em <<http://www.midianweb.it/>> em 14/07/2008.

McCLOUD, Scott. *Desvendando os Quadrinhos*. Hécio de Carvalho e Marisa do Nascimento Paro (Trad.), São Paulo: Makron Books, 1995.

_____. *Reinventando os Quadrinhos*. Ed. M. Books, 2006.

MOYA, Álvaro de. *História da História em Quadrinhos*. Ed. Brasiliense, São Paulo, 1990.

_____; CIRNE, Moacy (org.). *Literatura em quadrinhos no Brasil: acervo da Biblioteca Nacional*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira: Fundação da Biblioteca Nacional. 2002.

SIEGEL, Jerry; SHUSTER, Joe. *Superman*, Revista Action Comics, junho de 1938.

SOUZA, Josias de. *Charges de Maomé enfurecem muçulmanos*. In Folha Online - Blogs - Josias de Souza. 2006. Disponível em: http://josiasdesouza.folha.blog.uol.com.br/arch2006-02-05_2006-02-11.html - em 13/07/2008.

TOLEDO, Glauco M.; ANDRADE, Wiliam M. *A Influência dos Quadrinhos no Cinema: A Incrível Saga da Linguagem Invisível e seu Legado Cinematográfico*. In Intercom Sudeste 2007. Disponível em: www.intercom.org.br/papers/regionais/sudeste2007/resumos/R0471-1.pdf - em 03/07/2008.

VERGUEIRO, Waldomiro de C. S.; SANTOS, Roberto Elísio dos. *A pesquisa sobre histórias em quadrinhos na Universidade de São Paulo: análise da produção de 1972 a 2005*. In UNIrevista - Vol. 1, nº 3 : julho de 2006. Disponível em: http://www.unirevista.unisinos.br/_pdf/UNIrev_VergueiroSantos.PDF - em 13/07/2008.