

HQ/LIVROS ARTIGO



As histórias em quadrinhos e seus gêneros - Parte 6

As histórias em quadrinhos e seus gêneros - Parte 6

WALDOMIRO VERGUEIRO

21.02.2002

00H00

ATUALIZADA EM

03.11.2016

15H05



Tarzan de Hal Foster



Buck Rogers



Little Nemo



Washington Tubbs II



Wash e Capitão César



Ao continuar navegando, declaro que estou ciente e concordo com a [Política de Privacidade](#) bem como manifesto o consentimento quanto ao fornecimento e tratamento dos dados para as finalidades ali constantes.

ACEITAR



Príncipe Valente



Flash Gordon



Jungle Jim



X-9



The Spirit



O Sombra



Super-Homem

Em geral, comenta-se que as histórias em quadrinhos de aventuras surgiram em 1929, com a publicação das façanhas de **Tarzan**, inicialmente desenhado por Harold Foster e depois por Burne Hogarth, e das de **Buck Rogers**, de Phyl Nolan e Dick Calkins. Isto é verdadeiro apenas em parte. Na realidade, esses autores, com qualidade bastante superior na primeira obra mencionada, trouxeram aos quadrinhos o desenho naturalista e

Ao continuar navegando, declaro que estou ciente e concordo com a [Política de Privacidade](#) bem como manifesto o consentimento quanto ao fornecimento e tratamento dos dados para as finalidades ali constantes.

ACEITAR

viam se meter (e posteriormente se safar) das maiores dificuldades. A diferença entre essas tiras iniciais e aquelas acima mencionadas é que, nos primeiros, a aventura surgia como elemento complementar ao humor, seja na elaboração da trama, seja na forma dos desenhos, sempre ressaltando os elementos característicos da caricatura e da estilização. O realismo de alguns autores passava muitas vezes despercebido aos leitores, como temáticas folhetinescas envoltas em roupagens humorísticas.

O CAPITÃO CÉSAR SUBVERTE A COMÉDIA

Na literatura de massa, as tramas de aventura dependem sobretudo de continuidade narrativa. Nesse sentido, é preciso reconhecer que, no início do século passado, essa continuidade era encontrada muito mais nos **pulps** – revistas de distribuição massiva feitas a partir de papel de segunda categoria, vendidos a preços muito baixos –, do que propriamente nas histórias em quadrinhos. Estas últimas limitavam-se mais à exploração de fatos humorísticos, seguindo muitas vezes o modelo de **a gag-a-day**, ou seja, uma piada por dia.

A continuidade narrativa surge timidamente nas histórias dos grandes mestres, dos quais Winsor McCay tornou-se talvez o mais insigne exemplo ao fazer o pequeno **Nemo** adormecer a cada dia para mergulhar no mundo dos devaneios exatamente no momento em que havia despertado no dia anterior, dando assim continuidade a um sonho aparentemente interminável.

Nas pegadas de McCay seguiram diversos outros artistas, como Herriman em **Krazy Kat** (1910), George McManus em **Bringing up Father** (1913); Frank King em **Gasoline Alley** (1918) e Harold Gray em **Little Orphan Annie** (1924). No entanto, em todos eles, a continuidade narrativa parecia constituir muito mais um elemento complementar do que propriamente o cerne da trama. Essa centralização aparentemente só começaria a ser delineada, ainda que timidamente a princípio, com o trabalho de Roy Crane em **Washington Tubbs II**.

Iniciada em 1924, a série de Crane focava-se em um jovem de limitados atributos físicos que tinha grandes pretensões tanto em termos amorosos como de fortuna econômica. Debutou de forma pouco expressiva, não tendo quase nada a apontá-la como a vanguarda de um novo gênero. Em pouco tempo, porém, o jovem **Wash Tubbs** iria se envolver em viagens ao torno do mundo, onde se defrontaria com mulheres estonteantes e perigos de deixar os cabelos em pé. Durante cinco anos, ele reinaria absoluto como protagonista, até o aparecimento da personagem que não apenas selou definitivamente o ingresso da tira no campo das **adventure strips** como, também, tirou o pequeno **Wash** das luzes da ribalta: **Captain Easy** (no Brasil, **Capitão César**), o modelo de muitos aventureiros que posteriormente surgiriam nos quadrinhos.

A CONTINUIDADE VITAL

O aparecimento de **Easy** na série de Crane, no entanto, ocorreu alguns meses depois do surgimento de

Ao continuar navegando, declaro que estou ciente e concordo com a [Política de Privacidade](#) bem como manifesto o consentimento quanto ao fornecimento e tratamento dos dados para as finalidades ali constantes.

ACEITAR

estereotipadas, passando a florescer as personagens realistas, com proporções semelhantes às do ser humano. Afastaram-se as piadas diárias para dar lugar ao **gancho**, o momento de suspense do final da tira ou página dominical, o elemento que garantirá o retorno do leitor no dia seguinte, para descobrir o que aconteceu com seu herói.

A solidão do espaço, o mistério das selvas, a periculosidade da vida urbana assumiram a berlinda na atenção dos leitores e estes passaram a seguir as peripécias das personagens como se eles mesmos fizessem parte da trama, muitas vezes destruindo, nessa identificação, as tênues separações entre ficção e realidade. O quadrinho de aventuras mergulhou no inconsciente coletivo dos leitores e respondeu a seus anseios mais recônditos, mesmo àqueles dos quais não se davam conta.

AVENTURAS NAS SELVAS, NO ESPAÇO E NO SUBMUNDO DO CRIME

Na esteira do ambiente exótico aberto por **Tarzan**, vieram **Terry and the Pirates** (1933), de Milton Caniff; **Jungle Jim** (1934), de Alex Raymond e **Prince Valiant** (1937), também de Hal Foster, entre dezenas de outros, para não falar nos diversos imitadores do **Homem-Macaco** que as décadas seguintes produziram. Os quadrinhos que se centravam na ficção científica, dos quais **Buck Rogers** foi a vanguarda, representariam outro filão quase inesgotável com **Flash Gordon** (1934), de Alex Raymond; **Brick Bradford** (1934), de William Ritt e Clarence Gray, e muitos outros, tendo a Europa se destacado como uma insaciável cultora do gênero.

Às duas modalidades mencionadas, viria logo juntar-se uma terceira, diretamente oriunda dos pulps, a aventura policial, na qual pontifica a figura de Chester Gould com seu incorruptível detetive **Dick Tracy** (1931), que praticamente estabeleceu os parâmetros para esse tipo de história em quadrinhos. Entre os muitos nomes de destaque nessa área, deve-se novamente lembrar de Alex Raymond, com **Secret Agent X-9** (1934) e **Rip Kirby** (1946); Lyman Anderson, com **Inspector Wade** (1935); Will Gould, com **Red Barry** (1934); Alfred Andriola com **Charlie Chan** (1938); Will Eisner, com **The Spirit** (1940) e **Kerry Drake** (1943), entre outros.

A partir destas, outras modalidades de adventure strips passaram a surgir, numa variedade difícil de ser rapidamente descrita, englobando desde o **western** ao sub-gênero **espada e bruxaria**. De uma certa forma, todas essas modalidades trouxeram uma nova vitalidade aos quadrinhos, garantindo-lhes quadrinhos a energia necessária para atravessar o século 20.

Evidentemente, as adventure strips foram e continuam a ser cultivadas no mundo inteiro, principalmente por responderem à necessidades de evasão e catarse do ser humano. No Brasil, grandes autores a elas se dedicaram, como Jayme Cortez (**Sérgio do Amazonas**), Flávio Colin (**O Anjo**), Getúlio Delphin (**Aba Larga**) e muitos outros.

OS AVASSALADORES SUPER-HERÓIS

Ao continuar navegando, declaro que estou ciente e concordo com a [Política de Privacidade](#) bem como manifesto o consentimento quanto ao fornecimento e tratamento dos dados para as finalidades ali constantes.

ACEITAR



quadrinhos como meio de comunicação de massa. Em 1938, com o **Superman**, de Jerry Siegel e Joe Shuster, os super-heróis, representando o gênero mais característico com que a linguagem quadrinhística brindou a sociedade contemporânea, tomaram praticamente conta dos gibis e eles nunca mais foram os mesmos. Essas criaturas fantásticas passaram a dominar o meio, tornando-se quase sinônimo dele. Para o bem ou para o mal.

Leituras recomendadas:

COMA, Javier. **Del gato Felix al gato Fritz: Historia de los comics**. Barcelona : Gustavo Gili, 1979.

GOULART, Ron. **The adventurous decade**. New Rochelle, N.Y. : Arlington House Publ., 1975.

GUBERN, Roman. **Literatura da imagem**. Rio de Janeiro : Salvat Editora do Brasil, 1980.

HARVEY, Robert C. **The art of the funnies: An aesthetic history**. Jackson. : University Press of Mississippi, 1994.

O'SULLIVAN, Judith. **The great American comic strip: One hundred years of cartoon art**. Boston : Bulfinch Press, 1990.

ROBBINS, Trina. **From girls to grrrlz: A history of comics froms teens to zines**. San Francisco : Chronicle Books, 1999.

SANTOS, Roberto Elísio dos. **Para reler os quadrinhos Disney: Linguagem, técnica, evolução e análise de HQs**. São Paulo, 1998. [Tese de Doutorado - Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo]

Leia a série de artigos "As Histórias em Quadrinhos e seus gêneros", [clikando aqui](#).

Você pode gostar

Links promovidos por taboola

Matt Damon sabia que A Grande Muralha seria ruim: "Pior sensação para um ator"



Ao continuar navegando, declaro que estou ciente e concordo com a [Política de Privacidade](#) bem como manifesto o consentimento quanto ao fornecimento e tratamento dos dados para as finalidades ali constantes.

ACEITAR



FILMES

- OSCAR
- BILHETERIAS USA
- BILHETERIAS BRASIL
- ESTREIAS DA SEMANA
- CRÍTICAS
- NOTÍCIAS

SÉRIES E TV

- EMMY
- CALENDÁRIO DE ESTREIAS
- CALENDÁRIO 2018
- CRÍTICAS
- NOTÍCIAS

HQS E LIVROS

- SAN DIEGO COMIC CON
- CRÍTICAS
- NOTÍCIAS

MÚSICA

- CRÍTICAS
- NOTÍCIAS



Ao continuar navegando, declaro que estou ciente e concordo com a [Política de Privacidade](#) bem como manifesto o consentimento quanto ao fornecimento e tratamento dos dados para as finalidades ali constantes.

ACEITAR