

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO
PAULO, PUC-SP

Rodrigo Nathaniel Arco e Flexa

Mike Deodato Jr e
a Invasão Brasileira
na
Terra dos Super-Heróis
(1989-2019)

DOUTORADO EM COMUNICAÇÃO E SEMIÓTICA

São Paulo

2019

**PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO
PAULO, PUC-SP**

Rodrigo Nathaniel Arco e Flexa

**Mike Deodato Jr e
a Invasão Brasileira
na
Terra dos Super-Heróis
(1989-2019)**

Tese apresentada à Banca Examinadora da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo como exigência parcial para obtenção do título de Doutor em Comunicação e Semiótica, sob a orientação do Prof. Dr. José Amálio Pinheiro.

São Paulo

2019

BANCA EXAMINADORA

A tese foi realizada com o apoio de bolsa integral do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq) .

Processos do Beneficiário: 142042/2015-3.

Dedico o trabalho ao meu pai, Jairo Arco e Flexa (1937-2018), jornalista, ator e diretor teatral, que sempre apoiou a minha paixão pelas histórias em quadrinhos.

FLEXA, Rodrigo Nathaniel Arco e. *Mike Deodato Jr e a Invasão Brasileira na Terra dos Super-Heróis (1989-2019)*. 2019. Doutorado pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP).

RESUMO

Estudo sobre o ingresso cada vez maior de quadrinistas brasileiros na indústria de *comic books* (revistas de histórias em quadrinhos) dos Estados Unidos - fenômeno editorial iniciado na virada dos anos 1980 para os 1990, em plena expansão até os dias de hoje. Na atualidade, inúmeros desenhistas do Brasil despontam entre os de mais prestígio no mercado dos EUA. A tese traçará um panorama histórico e teórico para a análise de histórias em quadrinhos mais relevantes da produção em estudo. Neste sentido, a partir das referências teóricas utilizadas, o fio condutor da narrativa percorrerá três momentos: passado, presente e futuro (genealogia, ambientes e impactos). Para tanto, a tese escolheu como protagonista da história editorial em estudo a carreira do artista paraibano **Mike Deodato Jr** - um dos quadrinistas do Brasil pioneiros a desbravar o território dos EUA, e em plena atividade até os dias atuais. Pretende-se investigar assim de que maneira os artistas nacionais são levados a produzir de acordo com os padrões da indústria e se - de formas diversas, e caso a caso -, ao longo de suas trajetórias, desenvolvem uma identidade visual que gera impactos no próprio mercado: o dos Estados Unidos e também o brasileiro.

Palavras-chave:

Mike Deodato Jr, Histórias em quadrinhos (HQs), Imagem Midiática, Super-herói, Indústria Cultural.

ABSTRACT

Study of the increasing entry of Brazilian artists into the US comic books industry since late 1980. This is an editorial phenomenon that is still growing. Today, many artists from Brazil are among the most prestigious in the US market. The thesis will work with historical and theoretical studies for the analysis of the most relevant comics of the production under investigation. In this sense, the narrative will cover three moments: past, present and future (genealogy, environments and impacts). To this end, the thesis chose as protagonist of the editorial history under study the career of the Brazilian artist, the paraibano **Mike Deodato Jr**, one of Brazil's comics pioneers into the US industry and in full activity to the present day. Then, investigate how Brazilian artists produce according to industry standards and when - in different ways, and case by case -, their trajectories develop a visual identity that generates impacts on the United States and Brazil markets and society.

Keywords :

Mike Deodato Jr, comic books, Media Image, Super Heroes, Cultural Industry.

LISTA DE IMAGENS

Figura 1: Mike Deodato Jr e os ataques de 11 de setembro de 2001. Arte divulgada pelo autor poucos dias depois do atentado.

Página 9.

Figura 2: Hulk desenhado por Deodato Jr, o personagem mesclado ao título.

Página 10.

Figura 3: O Justiceiro retratado por Mike Deodato Jr: quadrinhos e literatura.

Página 52.

Figura 4: Homem-Aranha em jogo de luz e sombra: marca das configurações de Mike Deodato Jr.

Página 53.

Figura 5: Mercenário, psicopata e homicida, elaborado por Mike Deodato Jr.

Página 54.

Figura 6: Novamente, o Gigante Esmeralda pelo traço de Mike Deodato. Jogo de luz e sombra.

Página 55.

Figura 7: Estudos e esboços de Renato Guedes representando o Superman do ator Christopher Reeve.

Página 56.

Figura 8: Os X-Men pelo traço do brasileiro Roger Cruz.

Página 57.

Figura 9: Abertura da saga cósmica *Rann-Thanagar War* #4: arte dos brasileiros Ivan Reis e Joe Prado e ainda arte-final do também brasileiro Marcelo Campos.

Página 58.

Figuras 10 e 11: Folha dupla com o revigorado Aquaman desenhado por Ivan Reis.

Páginas 95 e 96.

Figuras 12 e 13: A clássica transformação do jornalista Clark Kent em Superman desenhada pelo paulista Renato Guedes. Talvez a cena mais repetida na história dos

super-heróis, caracterizada de maneira singular pelo artista brasileiro.

Páginas 97 e 98.

Figura 14: Surge o Mercenário por Mike Deodato Jr.
Página 99.

Figuras 15 e 16: Acima e na página seguinte: "3000 Anos Depois", HQ de Deodato Pai e Deodato Filho em edição de luxo (2015).

Páginas 100 e 101.

Figuras 17, 18 e 19: Os Zeróis do cartunista mineiro Ziraldo. Entre os anos 1960 e 1970, super-heróis tiveram destaque no Brasil, e o artista não deixou a oportunidade passar para elaborar a sua sátira sobre os personagens e seus clichês.

Páginas 102, 103, e 104.

Figuras 20 e 21: A Mulher-Maravilha de Mike Deodato Jr - linhas sensuais em exuberância como não vista antes na representação da personagem.

Páginas 112 e 113.

Figura 22: Tigra, de Mike Deodato Jr.

Página 119.

Figura 23: "Umbrella Academy", arte de Gabriel Ba.

Página 120.

Figuras 24 e 25: "American Vampire", série desenhada por Rafael Albuquerque sobre como os vampiros estiveram na vida dos Estados Unidos, dos tempos do faroeste até a Guerra Fria. Páginas 121 e 122.

Figura 26: Trecho da HQ clássica dos anos 1980, "Batman A Piada Mortal": violência e insinuação de abusos sexuais. Página 131.

Figura 27: Capa não-publicada de Rafael Albuquerque, feita em homenagem à HQ citada, mas alvo de críticas via mídias sociais, até que artista e editora vetaram a publicação. Página 132.

Figura 28: A pessoa de Norman Osborn mesclada à sua personalidade como o Duende Verde, arte de Deodato.
Página 142.

Figura 29: Norman Osborn revela-se como o novo comandante dos Vingadores, em teatro de luz e sombras, arte de Mike Deodato Jr. Página 145.

Figuras 30 e 31: O antigo vilão homicida é agora apresentado em rede mundial de TV como o líder dos Novos Vingadores. Páginas 166 e 167.

Figura 32: Cai a máscara. Quando nada ocorre como planejado, Osborn revela sua real face, sem a máscara imaterial que construía sua persona pública. Página 168.

SUMÁRIO

Introdução: Página 1.

Capítulo 1

HQs, estudos, indústria e linguagem.

Página 11.

1.1. Teoria da mídia & ciência da cultura.

Página 17.

1.2. Genealogia, ambientes e impactos.

Página 22.

1.3. Quadrinhos entre bordas e *mainstream*.

Página 27.

1.4. Tradição, cultura de massa e identidades.

Página 33.

1.5. Referências iniciais e livros sobre HQs.

Página 39.

1.6. Pesquisa acadêmica nacional sobre

quadrinhos. Página 46.

Capítulo 2

Genealogia e o ingresso dos pioneiros.

Página 59.

2.1. Uma história da terra dos super-heróis.

Página 62.

2.2. HQs, preconceito e censura.

Página 66.

- 2.3. Década de 1960 e um mundo em transformação. Página 69.
- 2.4. A invasão britânica da década de 1980. Página 71.
- 2.5. O padrão Image regendo o mercado. Página 75.
- 2.6. Deodato: a entrada na indústria dos EUA. Página 76.
- 2.7. No início, críticas por aqui. Página 84.
- 2.8. Artistas forjados entre bordas. Página 87.
- 2.9 No Brasil, super-heróis também entre bordas. Página 92.

Capítulo 3

Ambiente e Impactos: Brasil e Estados Unidos.

Página 105.

- 3.1. A Mulher-Maravilha de Mike Deodato Jr
Página 109.
- 3.2. Mercado, padrões de sucesso & identidade visual.
Página 114.
- 3.3. Rafael Albuquerque e a polêmica de sua Batgirl.
Página 123.

3.4. O caso Deodato Studio.

Página 133.

3.5. Uma nova aventura: carreira solo.

Página 139.

Capítulo 4

Mike Deodato Jr: rosto, máscaras e personas
variadas. Página: 143.

Considerações finais

Página 169.

Referências

Página 172.

INTRODUÇÃO

Estudo sobre o ingresso cada vez maior de quadrinistas brasileiros na indústria de *comic books* (as revistas de histórias em quadrinhos) dos Estados Unidos - fenômeno editorial iniciado na virada dos anos 1980 para os 1990, e em plena expansão até os dias de hoje. Embora o Brasil tenha um dos maiores mercados consumidores de HQs do mundo, até o final da década de 1980, não havia artistas nacionais trabalhando na grande indústria dos super-heróis dos EUA. A partir da virada para os anos 1990, porém, lenta, mas gradualmente, desenhistas brasileiros começaram a colaborar com as editoras de lá (desde pequenas até as duas gigantes que dominam o mercado: Marvel e DC Comics).

Nos dias atuais, são dezenas de brasileiros (e também brasileiras) que fazem a arte de muitos dos principais títulos de HQs dos Estados Unidos. Vários deles já estão na fotografia dos artistas de mais destaque do mercado norte-americano, como **Mike Deodato Jr, Ivan Reis, Ed Benes, Rafael Albuquerque, Joe Bennett, Roger Cruz, os irmãos gêmeos Fábio Moon e Gabriel Bá, Will Conrad, Renato Guedes**, entre diversos outros. E também mulheres quadrinistas, como **Bilquis Evely e Adriana Melo**.

Trata-se de um fenômeno editorial que abrange ambos os países, em variadas interfaces, o qual ainda não foi devidamente estudado em sua amplitude. O objetivo da pesquisa é, justamente, compreender de que maneiras esses artistas, ao ingressarem na indústria, são moldados segundo os seus padrões de sucesso. E a partir de que momento, quando ao longo dos anos constituem uma evidente identidade visual, tornam-se autores capazes de exercer impactos na confecção das HQs tanto nos Estados Unidos quanto

no próprio Brasil, em diferentes graus de abrangência, caso a caso.

A tese traçará um panorama histórico e teórico para a análise de histórias em quadrinhos mais relevantes da produção em estudo. Entre outras referências teóricas que se tornaram pilares da pesquisa, estão os trabalhos desenvolvidos no campo dos Estudos da Cultura (abrangendo disciplinas atualmente denominadas como Teoria da Mídia, Teoria da Imagem e Ciência da Cultura). Tais referências nos permitiram inserir a investigação no patamar do universo da imagem midiática - e a sua quase onipresença em muitos dos aspectos da vida da contemporaneidade. Desta forma, a pesquisa foi desenvolvida dentro da perspectiva (oferecida pelos estudos citados) que abrange os seguintes aspectos-chave para a compreensão do fenômeno editorial: genealogia, ambiente e impactos (os quais correspondem, respectivamente, ao passado, presente e futuro).

Além disso, o conceito de "Cultura das Bordas", cunhado pela nossa orientadora Jerusa Pires Ferreira (que nos acompanhou até o seu afastamento, por motivos de saúde, em meados de 2018), foi também de grande peso para as reflexões, pois nos ajudou a entender melhor o meio em que a imensa maioria desses quadrinistas veio a dar os seus primeiros passos - entre as bordas da cultura. Todos eles (praticamente todos) começaram trabalhando para pequenas editoras, projetos independentes, fanzines e outras manifestações, "fora dos sistemas centrais".

Assim, a partir dos elementos citados, amadureceu no transcorrer dos trabalhos a proposta de se pensar a trajetória dos artistas brasileiros em questão nesta dimensão ampla, passado, presente e futuro: genealogia, ambiente e impactos (do que resultou a própria organização dos capítulos da tese, e portanto, da sua linha narrativa).

Um exemplo mais do que significativo desta trajetória entre bordas é justamente o do quadrinista paraibano **Mike Deodato Jr**, artista que foi iniciado na arte das HQs pelo pai, **Deodato Borges (1934–2014)**. Trata-se de um quadrinista que desenhou por toda a vida para publicações independentes, ao mesmo tempo em que, colaborando com ilustrações para veículos diversos, obtinha o retorno minimamente necessário para cuidar de sua família (e, entre outros sonhos, impulsionar o seu filho para uma carreira profissional como desenhista de HQs). O sonho tornou-se realidade, e numa escala que nem o pai de **Mike Deodato Jr** poderia imaginar. Reconhecido, nos dias de hoje, como um dos mais importantes desenhistas da indústria dos quadrinhos dos EUA, ele é responsável por algumas das HQs de maior repercussão produzidas ao longo dos últimos 20 anos pela Marvel Comics. Ou seja, um artista que se iniciou no ambiente da “Cultura das Bordas” e que, anos depois, com muito esforço, tornou-se um dos mais destacados do *mainstream*.

Deodato Jr foi um dos pioneiros a conquistar o mercado dos EUA, no começo dos anos 1990, e de lá para cá, colaborou com as maiores editoras, desenhando uma lista de personagens do primeiro escalão da indústria, desde a *Mulher-Maravilha* (para a DC Comics), até *Thor*, *Hulk*, *Spider-Man* e *Vingadores* (para a Marvel). Às vésperas do fechamento desta pesquisa (no primeiro semestre de 2019), o artista paraibano surpreendeu o meio dos quadrinhos ao anunciar que saía da Marvel para dar início a uma carreira solo, tendo a partir de agora o controle de todos os seus projetos.

Pela longevidade de sua carreira, assim como pelos impactos proporcionados por suas HQs, **Mike Deodato Jr** acabou por emergir como o quadrinista a ter a sua carreira investigada como objeto da tese. A partir do qual então se abriu um prisma maior - de entendimento do processo editorial da entrada de dezenas de artistas brasileiros na terra dos super-heróis. Quer dizer, a jornada de **Deodato Jr**

combinou-se assim ao fio da narrativa do trabalho - ao mesmo tempo em que, até onde nos foi possível, contextualizamos a sua carreira no contexto dos variados caminhos percorridos por outros brasileiros pela indústria dos *comics*.

De maneira sucinta, no capítulo inicial, abordamos a bibliografia utilizada na composição da tese, seus pilares teóricos. Já no segundo e no terceiro capítulos, procuramos compreender a genealogia editorial em que os brasileiros se inserem ao longo desse processo, assim como os ambientes em que reverberaram e reverberam a sua produção. E daí, esboçamos um quadro dos impactos provocados pelas suas criações, isso em ambos os países. Acrescenta-se ainda que, em razão dessas escolhas, a elaboração do quarto capítulo da pesquisa teve como proposta realizar um exercício de leitura dos elementos de linguagem da narrativa em quadrinhos de **Mike Deodato Jr**, a partir de trechos selecionados de sua obra - e assim investigar características gráficas da sua produção. Trata-se de uma leitura que se fundamentou em conceitos

formulados a partir dos Estudos da Cultura, em campos como a Ciência da Cultura, a Teoria da Mídia e da Imagem.



Figura 1: Mike Deodato Jr e os ataques de 11 de setembro de 2001. Arte divulgada pelo autor poucos dias depois do atentado. O quadro será abordado em particular no terceiro capítulo da tese. REPRODUÇÃO.

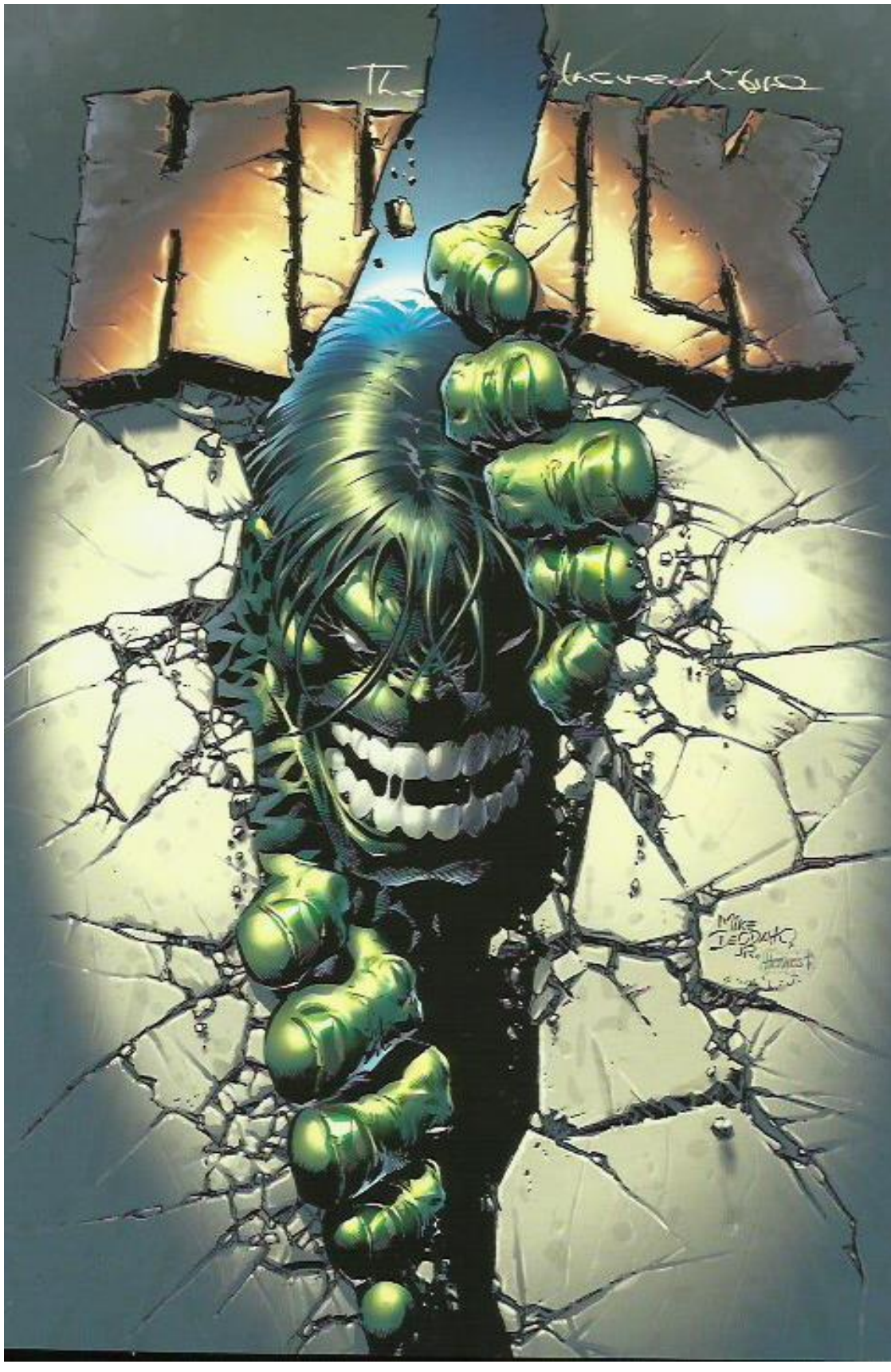


Figura 2: Hulk desenhado por Mike Deodato Jr: personagem mesclado ao título. REPRODUÇÃO.

CAPÍTULO 1

HQs, estudos, indústria & linguagem

Para investigar o fenômeno editorial da crescente entrada de desenhistas do Brasil no mercado de publicações de histórias em quadrinhos dos Estados Unidos (os *comic books*, ou apenas *comics*, como as HQs são chamadas nos EUA), primeiramente, foi necessário estabelecer parâmetros teóricos os quais proporcionassem elementos para uma análise de maior abrangência (até onde possível) do processo editorial em observação. E, em particular, do status da imagem em nossa

sociedade promovido pelas suas representações (universo do qual fazem parte os quadrinhos em suas múltiplas manifestações. Afinal, as implicações deste fenômeno editorial estendem-se por ambientes diversos tanto do Brasil quanto dos Estados Unidos. Do que ocorrem impactos que já começam por se notar. Mas, que em sua amplitude, somente serão conhecidos, e melhor entendidos, ao longo dos próximos anos (e décadas).

A pesquisa teve como ponto de partida algumas das referências trabalhadas em nossa dissertação de mestrado *Super-Heróis da EBAL: a publicação nacional dos personagens dos 'comic-books' dos EUA pela Editora Brasil-América (EBAL), décadas de 1960 e 1970*, (FLEXA, 2006). Entre outros conceitos, que se integram agora ao presente estudo, o mestrado procurou demonstrar como a compreensão das HQs não pode restringir-se apenas ao aspecto ideológico (sempre presente em qualquer produto de massa, claro). A difusão mundial dos quadrinhos dos super-heróis dos *comic books* é,

obviamente, um processo que ocorre em escala industrial, submetido a regras comerciais e modelos estéticos e de conteúdo de sucesso. Do mesmo modo que ocorre com qualquer outra linguagem de entretenimento de massa, as HQs são uma mercadoria cultural, desenvolvida dentro da lógica de obtenção de lucros.

No entanto, as HQs, além do aspecto ideológico, oferecem também em suas narrativas outras camadas de significados (são camadas que se somam, amalgamam-se, como que de maneira geológica, ao tecido da ideologia impregnado em quaisquer objetos produzidos pelos meios massivos). Quer dizer, mesmo sendo um produto típico da indústria cultural dos séculos 20 e 21, as histórias em quadrinhos apresentam inflexões que permitem relacionar arte, cultura, história e imaginário - em representações que em muito falam sobre as contradições do mundo contemporâneo. E como consequência, tais narrativas também promovem

impactos variados em diferentes ambientes da sociedade pelos quais circulam.

Desta maneira, no decorrer das décadas, por exemplo, há diversos casos de desenhistas de quadrinhos que, mesmo trabalhando dentro da rotina produtiva e dos padrões da indústria (muito mais rígidos décadas atrás, aliás), dialeticamente, na medida em que amadureceram a identidade visual de seu traço, abriram novas possibilidades para a composição das HQs. Posteriormente, serão citados nomes de artistas cujas realizações são consideradas pontos de inflexão na história editorial dos quadrinhos norte-americanos. As imagens que produziram em suas narrativas (um dos temas estudados em nossa dissertação, quando abordamos a renovação do gênero de super-heróis ocorrida, nos EUA, na virada dos anos 1960 para os 1970) integram a genealogia em que se inserem os artistas brasileiros agora pesquisados - o que remete às suas infâncias, desde a formação do

hábito de leituras da imensa maioria de todos eles (e delas, também).

Sobre a renovação que ocorre de tempos em tempos no mercado dos *comics* dos Estados Unidos, observa-se que se trata de um processo intrínstico ao mundo editorial, entre outras razões, devido à própria contradição que move a indústria: os modelos de sucesso, inevitavelmente, ao longo do tempo, passam por esgotamento - vendas em queda -, e, desta maneira, novas abordagens que ganhem o público (catapulteando os lucros) são uma necessidade intrínseca ao mercado das histórias em quadrinhos.

É fato que vivemos, atualmente, e cada vez mais, a era da predominância da imagem midiática (no sentido mais amplo da questão) na grande maioria dos campos da vida social - e as HQs, de maneira crescente, ganham mais visibilidade no universo da contemporaneidade. Basta citar, entre outros exemplos, a utilização das narrativas em

quadrinhos pelo atual cinema de Hollywood, numa intensidade, e sucesso de bilheteria, que não seriam imagináveis duas décadas atrás. E em meio a esse amplo fenômeno da imagem da mídia, hoje em dia - os desenhistas brasileiros são destaque na indústria dos super-heróis: seus nomes estão na fotografia dos times das duas maiores editoras dos EUA, a Marvel e a DC Comics.

Tais constatações foram de grande importância para o início do doutorado, ainda em sua fase de projeto de pesquisa. Nos semestres seguintes, no decorrer do curso de Semiótica e Comunicação da PUC de São Paulo, tomamos contato com novos elementos para análise que levaram a inserir o estudo (do fenômeno editorial dos desenhistas brasileiros) em um contexto de investigação do status da imagem no mundo contemporâneo. Disso decorreram, naturalmente, dificuldades maiores a lidar; tarefas que - até aquilo que nos foi possível - enfrentamos com toda a motivação.

Destacamos aqui a contribuição proporcionada, entre outras, pelas disciplinas do professor Norval Baitello Junior e, em especial, de nossa orientadora Jerusa Pires Ferreira (que por motivos de saúde, afastou-se da função no segundo semestre de 2018, o penúltimo do curso - tendo nos deixado pouco depois, em abril de 2019). Desta maneira, em sua reta final, a orientação da tese ficou a cargo do professor José Amálio Pinheiro, cujo entusiasmo e atenção oferecidos ao trabalho foram decisivos para a sua conclusão.

1.1 Teoria da mídia & ciência da cultura

No primeiro semestre cursado, dedicado à disciplina de Norval Baitello Junior, houve a introdução aos estudos dos campos hoje denominados como Teoria da da Image, Teoria da Mídia e Ciência da Cultura - instrumental que abriu novas e valiosas perspectivas para a investigação da imagem (e, desta forma, também das HQs) em suas

reverberações e impactos na sociedade da atualidade.

Em sua obra *A Serpente, a Maça e o Holograma* (2014), o autor destaca, para a Teoria da Mídia, a importância de uma abordagem que se dê muito além de limites rígidos:

“Quando se fala em Teoria da Mídia imediatamente pensamos em um arcabouço sistematizado de uma disciplina. E disciplina significa um tipo de ordem obediente e previsível, com conjuntos de leis e normas, com fronteiras e limites. Em resumo, ao menos uma forte inclinação para uma ordem fechada e acabada.” (BAITELLO Jr, p. 9).

Ou seja, uma atitude rígida em relação ao objeto de trabalho, delimitando de antemão possibilidades diversas, não teria como dar conta dos desafios lançados pelo estudo da imagem em seu, cada vez maior, caráter midiático. Assim, de acordo com Norval Baitello Jr:

“De antemão gostaria de contrariar essa expectativa mantendo-me fiel aos princípios que cercaram o surgimento das reflexões críticas a respeito dos universos midiáticos e os ambientes culturais dos quais eles participam. São princípios menos ordenadores e responsivos e mais dubitativos, céticos,

críticos, questionadores. Assim foi que surgiram, sob o guarda-chuva de Teoria da Mídia, as mais variadas e instigantes reflexões dentro do universo em franca expansão das chamadas comunicações." (p. 9).

Em síntese, Teoria da Mídia e Ciência da Cultura têm como perspectiva de análise da imagem a sua compreensão em profundidade e larga escala, num contexto que não se restrinja somente a critérios estéticos. Desta maneira, a imagem precisa ser investigada em suas raízes históricas, antropológicas, sociais e culturais. O precursor deste campo de pesquisa é o autor Aby Warburg (1866-1929), cujos estudos detectaram o papel fundamental que a imagem tem para a compreensão da sociedade em seu sentido mais amplo - resgatando os seus diversos significados ao longo da história da civilização (desde os primórdios), traços os quais, de maneiras variadas, permanecem nas imagens de hoje em dia (difundidas em escala massiva via quase que infinitas formas de mídia). Norval Baitello Junior enfatiza o pioneirismo de Warburg na compreensão do papel e do valor da

imagem para o entendimento do mundo, de hoje e de ontem:

“Aby Warburg foi o precursor de uma Ciência da Cultura que desse conta de compreender a natureza das imagens que transbordaram no século XX todos os limites de arte e se alojaram em um universo de alta ligeireza e levandade (não necessariamente leveza).” (BAITELLO Jr, p. 10).

Nas últimas décadas, a obra de Warburg emergiu novamente, tornando-se uma referência-chave para pensadores (em sua maioria, europeus) dos campos da Ciência da Comunicação e Teoria da Mídia (e também Teoria da Imagem). Nomes como Vilém Flusser, Harry Pross, Dietmar Kamper, Giorgio Agamben, Christoph Wulf, Hans Belting. Entre outras novas abordagens sobre o papel da imagem, desse debate surge uma concepção bem mais ampla do que é o fenômeno. Em resumo, existem as imagens captadas pelo sentido da visão - um rosto, um filme, uma HQ, qualquer objeto ou pessoa: elas são as imagens exteriores (exógenas). E também existem as imagens criadas por meio de todos os outros sentidos: elas se configuram mentalmente, internamente (são as

imagens endógenas). Trata-se de uma perspectiva que permite uma compreensão mais profunda sobre como se dá, enfim, o nascimento das imagens. Como demonstra Norval Baitello Junior em *Iconofagia: Reflexões sobre Imagem, Comunicação, Mídia e Cultura* (2014):

“As categorias de ‘imagens endógenas’ e ‘imagens exógenas’ propostas por Hans Belting (...) possibilitam a verificação do vetor de uma imagem e seu efeito sobre a comunicação social, e permitem um tipo de ‘análise de impacto sobre o meio ambiente’ comunicacional, possibilitam um diagnóstico do potencial dialógico das imagens como força imaginativa, quando seus vetores são de mera exterioridade, remetendo apenas a mais imagens exógenas e cerceando o movimento interioriante de associação com as profundezas das imagens endógenas. Assim, a verificação dos vetores exteriorizantes ou interiorizantes de uma imagem será o parâmetro a ser observado para a compreensão de sua natureza e de seu potencial dialógico.” (BAITELLO Jr, p. 65).

Diante dessa perspectiva, o Norval Baitello Jr nota a importância de um equilíbrio na fruição das imagens, exógenas e endógenas:

“Notáveis exemplos de trabalho com imagens com expressivos vetores de interiorização não faltam na história das imagens artisticamente produzidas pelo homem, na pintura, na fotografia, no teatro, na literatura, no cinema, na arquitetura e no urbanismo, na televisão, na publicidade. Elas abriram portas para mundos perceptivos novos, criaram novos

olhares e ampliaram horizontes da cultura humana. Em contrapartida, é crescentemente assustador o processo inflacionário das imagens que fecham portas para o mundo por serem construídas a serviço do vetor de exteriorização, remetendo a uma existência em 'efígie', sem a interioridade da imaginação." (p. 66).

1.2 Genealogia, ambientes e impactos

Das reflexões acumuladas pela Teoria da Mídia e da Ciência da Cultura surge então a possibilidade do entendimento da imagem em um contexto de maior amplitude, numa perspectiva em que se destacam três aspectos-chave: genealogia, ambiente, impactos (os quais correspondem, respectivamente, ao passado, presente e futuro).

A genealogia da imagem significa que, para o seu entendimento, é necessário retornar às origens mais remotas, pois as pesquisas sobre o assunto demonstram como há traços imagéticos milenares que - com novas configurações - permanecem e até se expandem no mundo de hoje (da sociedade midiática). Já o ambiente é o espaço onde se dá a

relação dialética do espectador com a imagem, na qual não existe um objeto observado, mas, isto sim, dois sujeitos que se vêem e, assim, transformam-se mutuamente, o que reverbera em múltiplas direções no ambiente em que isso se dá - produzindo desta maneira, no decorrer do tempo, impactos os mais diversos.

E assim, a partir desses elementos, amadureceu ao longo do nosso curso a proposta (como já dito, de alto grau de exigência) de se pensar a trajetória dos artistas brasileiros em questão nesta dimensão ampla, passado, presente e futuro: genealogia, ambiente e impactos (do que resultou a própria organização dos capítulos da tese, e portanto, a sua linha narrativa).

Trata-se, deste modo, de um processo que também abrange uma arqueologia da imagem: a sua compreensão ao longo do tempo (o qual, em suas origens, pode ser muito remoto). Esta é uma das proposições do escritor Christoph Wulf, que

desenvolve a abordagem em uma de suas mais recentes obras, *Homo Pictor: imaginação, ritual e aprendizado mimético no mundo globalizado* (2013). Inicialmente, o autor reitera como a imagem torna-se mais e mais central na sociedade dos dias atuais:

“Com a difusão da cultura visual, a percepção de que as imagens desempenham um papel central para qualquer compreensão da modernidade tornou-se inevitável. Assim, um novo tipo de atenção tem sido dedicado às imagens na esteira da ‘virada pictórica’ dos estudos culturais. À questão central - O que é a imagem? - devem ser somadas outras não menos importantes.” (WULF, p. 21).

Desta maneira, Wulf discute em que aspectos as imagens assumiram novos significados na contemporaneidade, penetrando a grande maioria dos aspectos da vida humana, e, assim, exercendo influência em (praticamente) todos os lugares.

Em sua argumentação, Wulf relaciona algumas das questões originadas pelo reinado da imagem nos dias atuais, em suas diferentes manifestações (externas e internas):

"Como as imagens são usadas? O que fazemos com as imagens? O que as imagens fazem com a gente? Faz até mesmo sentido falar *da* imagem? (...) Não seria mais sensato diferenciar entre tipos diferentes de imagem? Surge a questão, por exemplo, se as imagens digitais ainda são imagens nas quais a justaposição da presença e da representação desempenha qualquer papel. Imagens digitais não estão, em nenhuma medida, baseadas em impressões físicas (...) (Imagens digitais não são imagens). Elas são produzidas matematicamente, sua aparência de serem reproduções baseadas em impressões é o resultado de *simulações* geradas automaticamente". (p. 21-22).

Christoph Wulf demonstra então como é que a imaginação é o que constituiu o ser humano. Entre outros aspectos, aborda de que modos a imaginação contribui para a produção de cultura. E dessa maneira, como o imaginário individual e o coletivo produzem o ser humano.

"Em uma primeira aproximação, podemos descrever a imaginação como uma potência que faz o mundo aparecer ao homem, no sentido do grego *phainestai* (nota do autor: o termo '*fantasia*' está relacionado ao grego *phainestai*, no qual a ênfase principal recai sobre algo aparecendo ou sendo feito para aparecer). Duas facetas dessa conceitualização precisam ser distinguidas. Por um lado, '*fazer aparecer*' implica que o mundo aparece ao homem

e é percebido de maneira circunscrita pelas condições do ser humano. Por outro lado, 'fazer aparecer' significa conceber o mundo através de imagens mentais e criá-lo em conformidade formal. Imaginação, portanto, é a energia que liga o homem ao mundo e vice-versa. Ela age como uma ponte entre exterior e interior (...) e desdobra seu significado exercitando sua função." (WULF, p. 22-23).

Wulf argumenta ainda como o poder da imaginação, no transcorrer do tempo, constituiu-se a partir da sobreposição de diferentes imagens em nossa percepção:

"Ao colocar em perspectiva nossa capacidade de entendimento dessas imagens rupestres, nossas deliberações se referem metodologicamente à nossa conceitualização de antropologia histórica, que clama por relacionar a historicidade e a imersão cultural das obras à historicidade e imersão cultural de seus observadores e vice-versa (...) As imagens rupestres permitem, pela repetição, a reanimação e, assim, representadas nelas como objetos de representação icônica. Ao mesmo tempo vemos a referência que elas fazem a um mundo fora das imagens. O que vemos como uma imagem se refere a um exterior que está relacionado com o que é representado. Algumas

vezes essa relação é mágica, algumas vezes é de semelhança, outras de casualidade. Essa sobreposição de diferentes imagens em nossa percepção é a consequência do poder da imaginação. Somente o poder da imaginação torna o nosso olhar sobre as imagens possível e permite que as imagens retornem para esse olhar." (WULF, p. 24-25)

Enfim, de acordo com o pensador alemão, "o mundo das imagens interiores de um sujeito social é determinado pelo imaginário coletivo de sua própria cultura, pelas qualidades únicas e inequívocas das imagens derivadas de sua biografia individual e finalmente pela sobreposição e interpenetração mútua destes mundos imagéticos". (p. 35-36).

1.3 Quadrinhos entre bordas e *mainstream*

Outra referência essencial para o desenvolvimento da pesquisa foi a contribuição proporcionada pelo conceito "Cultura das Bordas", termo cunhado originalmente por nossa orientadora Jerusa Pires

Ferreira. Trata-se de uma perspectiva de voltar o olhar para toda produção cultural que se dá fora dos "sistemas centrais". Em sua obra, *Cultura das Bordas - edição, comunicação, leitura* (2010), a autora sintetiza a sua formulação:

"('Cultura das Bordas') Esta ideia corresponde a um projeto, a uma atitude teórica que vem de bem longe. Foi sendo constituído o conceito de cultura das bordas a partir da consideração de espaços não canônicos, trazendo para o centro da observação os chamados periféricos, privilegiando segmentos não institucionalizados. (...) Implica a pertença múltipla e toda a dificuldade de estabelecer limites. Pode ser até um contracânone e mais, a liberdade de assumir heterodoxias e o equilíbrio precário daquilo que pode estar nas beiras de sistemas. (...) Acompanhar a criação na cultura, atentar para os procedimentos, ações, revelar criadores, atitudes, e acompanhá-los nas respectivas paisagens urbanas, tempos/espacos que para nós caracterizam uma cultura de bordas. (...) Constatei a diversidade, a partir da observação de revelações e a circulação que acontece entre camadas de produção imaginária, consumos, especificidades de viver e de poder expressar, fora dos sistemas centrais." (FERREIRA, p. 11-12).

Entre os trabalhos neste campo realizados por Jerusa Pires Ferreira, estão os seus estudos e

livro sobre a trajetória do romancista independente **Rubens Francisco Lucchetti** (*Rubens Francisco Lucchetti, O Homem de 1.000 Livros*, 2008). Trata-se de um prolífico autor de ficção fantástica e de horror, que também escreveu centenas de roteiros para HQs, particularmente de terror - os quais foram publicados por pequenas editoras e de maneira independente ao longo das últimas décadas - o que também o torna um genuíno autor habitante das bordas da literatura e das HQs brasileiras.

“Quando pensei em bordas, e os achados foram se articulando muito lentamente, mas de modo ativo, foi a partir de uma situação que suscitava explicações, considerando um modo de ser, numa grande diversidade de parâmetros, de confluências e fronteiras a serem franqueadas, do ponto de vista de algumas outras tradições adaptadas ou possíveis. Foi ainda para tentar dizer que, em espaços não consagrados do mundo urbano, se desenrola toda uma cultura que absorve e é absorvida, criando regiões imantadas que nos permitem pensar em temas, autores, textos a pedir sempre novos parâmetros de avaliação, em regime de movimento e descoberta. Quis, portanto, vivenciar a diversidade que se arma intensamente nos espaços da cultura, não aquela legitimada ou considerada a alta cultura, mas a partir da observação de segmentos, das relações e da circulação

que acontecem nas camadas mais ou menos espessas e adensadas de uma singular (ainda que múltipla) produção imaginária (...) sem agregar a ideia de marginal. E sem estabelecer definições ou limites precisos, de saída. Bordas é a definição em equilíbrio, como no fio da faca.” (FERREIRA, p. 12-13).

No caso dos quadrinistas brasileiros aqui em estudo, em sua imensa maioria, eles começaram sua trajetória como fãs de HQs - desde a infância -, leitores ávidos, que a partir dessa paixão se aventuraram a desenhar, cada um ao seu modo. E tal processo foi iniciado numa realidade em que não havia um mercado nacional de porte para a publicação, em modo industrial, de HQs criadas no Brasil (o que ainda exigiria expressivos investimentos por parte das empresas). Apenas em períodos pontuais houve ciclos de lançamentos de títulos produzidos nacionalmente (ciclos os quais, muitas vezes, foram interrompidos de maneira brusca). A realidade é que - desde sempre - a indústria de quadrinhos no Brasil foi e continua a ser amplamente dominada pela publicação de HQs norte-americanas (em títulos que, hoje em dia, têm

como maiores concorrentes os cada vez mais populares mangás japoneses).

No Brasil, somente os **Estúdios Maurício de Sousa** (da Turma da Mônica) operam na larga escala, e longa continuidade, que caracterizam o mercado de quadrinhos nos EUA (e também em países europeus de grande tradição na área, como Itália, Espanha, França e Bélgica, entre outros). Aqui, trata-se de uma exceção que, como costumeiramente se diz, é aquela que confirma a regra - algo único, singular, na história editorial brasileira de publicação de HQs (e que assim, merece ser devidamente estudado em mais pesquisas acadêmicas).

Portanto, foi pelas bordas do mercado - "fora dos sistemas centrais" - que os quadrinistas brasileiros em estudo iniciaram as suas trajetórias. Ou seja, desenhando como ilustradores para publicações independentes, fanzines, e toda sorte de trabalhos que surgiam (em sua imensa maioria, para publicações de pequeno porte, sem

acesso a uma produção industrial, em larga escala e de longa permanência, nos moldes do que ocorre nos EUA). Décadas depois, nos dias atuais, porém, vários daqueles desenhistas tornaram-se protagonistas do mercado dos Estados Unidos, estrelas do chamado *mainstream*, desenhando para as duas maiores editoras de quadrinhos do planeta (DC Comics e Marvel).

Quando os brasileiros ingressaram no mercado dos Estados Unidos, por mais que tivessem que se adaptar aos modelos vigentes da indústria de lá, isso não impediu, por dialético que seja, que em determinados casos e de diferentes maneiras, houvesse uma tradução das HQs norte-americanas por meio do olhar dos brasileiros - mesclando marcas estrangeiras com nacionais. De acordo com as observações de Jerusa Pires Ferreira, é possível compreender esse processo (nessa dimensão ampla):

"No Brasil e na América Latina, as conexões e passagens do antigo popular tradicional (que cabe no conceito de folclore) ao de massas, onde se concentra a 'trivialização', abrem espaços para uma

criatividade fecunda, para uma adaptação imaginosa por sobre fórmulas e clichês". (p. 33).

1.4 Tradição, cultura de massa e identidades

A autora ainda nota como no Brasil, assim como na América Latina, existe a convivência entre tradições e os produtos da cultura de massas, numa relação mais complexa, e mesmo rica, do que a imposição de uma sobre a outra:

"É preciso ver que há toda uma dinâmica social que transfere as antigas narrativas, desloca-se de espaço, faz com que elas passem da oralidade para outros meios, os da imprensa, da televisão etc. Na América Latina, Jesús Martín-Barbero foi um pioneiro em chamar a atenção sobre este assunto. Para a ideia de que não existe uma rotura ou incompatibilidade entre o popular e o tradicional e o de massas, e que foi havendo uma passagem gradual entre um e outro". (FERREIRA, p. 102)

É oportuna a referência feita pela autora brasileira ao trabalho do escritor Jesús Martín-

Barbero, espanhol radicado na Colômbia, e considerado um dos mais importantes autores a trabalhar como se dão as complexas relações dos produtos massivos e o seu consumo pelas nações à margem do centro do sistema, em especial, da América Latina e do Brasil. Em seu livro *Dos Meios às Mediações - comunicação, cultura e hegemonia* (2015), o autor, ao abordar as realidades citadas, afirma:

"A mestiçagem, que não é só aquele fato racial do qual viemos, mas a trama hoje de modernidade e descontinuidade culturais, deformações sociais e estruturas do sentimento, de memórias e imaginários que misturam o indígena com o rural, o rural com o urbano, o folclore com o popular, e o popular com o massivo." (BARBERO, p. 28)

Diante disso, o que vem da sede da indústria para cá é incorporado não de maneira "incontaminada", assim como o popular daqui também não é imune ao massivo.

"Desse modo *massa* deve deixar de significar adiante anonimato, passividade e conformismo. A cultura de massa é a primeira a possibilitar a comunicação entre os diferentes extratos da sociedade. E dado que é impossível uma sociedade que chegue a uma completa unidade cultural, então o importante é que haja

circulação. E quando existiu maior circulação cultural que na sociedade de massa? Enquanto o livro manteve e até reforçou durante muito tempo a segregação cultural entre as classes, o jornal começou a possibilitar o fluxo, e o cinema e o rádio que intensificaram o encontro (o que também pode ser dito das HQs, comentário nosso).” (BARBERO, p. 67).

Jesús Martín-Barbero é um dos críticos ao pensamento que reduz o popular (que remete a uma longa tradição regional) e o massivo (o produzido pela grande indústria internacional) a um mero embate entre duas forças antagônicas. Muito mais complexa, e plena de matizes, esta dicotomia deve ser analisada à luz de um prisma de maior amplitude.

“Do popular ao massivo: a mera enunciação desse percurso pode resultar desconcertante. O percurso, sem dúvida, indica a mudança de sentido que hoje nos permite ir de uma compreensão dos processos sociais baseada na exterioridade conspirativa da dominação a outra que os pensa a partir da hegemonia pela qual se luta, na qual se constituem as classes e se transformam incessantemente a relação de forças e sentidos que compõem a trama social. Pensar a indústria cultural, a cultura de massas, a partir da hegemonia, implica uma dupla ruptura: com o positivismo tecnologicista, que reduz a comunicação a *um problema de meios*, e com o etnocentrismo culturalista, que assimila a cultura de massa

ao problema da degradação da cultura.”
(BARBERO, p. 131).

O escritor aborda então de que maneiras as duas produções, mesmo se em choque num determinado instante, num longo prazo, acabam por deixar marcas e acumular camadas em comum, as quais se conjungam num processo de maior escala. Desta maneira, ele continua:

“Essa dupla ruptura ressitua os problemas no espaço das relações entre práticas culturais e movimentos sociais, isto é, no espaço *histórico* dos deslocamentos da legitimidade social que conduzem da imposição da submissão à busca do consenso. E assim já não resulta tão desconcertante descobrir que a constituição histórica do massivo, mais que à degradação da cultura pelos meios, acha-se ligada ao longo e lento processo de gestação do mercado, do Estado e da cultura nacionais, e aos dispositivos que nesse processo fizeram a memória popular tornar-se cúmplice com o imaginário de massa.” (BARBERO, p. 132)

A relação das pessoas com os objetos massivos - processo composto de intrincadas tramas - também é observada, na atualidade, por autores como Stuart Hall. Em seu livro *A Identidade Cultural na Pós-*

Modernidade (2011), o escritor demonstra como os sujeitos da contemporaneidade não mais têm uma identidade fixa, a qual, nos séculos passados, era dada pela identidade nacional. Hoje em dia, são sujeitos que comportam identidades variadas, transitórias, muitas vezes simultâneas, e até mesmo contraditórias - num processo em que camadas de identidade acumulam-se mais e mais.

“Um tipo diferente de mudança estrutural está transformando as sociedades modernas no final do século XX (*nota: o texto original é de 1998*). Isso está fragmentando as paisagens culturais de classe, de gênero, sexualidade, etnia, raça e nacionalidade, que, no passado, nos tinham fornecido sólidas localizações como indivíduos sociais. E estas transformações estão também mudando nossas identidades pessoais, abalando a ideia que temos de nós próprios como sujeitos integrados. Esta perda de um ‘sentido de si’ estável é chamada, algumas vezes, de deslocamento ou descentração do sujeito. Esse duplo deslocamento - descentração dos indivíduos tanto de seu lugar no mundo social e cultural quanto de si mesmos - constitui uma ‘crise de identidade’ para o indivíduo.” (HALL, p. 9)

Esse é o sujeito da contemporaneidade (da “pós-modernidade”), “que não tem uma identidade fixa,

ideal ou permanente”, argumenta Hall. “O sujeito assume identidades diferentes em diferentes momentos, identidades que não são unificadas ao redor de um ‘eu’ coerente. Dentro de nós há identidades contraditórias, empurrando em diferentes dimensões, de tal modo que nossas identificações estão sendo continuamente deslocadas.” (p. 13). Em sua análise, Stuart Hall defende que “as nações modernas são, todas, híbridos culturais. Nesse processo, observa ainda como, o global e o local coexistem, autoinfluenciando-se, até mesmo de forma contraditória. Assim, desta tensão, em pleno movimento, formam-se múltiplas e novas identidades. Tal observação também se mostra válida na abordagem do fenômeno editorial da pesquisa. Entre outros motivos, por exemplo, a constatação de que os desenhistas brasileiros, conforme cada caso, são até mais conhecidos nos próprios Estados Unidos do que aqui. Disso, emerge uma primeira tensão: o quadrinista brasileiro que é, também e, na realidade, em primeiro lugar, um quadrinista do

mercado dos Estados Unidos (primariamente, sua produção é dirigida ao ambiente dos EUA) - quer dizer, é lá seu desenho ganha sua visibilidade inicial, seja em termos de público, seja em relação ao seu desempenho comercial, entre diversos aspectos.

1.5 Referências iniciais e livros sobre HQs

É preciso ainda, nesse quadro de referências, retomar outros dos nomes que, pilares em nosso mestrado, permanecem aqui como parâmetros do trabalho apresentado (no que foram associados a novos conceitos e perspectivas teóricas, como o que já foi apresentado). A referência inicial desses estudos está na obra do pensador italiano Umberto Eco, autor de *Apocalípticos e Integrados* (2001), entre tantos outros. Em sua análise, Eco demonstra como os produtos da comunicação de massa são muito mais complexos - e mesmo contraditórios - do que o

seu entendimento restrito ao aspecto de mero veículo de propagação da ideologia capitalista. Deste modo, o autor italiano argumenta que tais produtos devem ser investigados de acordo com as suas características particulares, e não vistos como um todo homogêneo. Umberto Eco argumenta assim - o que já mostra de maneira clara o título do seu livro - como os novos veículos de comunicação de massa (isso na década de 1960) não deveriam ser tratados seja via a total adesão ou então, seja a via oposta, da sua completa negação.

Ainda nesse campo de debate, Douglas Kellner analisa em seu livro *A Cultura da Mídia* (2001) como os variados produtos da indústria cultural proporcionam para o público diversos elementos materiais e simbólicos para a construção da sua identidade social - tanto em termos de reprodução de padrões vigentes, quanto em termos da sua crítica e transformação. Kellner não restringe a investigação ao aspecto ideológico inerente aos produtos da indústria cultural. Reconhece sua

existência. Mas vai além, revelando outras facetas, simbólicas e materiais, que interagem na relação com o público. Um público, de acordo com o autor, com a capacidade de realizar leituras diversas dos significados originais dos produtos que consome - numa relação mais ativa do que passiva. Nessa perspectiva, Kellner reforça a importância de se estudar a especificidade de cada objeto da cultura da mídia, mostrando o risco de generalizações para o entendimento do meio.

A tese ainda se insere em uma bibliografia específica sobre o estudo das histórias em quadrinhos, o que nos proporciona elementos particulares para análise das HQs em seus variados aspectos - desde os formais, até suas relações com a indústria, o público, o mercado e mídia. No tocante ao entendimento das HQs como uma forma de linguagem e de narrativa destaca-se, entre outros, o livro *Desvendando os Quadrinhos - histórias, criação, desenho, animação, roteiro* (2005), de Scott McCloud. Trata-se de uma obra sobre as

características constitutivas das histórias em quadrinhos narrada na forma de uma HQ (o autor se autodesenha discutindo de maneira metalingüística os conceitos formais e de narrativa dos quadrinhos). Entre outros elementos de linguagem, McLoud desenvolve o conceito de "sarjeta": que se trata do espaço em branco entre um quadro e outro na narrativa das HQs. Um vazio entre quadros que é preenchido pela imaginação do leitor (o qual cria imagens interiores, assim, "imagens endógenas"). O instrumental teórico que McLoud oferece é ainda de grande valia para o exercício desenvolvido no quarto e último capítulo da tese - dedicado à análise de elementos de linguagem e o seu papel na narrativa em quadrinhos do paraibano **Mike Deodato Jr.**

Outra contribuição para o estudo das HQs em sua especificidade é dada pela obra *As Linguagens dos Quadrinhos* (2017), do semiólogo italiano Daniele Barbieri. O livro, lançado originalmente em 1991, foi escrito como tese de doutorado sob a orientação

de Umberto Eco. Recentemente, enfim, ele teve publicada a sua edição brasileira (num esforço editorial conjunto do Observatório de Histórias em Quadrinhos da ECA-USP com a editora Peirópolis). Em seu trabalho, Barbieri demonstra como as histórias em quadrinhos são, ao mesmo tempo, uma forma de linguagem específica, em suas particularidades, e também uma linguagem que compartilha elementos em comum com inúmeros outros modos de expressão. Os conjuntos de semelhanças, por sua vez, são denominados como "zonas fronteiriças", o que ocorre, por exemplo, no compartilhamento das histórias em quadrinhos com o cinema, a literatura, a fotografia, o teatro, entre tantas outras formas de linguagem.

Sobre o universo dos fãs das HQs, Matthew J. Pustz, em seu livro *Comics Book Culture - fanboys and the true believers* (EUA, 1999), oferece também conceitos relevantes para a compreensão do universo dos fãs das histórias em quadrinhos nos Estados Unidos - analisando a sua intensa relação com o mercado

editorial. Trata-se de uma história muitas vezes de amor e ódio, a qual nasceu e cresceu com muito fervor muitas décadas antes da explosão das mídias sociais, a partir de meados dos anos 1950 (em torno das publicações de terror da EC Comis), ganhando corpo cada vez maior durante a década de 1960 - com a criação do Universo Marvel e o seu sucesso de público.

Entre outras observações, Pustz aponta como, particularmente no meio das HQs, um fato recorrente é o ingresso do fã para trabalhar na própria indústria. O caso mais falado e paradigmático deste fenômeno editorial é o do roteirista norte-americano **Roy Thomas** (autor de fanzines no início da década de 1960, e convidado depois para trabalhar na Marvel Comics, onde se tornou um dos mais prolíficos escritores da casa). Neste aspecto, observa-se o fato de que os artistas brasileiros que ingressaram no mercado de *comics* dos EUA são, em sua imensa maioria, eles (e elas, de maneira crescente), fãs de quadrinhos desde a infância,

gestados na genealogia desse ambiente editorial - cujas produções foram e permanecem sendo publicadas no Brasil numa longa história que se mistura àquela da história editorial do país.

Pustz, em sua obra, estuda o mundo das HQs justamente a partir da ótica dos leitores. E assim procura entender de que maneiras esse conjunto de fãs constituiu uma comunidade cultural ampla, ativa e com características particulares - que a distinguem de outros grupos de fãs da cultura pop dos EUA. Desta maneira, o livro escolhe como lugar privilegiado para o estudo da cultura dos quadrinhos dos EUA a loja especializada em HQs: a "comic book store". Mais do um simples lugar de venda, a loja de *comics* exerce o papel de agregar aos fãs, possibilitar o diálogo sobre um mundo em comum. Observe-se que tais notas são anteriores ao advento das mídias sociais. Mesmo assim, a loja especializada ainda permanece como um local central de referência para leitores e colecionadores, nos Estados Unidos e também no Brasil (numa escala bem

menor, mas que tem sua importância na dinâmica do mercado).

1.6 Pesquisa acadêmica nacional sobre quadrinhos

No Brasil, nas duas últimas décadas, aumentou em muito o volume de estudos acadêmicos sobre as histórias em quadrinhos, com ampla variedade de temas, desenvolvidos desde a iniciação científica e os trabalhos de conclusão de curso, até mestrados e doutorados (por meio de pesquisadores vindos de diversas regiões do país, assim como de variadas áreas da academia). Nota-se também um crescimento expressivo na presença de mulheres interessadas na pesquisa do meio. Eis um movimento bem-vindo aos estudos nacionais na área: agregando olhares e esforços para a ampliação de uma massa crítica sobre as histórias em quadrinhos, a qual ainda não tem a envergadura que o Brasil demanda - afinal, o país é um dos grandes mercados de HQs do mundo, desde há muitas décadas. Em nossa tese, portanto,

tivemos que voltar a atenção aos trabalhos acadêmicos aqui produzidos, nos últimos anos, em busca de mais elementos, fatos e dados para a análise do fenômeno editorial objeto de estudo da pesquisa.

Inicialmente, citamos o doutorado de Luís Fernando dos Reis Pereira, realizado no Programa de Comunicação e Semiótica da PUC de São Paulo (em 2010, sob a orientação de José Amálio Pinheiro): *Os Perpétuos e os Incompletos: permanência e movimento nos gibis de super-heróis e na série Sandman*. Entre outros motivos, pelo fato da pesquisa ter sido desenvolvida, justamente, em um universo de imagens e teoria compartilhado com a nossa tese (mesmo se o recorte do foco de pesquisa seja outro). E assim, enfrentou desafios semelhantes tanto de entendimento quanto de argumentação sobre as narrativas dos quadrinhos e suas múltiplas camadas de significações. A pesquisa de Luís Fernando dos Reis Pereira teve como objetivo, entre outros aspectos:

"analisar as narrativas da história em quadrinhos *Sandman* a partir das traduções, apropriações e subversões que a obra realiza de certos elementos das histórias de super-heróis, bem como suas articulações e montagens com determinados aspectos da cultura massiva, da filosofia e da tensão entre formas cotidianas e eventos extraordinários." (PEREIRA, p. 37)

O autor demonstra os modelos vigentes, ao longo da história, na construção das HQs de super-heróis nos Estados Unidos (o gênero de maior sucesso desde o lançamento de *Superman*, de **Jerry Siegel** e **Joe Shuster**, em 1938), destacando características como a estrutura de folhetim presente em grande parte de suas narrativas. Traçados esses parâmetros, demonstra então, por exemplo, os impactos editoriais provocados pelo título *Sandman* - o qual é considerado um ponto de inflexão nas regras da indústria dos EUA. A revista *Sandman* foi lançada como série fechada em 75 edições, escrita pelo britânico **Neil Gaiman**, e publicada entre o final da década de 1980 até meados de 1990 pela DC Comics (a mesma editora de *Super-Homem*). Em sua análise, o autor demonstra diversos dos recursos desenvolvidos

ao longo da publicação do título - tanto de roteiro quanto gráficos - que alteraram parâmetros vigentes na indústria - e isso com sucesso de público e crítica. Novamente, temos aqui a tensão dialética que move o mercado das HQs: engessado por regras de sucesso, até que novas abordagens criem horizontes diferentes para exploração (perspectiva que também é essencial em nossa pesquisa, ao analisarmos de que maneiras os brasileiros são moldados e, a partir de certo ponto, também passam a impactar aspectos da própria indústria, de lá (e também daqui).

A segunda pesquisa brasileira a ser comentada trata da conferência "Chegando no Reino Ianque dos Quadrinhos: a inserção de quadrinistas brasileiros no mercado norte-americano na década de 1990", palestra realizada na ECA-USP, em 2017, pelo então doutorando, Reverso Nascimento Paulo (do programa de Pós-Graduação em História da Universidade Federal de Santa Catarina, UFSC). O trabalho foi apresentado por ocasião das 5^as Jornadas

Internacionais de histórias em quadrinhos, evento anual organizado pelo Observatório de HQs da Escola de Comunicações e Artes (ECA) da USP. O trabalho também acrescentou mais elementos factuais e teóricos sobre o fenômeno editorial do nosso estudo - em especial, sobre as questões originadas ao longo da década inicial do ingresso de desenhistas brasileiros na terra dos super-heróis.

Nesse contexto, é preciso ainda destacar o papel exercido, há mais de duas décadas, pelo Observatório de HQs da ECA-USP. Em atividade contínua e, progressivamente, ampliando os seus horizontes, o observatório realiza reuniões mensais de estudo sobre o meio, além de organizar a Jornada Internacional de Histórias em Quadrinhos da ECA-USP (que em 2019 chegou à sua sexta edição). Desta maneira, o observatório torna-se, cada vez mais, um ambiente universitário de fermentação e colheita de novos trabalhos e pesquisas sobre os quadrinhos, no Brasil e no mundo - sob os mais diversos prismas que emergem da universidade.

Outro trabalho recente, que também contribuiu para o nosso estudo, é o livro *Revolução do Gibi - a nova cara dos quadrinhos no Brasil* (2012), de Paulo Ramos, professor e pesquisador-militante das HQs (além de membro do observatório da ECA-USP). A obra reúne textos variados publicados pelo autor em seu blog na internet, um deles em particular, é "Talent Boys from Brazil". No artigo, Ramos comenta a entrada de brasileiros na indústria dos comics, que àquela época, início da década de 2010, já mostrava impactos no mercado de lá, com brasileiros sendo premiados e desenhando alguns dos títulos de mais importância da indústria dos Estados Unidos. O artigo é acompanhado por entrevistas com quadrinistas brasileiros atuando para o mercado dos EUA, analisando os impactos de então, como até mesmo o surgimento de críticas, no Brasil, em relação aos artistas pioneiros do fenômeno editorial (o que será comentando no terceiro capítulo de maneira mais desenvolvida).

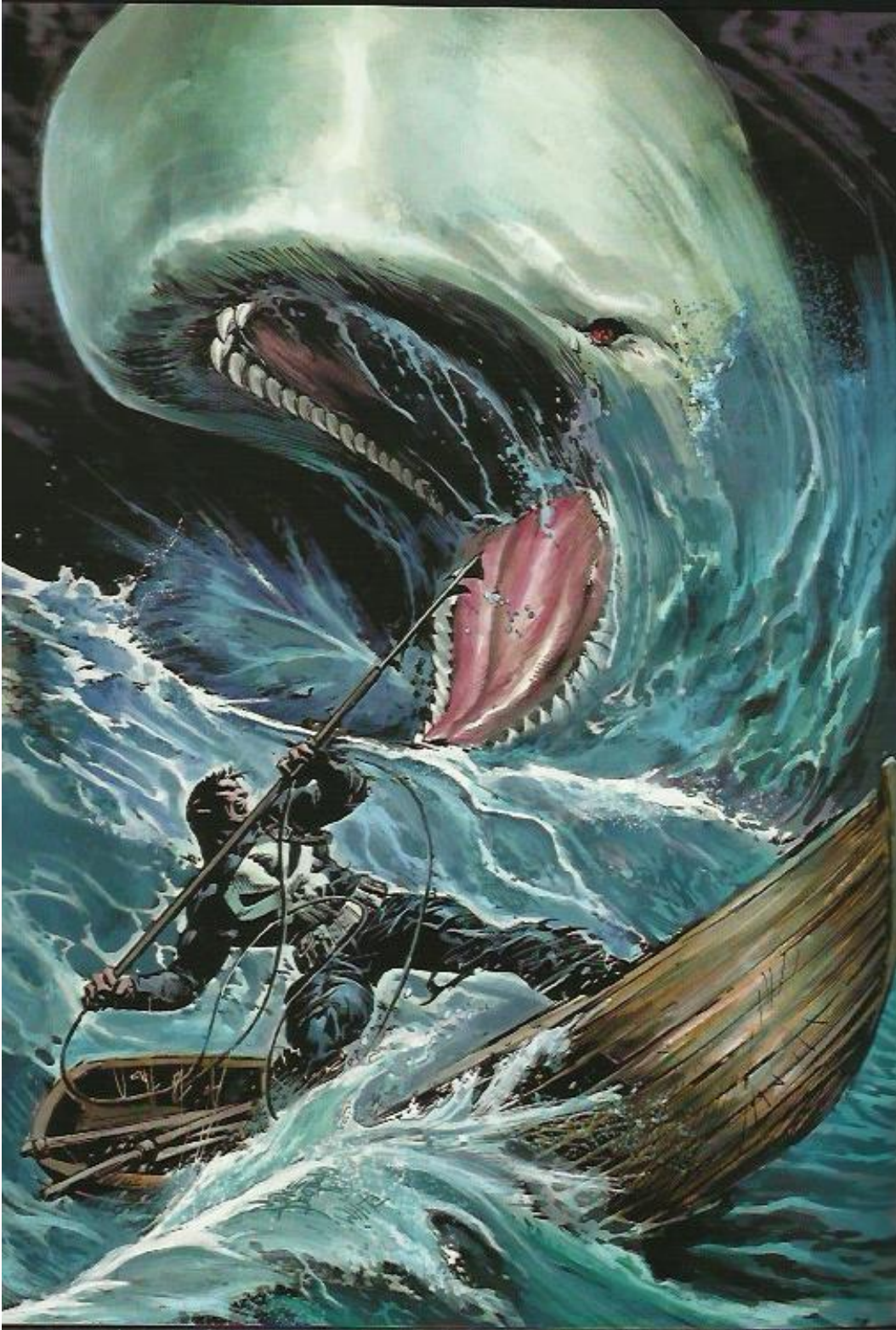


Figura 3: O Justiceiro retratado por Deodato em alusão explícita ao livro "Mobydick". REPRODUÇÃO.



Figura 4: Homem-Aranha em jogo de luz e sombra, característica formal de Mike Deodato Jr. REPRODUÇÃO.



Figura 5: Mercenário: o psicopata homicida representado por Mike Deodato Jr: ultrarrealismo que emerge com força dos quadros. REPRODUÇÃO.



Figura 6: Novamente, o Gigante Esmeralda pelo traço de Mike Deodato. Jogo de luz e sombra. REPRODUÇÃO.

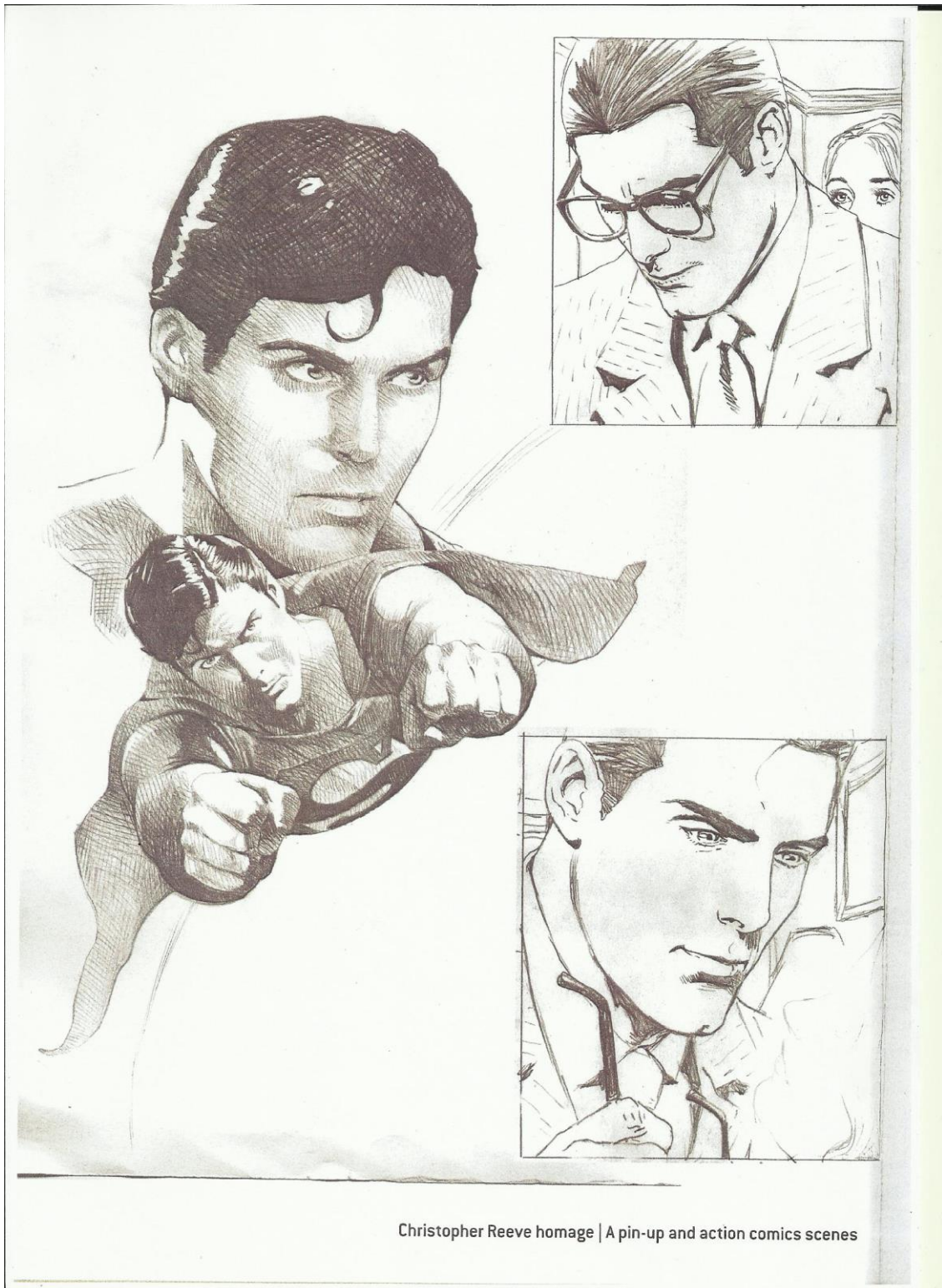


Figura 7: Estudos e esboços de Renato Guedes representando o Superman do ator Christopher Reeve. REPRODUÇÃO.



Figura 8: Os X-Men pelo traço do brasileiro Roger Cruz. REPRODUÇÃO.



Figura 9: Abertura da saga cósmica *Rann-Thanagar War* #4: arte dos brasileiros Ivan Reis e Joe Prado e ainda arte-final do também brasileiro Marcelo Campos. REPRODUÇÃO

CAPÍTULO 2

Genealogia e o ingresso dos pioneiros

Até o fim da década de 1980, os brasileiros não faziam parte deste mundo. A partir da virada para os anos 1990, no entanto, um grupo de pioneiros fincou a bandeira no território, abrindo - lenta, mas, gradualmente - caminhos para novas gerações. Nos dias de hoje, dezenas de artistas do Brasil trabalham para a indústria das histórias em quadrinhos dos Estados Unidos (os *comic books*, ou *comics*, apenas, como são chamadas as revistas de

HQs nos EUA). Nesse disputado mercado, exercem atividades diversas como desenhistas, arte-finalistas e coloristas para inúmeros títulos (sendo parte de peso da produção feita para as duas grandes editoras que dominam o meio, Marvel e DC Comics, além de outras de médio porte, até as independentes). Muitos dos seus trabalhos, originalmente lançados como revistas (os *comics*), depois também são publicados como *graphic novels*. Trata-se de álbuns no formato livro com acabamento editorial e gráfico mais sofisticado: geralmente, compilações de histórias que fecham uma série de HQs de determinado título, ou de histórias publicadas em diferentes revistas interligadas entre si, as quais formam uma saga completa. As *graphic novels* ainda publicam textos de apresentação, entrevistas, artes e esboços, além de outros materiais extras (originando assim um novo produto para o mercado, voltado para um público mais adulto, de maior poder aquisitivo).

Uma grande parte desses artistas, naturalmente, ainda dá os primeiros passos em sua carreira profissional. A realidade, entretanto, é que, nos dias atuais, entre os desenhistas de mais prestígio na indústria dos super-heróis, vários são brasileiros (e, aos poucos, mas de maneira crescente, também brasileiras). São artistas reconhecidos como *rising stars* (estrelas ascendentes) de acordo com o mercado, os leitores e a mídia de lá.

Em 2010, o crítico Timothy Callahan, da publicação especializada *Comic Book Resources* (uma das mais respeitadas dos Estados Unidos sobre o meio das HQs), escreveu o artigo "The Boys from Brazil" (título que, por si só, já diz muito). No texto, o autor abordou, justamente, a crescente presença de artistas brasileiros na indústria norte-americana, vários deles destacando-se entre os principais títulos em circulação nos EUA. "Alguns dos melhores desenhistas trabalhando atualmente são do Brasil", atestou o autor, ao analisar o mercado dos Estados

Unidos, em 2010. E daquele período até os dias de hoje, cresceu ainda mais a participação de artistas nacionais na terra dos super-heróis.

2.1 Uma história da terra dos super-heróis

Um breve histórico da origem e do desenvolvimento da indústria dos *comics* e do gênero dos super-heróis é necessário para a devida contextualização do fenômeno editorial em estudo. O mercado norte-americano de HQs é amplamente dominado pelas gigantes Marvel Comics e DC Comics, as quais têm como carro-chefe os títulos de super-heróis - que respondem pela grande maioria das vendas da indústria. Trata-se de uma história editorial que remonta há oito décadas. Parte dessa trajetória (da criação dos primeiros super-heróis, ao final dos anos 1930, até as transformações ocorridas no gênero durante a década de 1960 e o começo dos anos 1970) foi discutida amplamente em nossa dissertação - e aproveitamos para recapitular aqui, de maneira

sucinta, essa história. Além disso, abordamos agora também os caminhos posteriores trilhados pela indústria dos *comics*, ao longo das décadas de 1980 e 1990, até os anos 2000. Desta maneira, é possível compreender melhor o ambiente em que ingressaram os artistas brasileiros em estudo, além do entendimento da genealogia das HQs de super-heróis na qual eles se inscreveram.

A década de 1930, nos Estados Unidos, foi marcada por uma acirrada guerra comercial entre os grandes grupos da mídia impressa. Nesse cenário, as histórias em quadrinhos tornaram-se um produto estratégico na luta por novos leitores e mercados. Até então, as HQs (cuja popularidade não parava de crescer) eram publicados exclusivamente nas páginas dos jornais impressos. Em meados dos anos 1930, no entanto, surgiram as primeiras revistas de HQs, os chamados *comic-books*, títulos dedicados exclusivamente às histórias em quadrinhos. Inicialmente, as revistas traziam apenas remontagens de tiras já lançadas pelos jornais.

Mas a necessidade de novas histórias - para atender ao crescente mercado de leitores - levou à contratação de jovens artistas, com o propósito de produzir quadrinhos específicos para as publicações. As revistas inauguraram um novo suporte para a criação das HQs (um novo formato, sem os limites da tira de jornal, o qual permitiu diversas experiências no desenvolvimento da linguagem e da narrativa dos *comics*).

Nesse contexto é que surgiram os chamados super-heróis das HQs, cujos protagonistas eram vigilantes mascarados e dotados de poderes especiais, os quais logo se tornaram um sucesso de público e vendas. *Superman* (*Super-Homem*, de **Jerry Siegel** e **Joe Shuster**, lançado em 1938) foi o personagem inaugural desse tipo de aventura (que com o decorrer do tempo se transformaria em um gênero particular de HQs, "os super-heróis", tal a sua popularidade e longevidade, até os dias atuais). Em 1939, surgiu *Batman* (de **Bob Kane** e **Bill Finger**). E nos anos seguintes, entre outros: *Flash*; *Capitão*

Marvel (Shazam); a Mulher-Maravilha (Wonder Woman, a primeira super-heroína: tão poderosa ou ainda mais do que os heróis masculinos); e ainda Tocha Humana, Namor, o Príncipe Submarino; entre diversos outros.

A popularidade dos super-heróis devia-se, em grande parte, ao contexto social e econômico no qual estavam inseridos. Tratava-se de um período em que os Estados Unidos ainda se esforçavam para superar a depressão econômica da década anterior. E os super-heróis - lutando contra vilões que colocavam em risco a "ordem social", como gângsteres, quadrilhas de mafiosos, e até políticos corruptos - constituíam-se numa espécie de alento para os leitores. Em suas HQs, vivia-se uma fantasia escapista e redentora (em oposição às severas dificuldades do cotidiano da época).

Como regra - embora sempre existam as exceções -, os super-heróis protegiam a sua vida civil por meio de identidades secretas. Já o combate ao crime era

realizado de acordo com uma compreensão do mundo absolutamente clara da divisão entre o bem e o mal.

E veio a Segunda Grande Guerra. E com ela, os super-heróis também foram convocados para lutar no front, em defesa da democracia e contra o nazifascismo que dominava a Europa. Novos personagens foram lançados para os tempos de guerra, sendo o mais simbólico deles o *Capitão América* (uma criação de **Jack Kirby** e **Joe Simon**) - o supersoldado das forças Aliadas com a missão de derrotar o Eixo.

2.2 HQs, preconceito e censura

Após o término da Segunda Guerra, o gênero dos super-heróis perdeu a popularidade. Eram outros tempos com novos interesses. Muitos dos títulos foram então cancelados, restando, somente os mais populares ainda em circulação: *Superman*, *Batman* e a *Mulher-Maravilha*. No começo dos anos 1950, outros

gêneros de HQs ganharam os leitores, como as histórias de horror (em particular, aquelas que combinavam a atmosfera do terror a alusões sexuais e desenhos que insinuavam as formas da mulher).

A década de 1950 foi marcada pela Guerra Fria, sendo os Estados Unidos tomados pela paranóia anticomunista, a qual se espalhou pela sociedade, atingindo também aos *comics* da época. Era o período da chamada "caça às bruxas" do macarthismo (movimento capitaneado pelo senador norte-americano Joseph Macarthy, que instituiu a perseguição a todos os intelectuais e artistas considerados "subversivos" pelo governo). Neste contexto, os quadrinhos também foram diagnosticados como um "perigo" para a segurança dos EUA, por difundirem entre os jovens, segundo seus críticos, "valores contrários" ao "modo de vida americano". Foi decisiva para a condenação das HQs a publicação do livro *A Sedução dos Inocentes*, do psiquiatra Fredric Wertham, na primeira metade da década de 1950. Em seu texto, o médico apontou uma relação

direta entre a violência juvenil e a leitura de histórias em quadrinhos.

Diante disso, para continuarem publicando HQs, os principais grupos editoriais aceitaram submeter todos os seus títulos a um código de censura: o *Comics Code Authority*. De acordo com a nova regulamentação, os *comics* deveriam servir como um bom exemplo de comportamento para a juventude. E desta maneira, foram proibidos quaisquer enredos com imagens de horror, violência, alusões sexuais - enfim, de comportamentos considerados "fora do padrão". As principais vítimas do código foram as revistas de terror, em especial, aquelas da editora EC Comics: cujas publicações disputavam, até então, a liderança de vendas nos Estados Unidos. As restrições também atingiram as revistas de super-heróis - das poucas que ainda existiam -, sendo os enredos, a partir de então, limitados pelas inúmeras regras do código de censura.

2.3 Década de 1960 e um mundo em transformação

O código de censura imposto aos *comics*, nos EUA, entretanto, não foi o canto da morte para essa forma de linguagem. Na realidade, mesmo diante das limitações, os criadores de HQs não se renderam. E assim, exploraram novas possibilidades de forma e de conteúdo na elaboração de suas histórias. Ou seja, por mais contraditório que isso pareça, fazer dos limites impostos uma nova zona de criação. E foi justamente por meio do gênero de super-heróis (aquele dado há tempos como esgotado) que o mercado norte-americano passou, a partir do início dos anos 1960, por uma nova inflexão com o lançamento de vigilantes mascarados e dotados de poderes especiais concebidos de outra maneira: mais complexos e contraditórios, imperfeitos, e desta forma, em sintonia com um mundo em transformação. Assim, no início da década de 1960, a editora Marvel Comics Group lançou no mercado uma nova linhagem de personagens, elaborados por profissionais já

veteranos. Desta maneira, nomes como **Stan Lee**, **Jack Kirby** e **Steve Ditko** criaram novos super-heróis que em muito iriam mexer com a indústria dos *comics*, entre eles, *Quarteto Fantástico*, *Homem-Aranha*, *Hulk*, *X-Men*, *Thor*, *Homem de Ferro*, *Demolidor*, além de um renovado *Capitão América* - entre dezenas de outros que surgiriam nos anos e décadas posteriores.

Tratava-se de personagens inseridos em uma dimensão ficcional diferente, dentro da qual cabiam dúvidas existenciais e fraquezas humanas. Diversamente de seus antecessores, os vigilantes da década de 1960 questionavam-se sobre a "luta do bem contra o mal". Em suas HQs, não havia mais certezas absolutas. Esta era uma concepção de super-herói muito mais afinada com uma época em que as verdades já não eram mais tão sólidas: o mundo do rock and roll, das lutas das minorias, e da condenação à Guerra do Vietnã. E tal abordagem mostrou-se mais do que certa, com crescente sucesso de público e vendas.

A ascensão do chamado Universo Marvel, ao longo dos anos 1960, e início dos 1970, foi certamente um momento de inflexão da indústria, cujos desdobramentos têm conseqüências até a contemporaneidade. À época, a maior rival da Marvel, a National (futura DC Comics), de *Superman* e *Batman*, viu-se obrigada a reagir. Primeiro, personagens coadjuvantes foram modificados, dando margem a novas experiências de roteiro e de narrativa gráfica. E a boa recepção do público levou a uma ampla renovação de todos os títulos da editora. Como resultado, entre outros exemplos, *Superman*, a partir daí, já não era mais tão poderoso, reconhecendo sua impotência para salvar um mundo em guerra. E *Batman*, por sua vez, retomou o aspecto sombrio de sua concepção original, que tendia ao expressionismo.

2.4 A invasão britânica da década de 1980

Como padrão, quando a indústria cultural gera uma fórmula de sucesso, a mesma é utilizada e multiplicada até o seu limite. E quando isso acontece, a consequência é um inevitável esgotamento daquilo que tão bem vendia. Diante disso, novos modelos devem ser buscados, para reconquistar o público e o mercado. É o que ocorre com as HQs, assim como com qualquer outro produto massivo de entretenimento. Desta maneira, o modelo de sucesso dos super-heróis dos anos 1960 (e começo dos 1970), uma década depois, nos anos 1980, já mostrava sinais de sinais de exaustão, com muitos títulos registrando quedas seguidas nas vendas

Houve então o fenômeno editorial por muitos chamado de "A Invasão Britânica" nos quadrinhos norte-americanos. A DC Comics contratou nomes do mercado de HQs da Grã-Bretanha, especialmente roteiristas, como **Alan Moore, Neil Gaiman, Grant Morrison**, entre outros, dando-lhes carta branca para reformular personagens, experimentando novas abordagens tanto de roteiro quando de desenho.

Naturalmente, a liberdade de plena criação oferecida foi dada para um trabalho de relançamento de personagens considerados então de segunda linha, ou até mesmo não mais publicados.

O resultado do processo tornou-se reconhecido como uma nova inflexão na indústria dos super-heróis. Os escritores britânicos investiram em argumentos que tocavam em feridas da sociedade, como racismo, sexo, preconceitos, destruição do meio ambiente, psicopatias variadas. E isso, aliado a personagens com maior densidade psicológica, provocou marcas e impactos profundos no mercado. Observe-se que, àquele momento, o código de censura criado nos anos 1950 não tinha mais o mesmo peso de outrora. Por outro lado, a DC tomou a iniciativa de publicar determinados títulos sem o selo do código, estampando em suas capas o aviso de que as revistas eram dirigidas ao público denominado como *mature readers*, leitores maduros.

Assim, entre a segunda metade dos anos 1980, e o começo dos 1990, foram lançadas HQs que fizeram

sucesso, ganharam amplo destaque na mídia, ao ponto de ainda continuarem reverberando. Isso é demonstrado pelo fato que os quadrinhos mais marcantes da época, décadas depois, nos dias atuais, permanecem no catálogo das editoras (em seguidas reedições para reabastecer o mercado ao longo do tempo). Entre outras obras fundamentais do período, estão HQs como *Watchmen* (de **Alan Moore** e **Dave Gibbons**); *Sandman* (de **Neil Gaiman**, e diversos artistas, cujos estilos fugiam por completo ao padrão dos anos anteriores); *Homem Animal* (**Grant Morrison**), *Batman: A Piada Mortal* (de **Alan Moore** e **Brian Bolland**), e ainda *O Monstro do Pântano* (também de **Alan Moore**) - todas elas publicadas pela DC Comics.

As novas abordagens ampliaram não apenas as possibilidades para as HQs de super-heróis, como também abriram espaço, nas grandes editoras, para outros títulos de quadrinhos ambientados fora do universo dos vigilantes mascarados, percorrendo os mais variados gêneros ficcionais, via abordagens e personagens de maior densidade psicológica e

dramática. DC Comics e Marvel criaram então selos editoriais para este material: sendo que o principal deles, pelos títulos de relevância publicados, assim como pela longa e intensa vida editorial, foi o selo Vertigo da DC - lançado no início da década de 1990, e em contínua e intensa atividade até o início de 2019, quando foi cancelado pela editora em meio à promessa do anúncio de diversas reformulações e novos produtos editoriais.

2.5 O padrão Image regendo o mercado

Após a chamada Invasão Britânica, a indústria dos *comics* passou por outras transformações nos modelos das HQs de super-heróis. É o período de ascensão de uma nova editora: a Image. Ela foi fundada por jovens artistas (que obtiveram sucesso particularmente na gigante Marvel, e daí investiram no projeto de uma editora própria, na qual os artistas é que seriam os donos dos direitos autorais de suas HQs. Entre outros, a

iniciativa foi levada adiante por nomes como **Todd McFarlane, Jim Lee e Rob Liefeld.**

À época, as produções da Image e o estilo gráfico adotado por seus criadores conquistaram sucesso de público e de vendas, o que impactou profundamente o mercado norte-americano no transcorrer dos anos 1990. Em síntese, os quadrinhos da Image tinham um aspecto notadamente sombrio, com heróis e vilões hipermusculosos e personagens femininas intensamente sexualizadas - em configurações que em muito extrapolavam os limites naturais da anatomia humana. Sucesso de vendagem, o padrão Image de desenho tornou-se, naquela década, o modelo a ser seguido por muitos dos novos artistas, atendendo à demanda solicitada pelas próprias editoras.

E foi nesse cenário editorial que ocorreu o início do ingresso de artistas brasileiros no mercado dos Estados Unidos, na virada para os anos 1990. As implicações disso no trabalho dos quadrinistas nacionais serão desenvolvidas no terceiro

capítulo, o qual trata do ambiente e dos impactos do fenômeno em estudo.

2.6 Deodato: a entrada na indústria dos EUA

Ao se observar o desenvolvimento do fenômeno editorial da entrada de desenhistas do Brasil na indústria dos *comics*, numa visão em escala ampla, o nome brasileiro de mais evidência é, certamente, o do paraibano **Mike Deodato Jr** (de Campina Grande), artista que integrou as primeiras leva de pioneiros a adentrar o mercado das grandes editoras dos EUA (no começo dos anos 1990) - e em contínua e plena atividade até os dias atuais. O nome de nascimento do desenhista, na verdade, é **Deodato Taumaturgo Borges Filho**. Mas ao adentrar na indústria dos *comics*, recebeu sua alcunha artística (mais palatável aos ouvidos de norte-americanos, de acordo com as editoras de lá, à época).

Inicialmente, **Deodato** colaborou para títulos de editoras de menor porte. Logo, porém, o seu trabalho chamou a atenção dos maiores grupos, e, ainda em meados da década de 1990, veio a desenhar HQs tanto para a Marvel quanto para a DC Comics. Já no começo dos anos 2000, tornou-se artista exclusivo da Marvel. Na Casa das Ideias (nome como a Marvel se apresenta para os fãs), **Mike Deodato Jr** foi o desenhista de várias publicações de sucesso, como *Thor*, *Hulk*, *Homem-Aranha*, *Os Vingadores*. Entre outros trabalhos, um dos de maior repercussão - de público e crítica - foi a série *Dark Avengers* (*Vingadores Sombrios*), realizada em parceria com o escritor **Brian Michael Bendis** (um dos mais celebrados da indústria).

Por mais de duas décadas desenhando para a Marvel, **Deodato** amadureceu o seu traço e a sua narrativa. Tornou-se assim reconhecido, de maneira internacional, como um dos mais relevantes quadrinistas da atualidade: dono de uma singular identidade visual (lapidada ao longo desse

período), que o diferencia em meio à produção massiva. O seu traço é reconhecido e admirado pelos fãs (e assim, as HQs com a sua assinatura são uma garantia de vendas e, portanto, de lucros para a indústria). Nos terceiro e quarto capítulos, será realizada uma análise mais profunda da obra de **Mike Deodato Jr**, abordando-se, em especial, como se deu a evolução de seu traço - e, portanto, o amadurecimento da sua identidade visual, sua assinatura gráfica.

Em março de 2019, (justamente quando a tese estava em sua fase de finalização), o artista surpreendeu o meio das HQs ao anunciar a sua saída da Marvel para se dedicar a uma carreira solo, com projetos de sua autoria: deixando claro como é grato à Casa de Ideias pelo tantos anos lá trabalhados, e, também, sonhos realizados. Ao longo dos estudos realizados para a confecção da tese, a trajetória de **Deodato** emergiu, e cada vez mais, como um elemento-chave para a compreensão do fenômeno editorial em pesquisa. Desta maneira, sua carreira

(de muitas vitórias, derrotas que reconhece, e também polêmicas) tornou-se o fio condutor do trabalho.

Acrescente-se ainda que, em razão dessas escolhas, a elaboração do quarto capítulo da pesquisa teve como proposta realizar um exercício de leitura dos elementos de linguagem da narrativa em quadrinhos de **Mike Deodato Jr**, a partir de trechos selecionados de sua obra - e assim investigar características gráficas e narrativas da sua produção. Trata-se de uma leitura que se fundamentou em conceitos formulados no campo dos Estudos da Cultura, em particular, da Ciência da Cultura e da Teoria da Mídia e da Imagem: pilares da pesquisa.

No mais, além da atenção oferecida ao trabalho de **Mike Deodato Jr**, o texto, para uma melhor contextualização do fenômeno editorial em estudo (amplo e em constante crescimento), ainda abordou (até onde foi possível) as carreiras de outros

artistas nacionais que também se tornaram destaque nos EUA - e assim, caso a caso, e em escalas variadas, deixaram e deixam marcas nesse universo editorial (com impactos diversos tanto nos Estados Unidos quanto no próprio Brasil).

Aberta a fronteira da terra dos super-heróis, mais e mais artistas daqui seguiram o caminho dos pioneiros. A grande maioria deles teve como porta de entrada a intermediação da agência Art & Comics, criada no Brasil, em 1991, por profissionais do meio dos quadrinhos (Hélcio de Carvalho e Dorival Lopes), com o objetivo de apresentar o trabalho de desenhistas daqui para as editoras dos Estados Unidos. Atualmente agência foi rebatizada como Chiaroscuro Studios, e desde seu começo até agora representa dezenas de artistas brasileiros que vêm ingressando na indústria dos super-heróis. Enfim, ao longo de três décadas (de maneira crescente), várias dezenas de desenhistas brasileiros publicam no mercado dos EUA - sendo os nomes de mais peso reconhecidos como alguns dos mais importantes do

mercado norte-americano. Vários deles já são vencedores de algumas das principais premiações do meio (realizadas anualmente pelo segmento e a mídia especializada).

Dos pioneiros, é preciso destacar o nome do artista mineiro **Marcelo Campos (Marc Campos)**: ele foi o primeiro brasileiro a desenhar para as revistas de super-heróis dos EUA, em 1989 (em HQs para editoras de pequeno porte). Já em 1991, **Campos** tornou-se também o primeiro nome do Brasil a colaborar com uma das duas grandes editoras dos EUA, a DC Comics (algo de tal ineditismo que, até então, seria inimaginável por aqui).

E entre muitos outros, temos nomes como os dos paulistas **Ivan Reis** (*Lanterna Verde* e *Aquaman*); e dos irmãos gêmeos **Fábio Moon** e **Gabriel Bá** (*Daytripper*); **Roger Cruz** (**Rogério Cruz**, de *X-Men*). Já do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, **Rafael Albuquerque** (*American Vampire*, *Vampiro Americano*). Por sua vez, do Ceará, de Limoeiro do Norte, **Ed**

Benes (**José Edilbenes Bezerra**, de *Justice League of America*); e do Pará, **Joe Bennett** (**José Benedito Nascimento**, *Teen Titans*) e **Eddy Barrows** (**Eduardo Antonio Costa de Barros**, *Superman*). Já de Minas Gerais, **Will Conrad** (*Homem-Aranha*, *Wolverine*, *Vingadores*). Outros desenhistas nacionais que deixaram suas marcas na indústria dos EUA (mesmo tendo depois se afastado do mercado de super-heróis, por motivos profissionais ou particulares) são os paulistas **Renato Guedes** (*Superman*), e **Joe Prado** (**João Batista Leme do Prado**, *A Noite mais Densa*).

Em sua grande maioria, são homens os quadrinistas brasileiros que atuam no mercado dos Estados Unidos. No entanto, no decorrer dos anos recentes, vem crescendo, passo a passo, a presença de mulheres do Brasil a ingressar no mercado dos super-heróis. Entre outras, destaca-se atualmente o trabalho da paulista **Bilquis Evely**, que desenhou personagens de sucesso, em especial, a *Mulher-Maravilha* (justamente aquela que para muitos é o

maior ícone feminino no chamado universo dos super-heróis). Outra artista daqui que também já colaborou com as grandes editoras dos EUA é a paulista **Adriana Melo**. Dentre as HQs de mais relevância que já desenhou estão personagens femininas como *Miss Marvel* e *Aves de Rapina*.

2.7 No início, críticas por aqui

Nos dias de hoje, diante desse cenário, é de se espantar como, na virada dos anos 1980 para os 1990 (justamente quando começava o fenômeno editorial em estudo), houve, por aqui, quem duramente criticasse os quadrinistas pioneiros do Brasil a ingressar no mercado dos Estados Unidos. É o que conta **Marcelo Campos** em depoimento publicado pelo livro *Revolução do Gibi - a nova cara dos quadrinhos no Brasil* (2011), do pesquisador Paulo Ramos, em seu artigo "Talent Boys from Brazil". O texto traz um longo depoimento do artista mineiro. No seu relato, **Campos** relembra como ouvia, naquele período, duras condenações ao trabalho pioneiro:

"Eu comecei no mercado norte-americano em 1989, bem no começo do ano. Começamos eu e o **Watson Portela**. O **Portela** publicou um material já pronto dele na Malibu: *Paralelas* (que lá foi nomeado *Inferno*). E eu fiz duas minisséries pra Malibu: *Deathworld* e *Retief and the Warlords*. Mais ou menos sete meses depois que entramos, vieram o **Kipper**, o **Cariello**, e o **Hector Gomez**. Depois de um tempo é que veio a terceira leva, com o **Bilal**, o **Deodato**, o **Mozart Couto**, e alguns outros. Em 91, eu entrei na DC fazendo o *Darkstars* e, depois de três edições, eu fui contratado por dois anos para fazer a *Liga da Justiça*. Foi um pouco depois desse período que o **Roger Cruz** pegou o *Hulk* e o **Deodato**, a *Mulher-Maravilha*. Foi aí que a coisa começou mesmo a esquentar. Eu peguei a Liga no final de 90 ou 91, não me lembro. Logo depois, uns três ou quatro meses, o **Roger (Cruz)** me ligou dizendo que estava indo pra Marvel pra fazer o *Hulk*. Foi um momento muito bacana, porque a gente sempre foi muito criticado no sentido de que todos achavam que os brasileiros nunca pegariam uma editora importante, só as pequenas." (p. 315)

Marcelo Campos recorda como as restrições se acumulavam na medida em que ele e os outros pioneiros ingressavam na terra dos super-heróis:

"Em todas as palestras que fiz em universidades, faculdades e centros culturais de todo o país, sempre existiam aqueles que se levantavam e

gritavam dizendo que eu era um vendido e isso e aquilo (...) Primeiro eles diziam que a gente nunca entraria no mercado norte-americano, aí eu e o **Watson (Portela)** entramos. Depois eles disseram que a gente nunca entraria numa grande editora, aí eu entrei na DC. Depois eles disseram que a gente até poderia entrar numa grande editora, **mas** que a gente nunca pegaria um título importante. Aí eu peguei a *Liga*. Meses depois, o **Roger (Cruz)** pegou uma edição de *Hulk* e logo foi pra *X-Men*. Meses depois, o **Deodato** foi pra *Mulher-Maravilha!*" (p. 315-316)

Se, à época, no Brasil, alguns viam o fenômeno editorial que se iniciava de maneira crítica, o fato é que, no decorrer do tempo, e de forma cada vez maior, o trabalho dos artistas brasileiros conquistou mais e mais território na indústria dos *comics*. No já citado artigo de 2010 do crítico Timothy Callahan, o pesquisador, entre outros aspectos do tema, apontou, por exemplo, como o desenho do paulista **Ivan Reis**, da DC Comics, "tornou-se a identidade visual da editora".

Em sua imensa maioria, os quadrinistas continuam morando no Brasil (mesmo se desenhando em contrato de exclusividade para as suas editoras, algo comum

entre os nomes de mais prestígio). Isso é possível, obviamente, graças aos novos recursos oferecidos pela internet. A distância, porém, não é obstáculo para que atuem em permanente interação com roteiristas e editores, entre outros profissionais da equipe criativa - uma das características que marcam a produção coletiva dessa linguagem em seus moldes industriais.

2.8 Artistas forjados entre bordas

Gestados entre as bordas da cultura: foi assim que a imensa maioria deles (e delas também) começou sua carreira de quadrinista. O amor pelas HQs, desde crianças, marcou o início de tudo para os desenhistas do Brasil que hoje fazem carreira na terra dos super-heróis. Fãs e leitores vorazes de quadrinhos, eles começaram a desenhar pelo gosto adquirido. E depois de muitos anos de dedicação, os mais destacados se transformaram em artistas contratados pela indústria dos EUA. Assim, em suas origens, todos têm em comum o fato de terem sido forjados no ambiente da "Cultura das Bordas": de

fanzines e publicações para pequenas editoras, à parte da grande indústria das HQs - "fora dos sistemas centrais".

Para muitos, desenhar foi, durante um longo tempo, somente um hobby, algo absolutamente distante da indústria dos *comics*. Para pagar as contas e despesas, muitos candidatos a quadrinistas foram trabalhar em outros segmentos, como publicidade, design gráfico, e assim por diante. O fato é que no mercado brasileiro de HQs, desde sempre e até os dias atuais, não existe uma linha de produção de HQs nacionais em escala industrial e contínua - sendo os **Estúdios Maurício de Sousa** a exceção que até hoje confirma a regra.

Um exemplo mais do que significativo desta trajetória entre bordas é, decididamente, o do quadrinista paraibano **Mike Deodato Jr.** A realidade é que, desde seus primeiros dias, ele foi iniciado no universo das histórias em quadrinhos por obra de seu pai, **Deodato Borges** (1934-2014): não apenas um fã das HQs, mas também desenhista de

quadrinhos, que no decorrer de sua vida produziu HQs e ilustrações para fanzines e publicações de editoras de pequeno tamanho - um trabalho movido sempre e apenas pela paixão, porque desenhar HQs jamais lhe trouxe recursos para cuidar da família e da vida. Ou seja, um artista (o "painho", como é chamado carinhosamente pelo filho) forjado no meio em que sempre militou: na "Cultura das Bordas", conforme o conceito foi desenvolvido por Jerusa Pires Ferreira. Registre-se ainda que **Deodato Borges** é o criador daquele que é considerado o primeiro fanzine da Paraíba, a publicação *Flama*.

Assim, desde sempre, **Mike Deodato Jr** teve o apoio de seu pai, "painho", para vir a um dia se tornar um desenhista-quadrinista profissional. Em depoimento publicado na obra *3000 Anos Depois*, **Deodato Borges** lembra aquele tempo:

"Desde os 10 anos de idade, (ele) não queria outra coisa, a não ser desenhar. Tendo um papel e um lápis, ali estava sua diversão. Durante horas e horas, lá ficava ele, rabiscando, desenhando, bolando histórias em quadrinhos e criando, ao sabor da imaginação, fantásticos heróis e bandidos terríveis. Na

verdade, nada mais fiz do que incentivá-lo, dando-lhe as condições necessárias para o desenvolvimento de sua arte.” (p. 2)

Enfim, é nesta genealogia, entrelaçada à história das HQs no Brasil, o ambiente em que foram gestados os desenhistas nacionais que hoje trabalham para o *mainstream* dos quadrinhos na terra dos super-heróis. Naturalmente, os percursos feitos pelos quadrinistas brasileiros são muitos e com características próprias a cada um.

O autodidata **Mike Deodato Jr**, já como artista consagrado nos EUA, em 2015, teve a satisfação de ver publicada no Brasil uma HQ que fez em parceria com o pai cerca de duas décadas antes: *3000 Anos Depois*. Inicialmente um fanzine, a história foi desta vez lançada numa edição de luxo gigante, (formato 25 cm X 36 cm), capa dura e papel de alta qualidade. A obra incluiu esboços de originais da produção, textos, depoimentos e entrevistas. Enfim, uma homenagem de alto gabarito para o pai que tanto militou nas bordas, abrindo assim

caminho para que o filho se tornasse um quadrinista que está, hoje em dia, na fotografia dos desenhistas mais destacados do mercado internacional.

Outro exemplo do processo editorial em estudo é o da trajetória do paulista **Ivan Reis**. O desenhista realizou trabalhos independentes e para fanzines. Porém, de maneira diferente da maioria de seus colegas de profissão daqui, **Reis** teve a oportunidade de desenhar quadrinhos de forma profissional, contratado pelos **Estúdios Maurício de Sousa**. Por cerca de três anos, **Ivan Reis** integrou o time de artistas da empresa, desenhando HQs variadas da *Turma da Mônica*. Poucos anos depois, por meio da agência Art & Comics, começou a desenhar para editoras dos Estados Unidos. E daí em frente, não parou mais, passando a dedicar-se então somente aos super-heróis, até tornar-se, nos anos mais recentes, artista exclusivo da DC, convocado para os principais títulos e projetos da editora.

2.9 No Brasil, super-heróis também entre bordas

Ainda sobre bordas e a publicação de super-heróis no Brasil. No final da década de 1960, uma revista de quadrinhos da pequena editora paulista GEP (que lançava HQs da Marvel cujos direitos não haviam sido adquiridos pela EBAL, a líder do segmento no país) publicou - sem uma autorização apresentada e verificável apresentada até onde a história registra - algumas HQs do grupo *X-Men* desenhadas aqui mesmo, obra do artista **Gedeone Malagola**, entre outros. A produção foi realizada, pelo que se sabe, apenas com objetivo de completar as páginas de determinados números da revista. Assim, o Brasil registra a criação de HQs não-autorizadas do famoso grupo de mutantes da Marvel Comics, numa manifestação editorial que também, certamente, pode ser observada a partir da perspectiva da "Cultura entre Bordas".

Também àquela época, da virada dos anos 1960 para os 1970, período de difusão dos novos super-heróis da Marvel no Brasil (em HQs, da EBAL, e desenhos animados da TV), outra criação editorial daqui merece o devido registro no contexto do assunto estudado. Se as HQs oficiais dos super-heróis eram de direito das editoras dos EUA (obviamente), isso não impedia que sátiras e paródias sobre os personagens fossem aqui elaboradas. E coube ao cartunista mineiro **Ziraldo** ser o responsável por alguns dos desenhos mais ácidos sobre a nova onda de super-heróis, numa bem-humorada crítica aos vigilantes dos EUA e os seus clichês. Uma compilação deste material foi lançada em livro, em 2012: *Os Zeróis* - sem dúvida, outra realização brasileira entre bordas.

E por circunstâncias da história, **Ziraldo** foi um dos artistas que deu apoio ao nome de **Mike Deodato Jr**, ainda em 1986, período em que o artista paraibano ainda habitava a "Cultura de Bordas". Ele e seu pai tinham acabado de lançar a edição original do fanzine *3000 Anos Depois*. E **Deodato**

cuidava ainda da distribuição do material para gente do meio, na esperança de chamar a atenção para suas produções. À época, **Ziraldo** era presidente da Funarte. E naquele ano, iria participar do Festival de Angoulême, na França (um dos mais tradicionais eventos do mundo sobre histórias em quadrinhos). Na entrevista publicada no volume de relançamento de *3000 Anos Depois*, **Deodato** contou essa história:

“Eu fazia o fanzine e mandava para quem eu achava que ia ser legal. Eu queria ser descoberto. Ouvi falar que o **Ziraldo** era presidente da Funarte e decidi mandar para ele querendo receber um elogio de **Ziraldo** (risos). Os elogios eram meu pagamento! Na sessão de cartas de *3000 Anos Depois* tinha cartas de **Watson Portela**, **Mozart Couto**... essa troca de energia era boa. Depois que mandei para **Ziraldo**, ligou-me o assistente dele na época, **Rick Goodwin**, e perguntou se eu não gostaria de ir com uma delegação para lá. Painho sem dinheiro, teve que pedir emprestado junto com casaco e tudo mais (risos). Foi mágico. Voltei pensando que ia viver de quadrinhos e pedi demissão do emprego. Mas claro que não deu certo. Isso foi em 1986. Eu só consegui viver de quadrinhos a partir de 1991.”

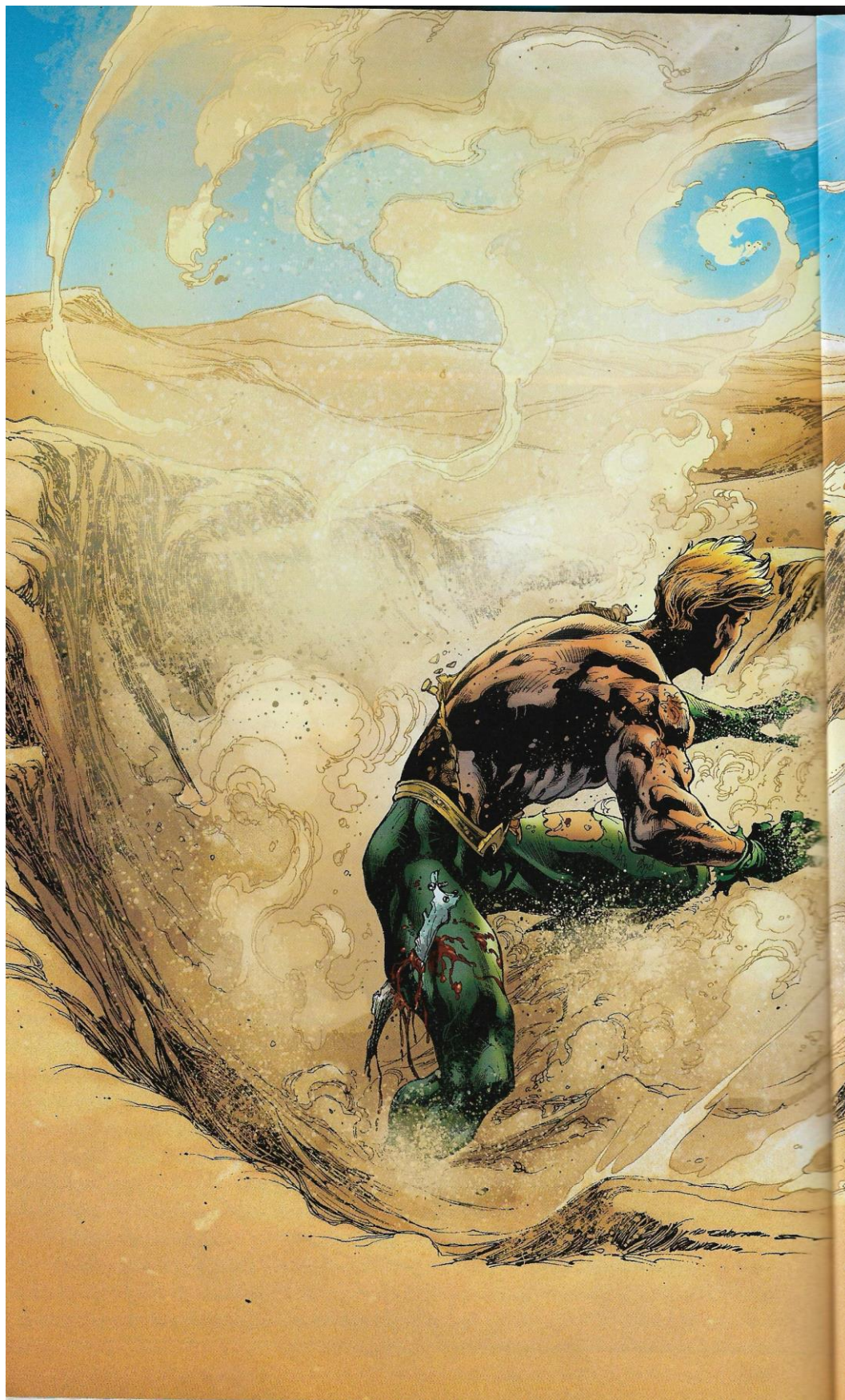


Figura 10: Folha dupla com o revigorado Aquaman desenhado por Ivan Reis. REPRODUÇÃO.

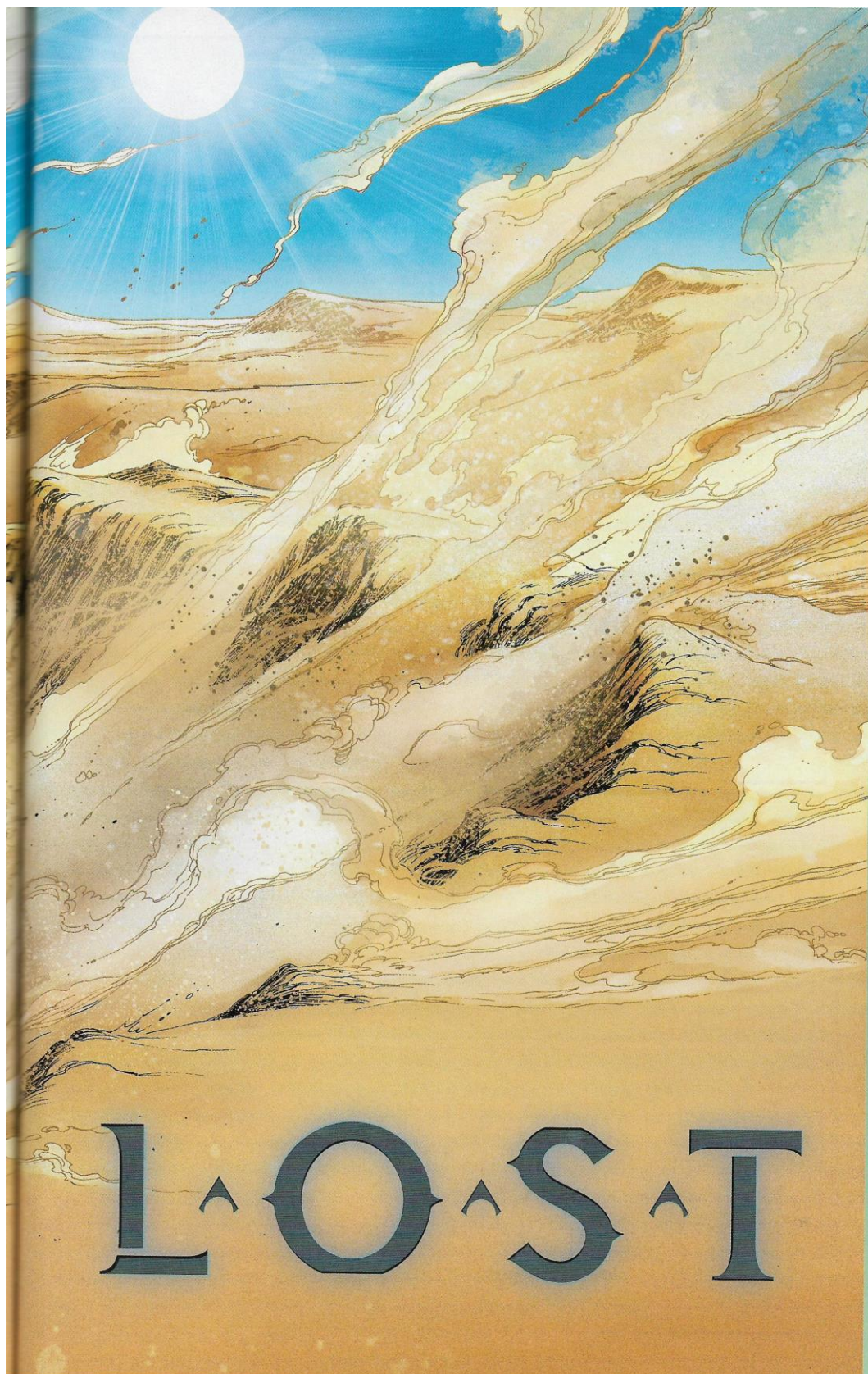
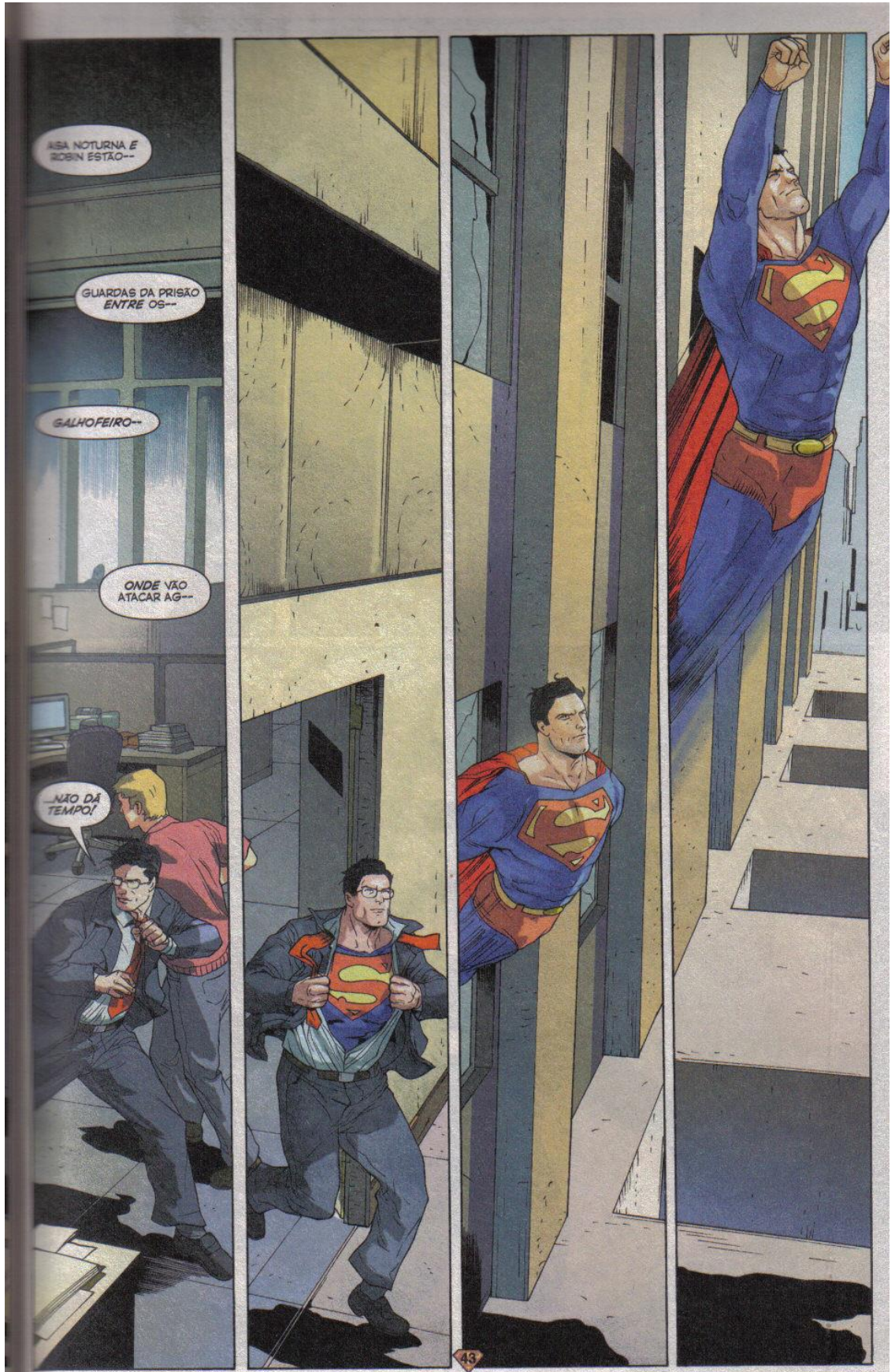


Figura 11: Segunda página da folha dupla de Aquaman de Ivans Reis.



Figuras 12 e 13: A clássica transformação do jornalista Clark Kent em Superman desenhada pelo paulista Renato Guedes. Talvez a cena mais repetida na história dos super-heróis, caracterizada de maneira singular pelo artista brasileiro.



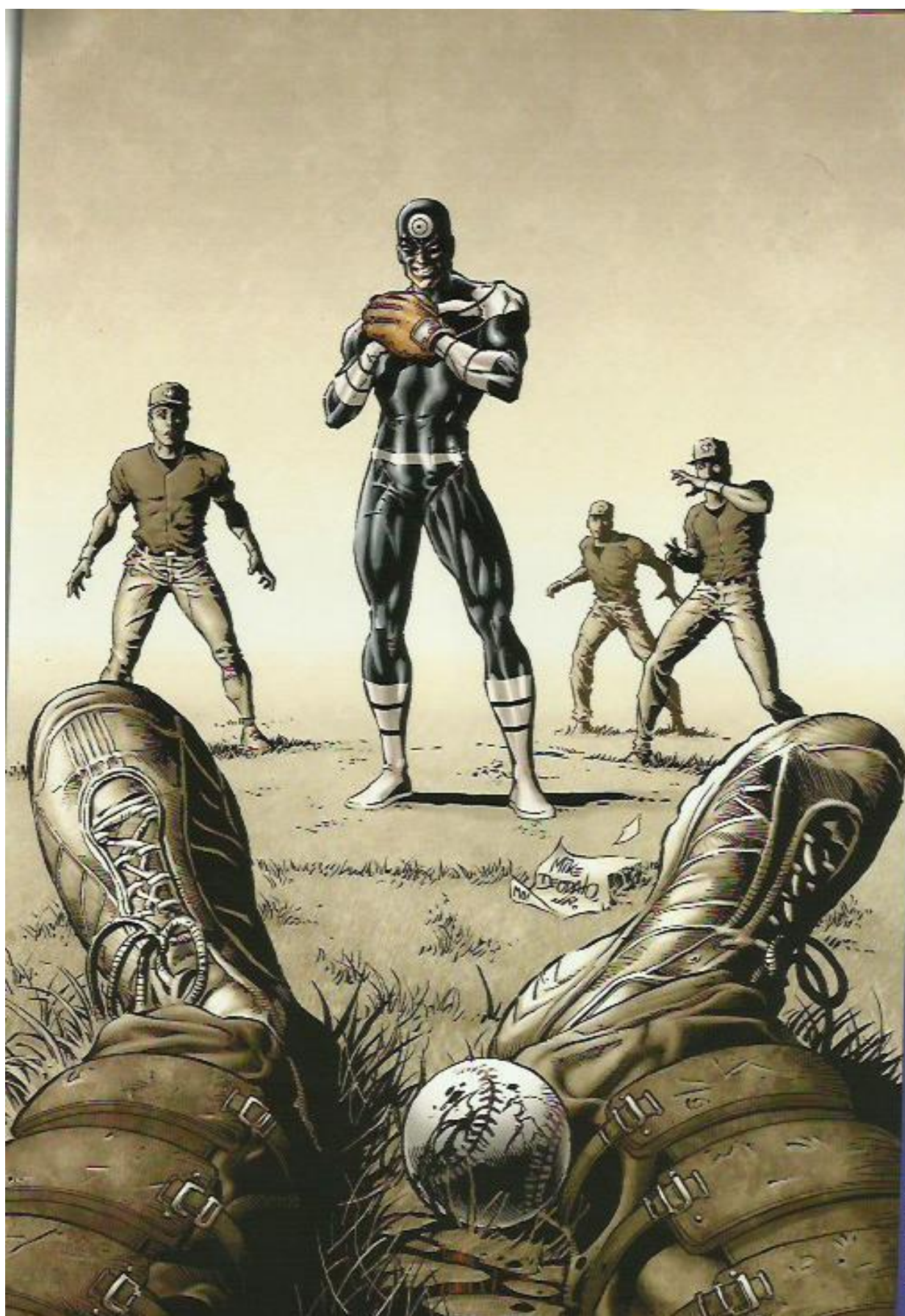
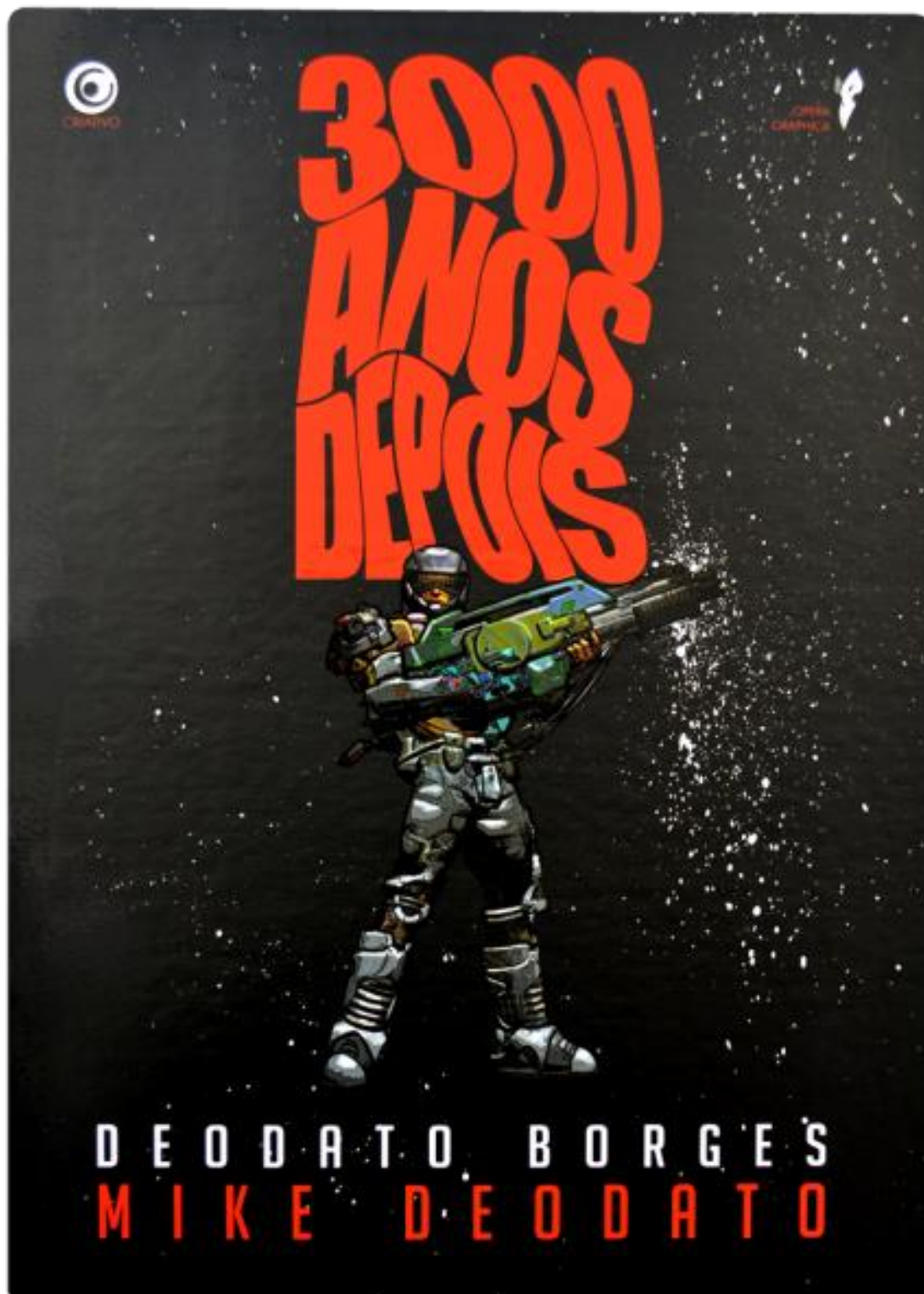


Figura 12: Surge o Mercenário por Mike Deodato Jr.



Figuras 15 e 16: Acima e na página seguinte: "3000 Anos Depois", HQ de Deodato Pai e Deodato Filho em edição de luxo (2015). REPRODUÇÃO.



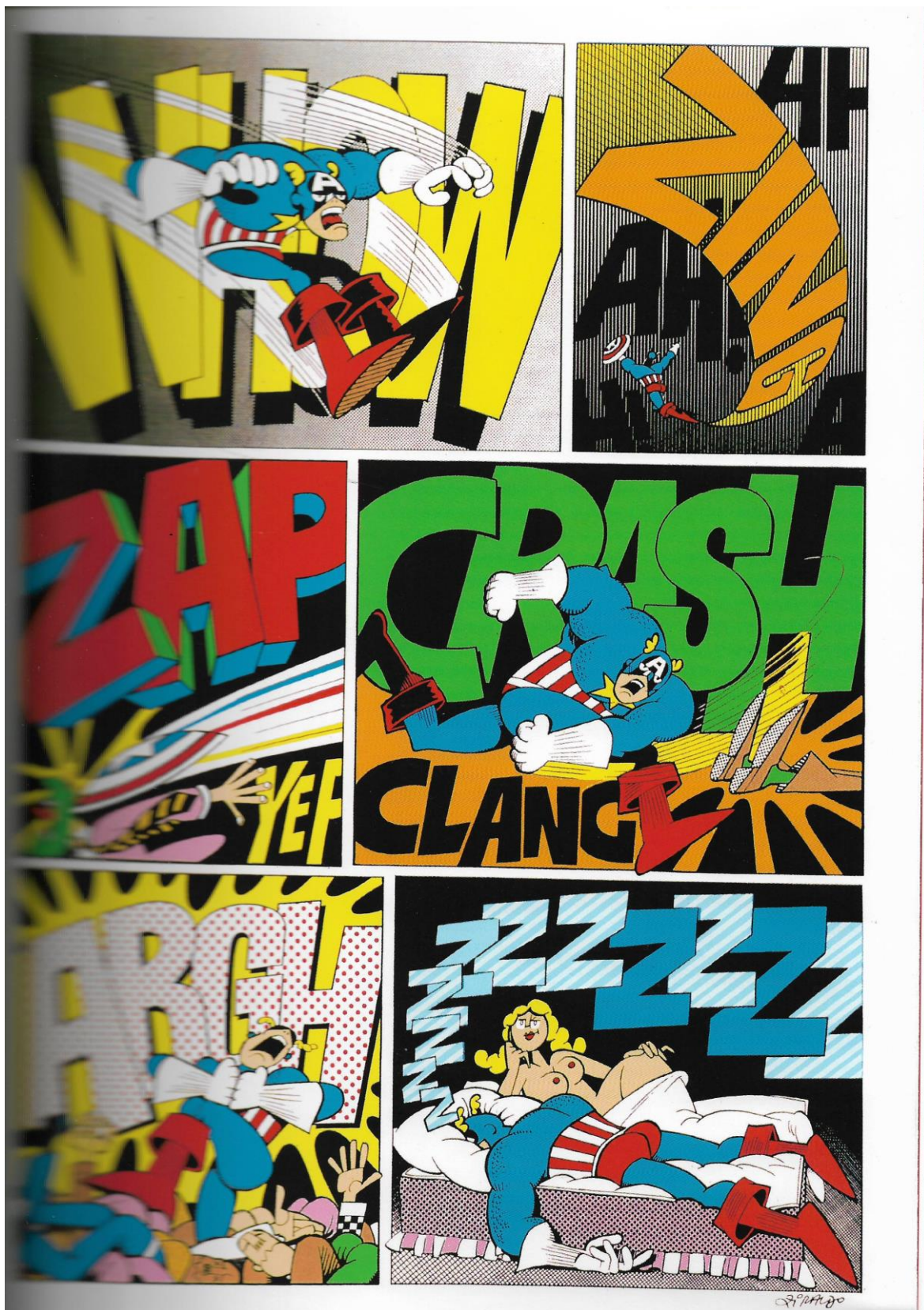
ELES ESTÃO MAIS ADIANTADOS DO QUE NÓS EM TODOS OS SENTIDOS, ESPECIALMENTE EM TECNOLOGIA E CIÊNCIA! BIOLÓGICAMENTE, SÃO MAIS PERFEITOS! SEUS CÉREBROS SÃO MAIS DESENVOLVIDOS, POIS JÁ ALCANÇARAM O ÍNDICE MENTAL Nº 8! PODEM FAZER MARAVILHAS COM A MENTE!

E ATENÇÃO! MENSAGEM ESPACIO! ATENÇÃO! REPETIÇÃO DA DUBLAGEM F. TEXTO TR

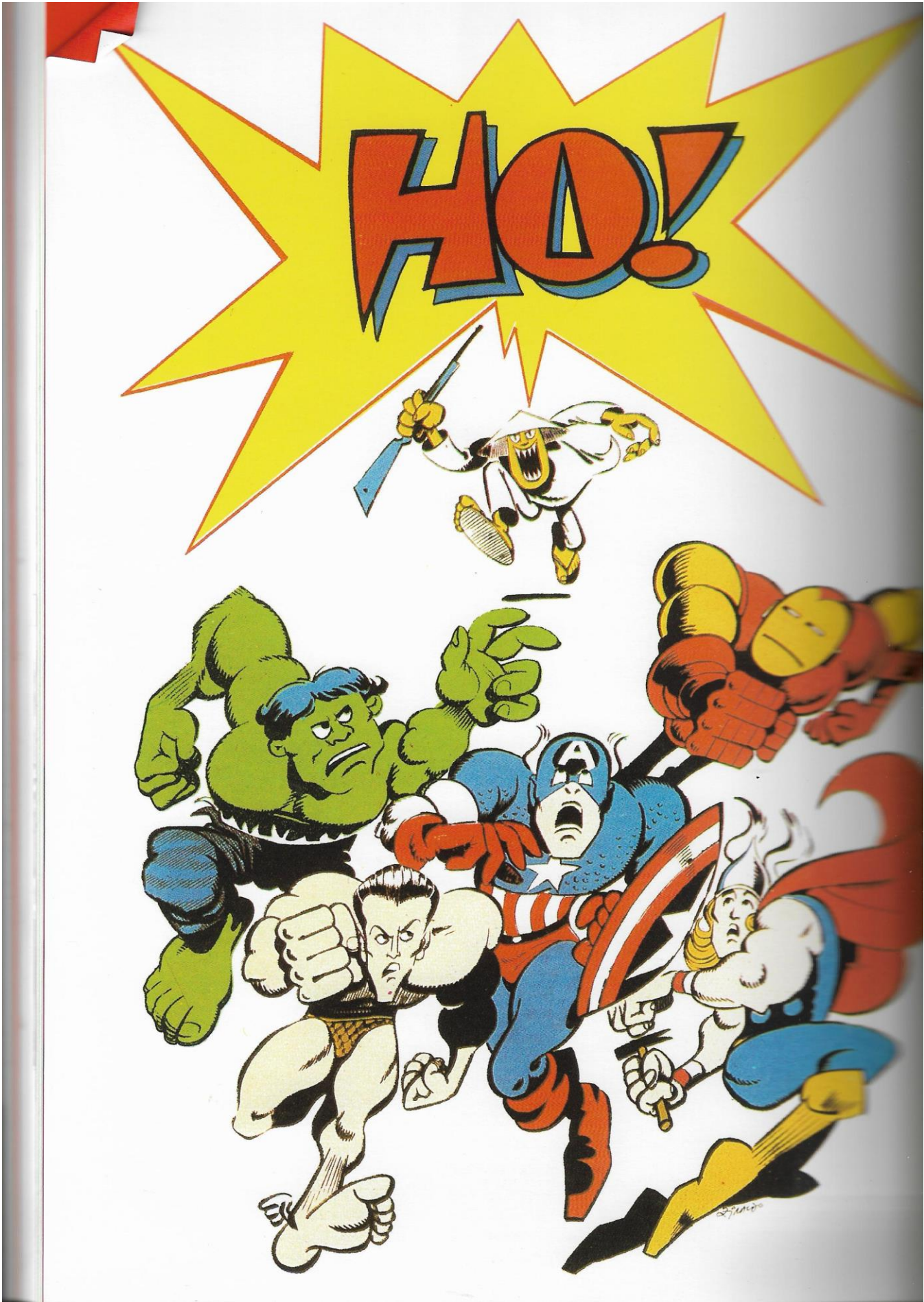
ESTAMOS A CAMINHO DA TERRA, O PLANETA ESCOLHIDO. VAMOS HABITÁ-LO. A NOSSA RAÇA, CONTUDO, NÃO PODE VIVER EM CONTATO COM OS TERRÁQUEOS. SUGERIMOS QUE ABANDONEM O PLANETA ANTES DE NOSSA CHEGADA, SENÃO TEREMOS DE ELIMINÁ-LOS. POUPEM-NOS O DISSABOR DE SERMOS RESPONSÁVEIS PELA EXTINÇÃO DE UMA RAÇA. ABANDONEM A TERRA OU SERÃO DESTRUÍDOS. É O PRIMEIRO E ÚLTIMO

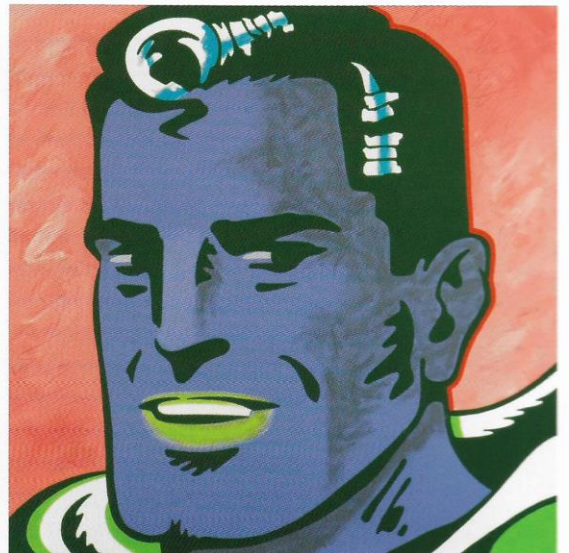
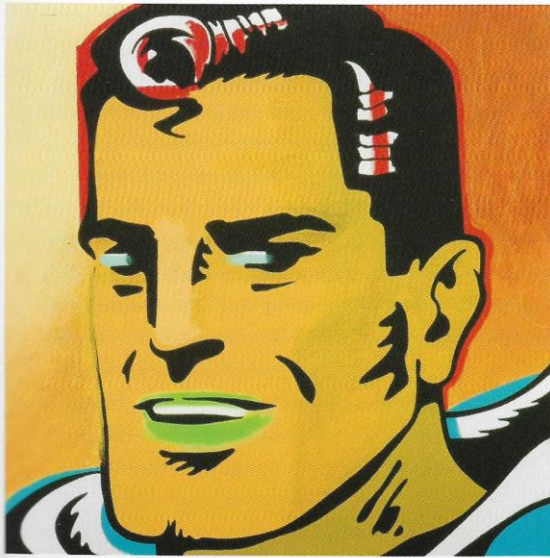
AVISO!

QUE DEVEMOS FAZER, COMANDANTE?



Figuras 17, 18 e 19: Os Zeróis do cartunista mineiro Ziraldo





CAPÍTULO 3

Ambiente & Impactos:

Brasil & Estados Unidos

O ano de 1989 é o marco da entrada dos pioneiros na terra dos super-heróis. **Marcelo Campos** foi o primeiro a colocar o seu nome (como **Marc Campos**) na indústria dos EUA, inicialmente, colaborando para empresas de pequeno porte (como a Malibu). Em 1991, o artista começou a trabalhar para uma das grandes editoras do *mainstream*, a DC Comics (um ato de pioneirismo, até então, jamais um artista do Brasil havia desenhado histórias em

quadrinhos para um dos dois grupos gigantes que dominam o mercado das HQs de super-heróis: Marvel e DC Comics).

Em longa entrevista ao site *UniversoHQ*, especializado no meio, em 2016, o quadrinista recordou como, logo de início, foi muito importante demonstrar uma atitude extremamente profissional para que o trabalho feito para lá tivesse frutos. “Não bastava o desenho agradar. O fundamental era cumprir os prazos que as editoras nos davam. Somente assim é que pudemos crescer no mercado dos Estados Unidos”, contou Campos.

Não era para menos. Afinal, na realidade, a entrega rigorosamente em dia dos desenhos de uma HQ corresponde a somente uma etapa (de grande relevância, claro, mas ainda uma etapa) entre tantas outras, numa produção em larga escala da indústria. Nesse contexto, o lançamento das revistas está inserido numa agenda ainda maior, que abrange eventos e, na atualidade, cada vez mais

produtos variados para diversas das novas plataformas de mídia, destacando-se o uso crescente e altamente rentável dos super-heróis em produções da TV e do cinema. Diante desse amplo espectro, portanto, um atraso em uma etapa da cadeia industrial pode levar a um efeito dominó, que prejudique toda uma programação (e ganhos) da editora e de suas controladoras.

Assim, os primeiros brasileiros a entrarem no mundo dos *comics* tinham como orientação - já desde o início por parte de seus agentes - para obrigatoriamente sempre respeitarem de maneira pontual os prazos de entrega (rígidos e, costumeiramente, apertados). Caso isso não acontecesse, as portas seriam fechadas. Mas os quadrinistas daqui não perderam a oportunidade e (naturalmente com muito esforço) cumpriram trabalho após trabalho os prazos cobrados. E ao darem conta, continuamente, das metas exigidas, esses pioneiros conquistaram o respeito de vários editores norte-americanos: gerando como que um selo de aprovação

ao profissionalismo dos artistas do Brasil diante do mercado que se abria - de maneira promissora - nos Estados Unidos.

Nesse período, na virada da década de 1980 para a de 1990, a indústria dos EUA tinha como modelo de sucesso o estilo de HQs que resultou na criação, em 1991, da editora Image Comics (era o padrão que mais vendia, mas registre-se que outros traços narrativos também estavam presentes nos títulos dos grandes grupos). O chamado estilo Image teve origem no estrondoso sucesso comercial do trabalho de quadrinistas da Marvel como **Jim Lee, Tod McFarlane e Rob Liefeld**, entre outros, os quais, ao final da década de 1980, desenharam títulos de relançamento de personagens consagrados da editora: como os *X-Men* e *Spider-Man*. O resultado da iniciativa traduziu-se em vendas de revistas na casa de milhões de exemplares - os maiores números do mercado em mais de uma década. Pouco tempo depois, os artistas fundaram a Image Comics, com a proposta de ser uma editora em que os criadores tivessem

controle sobre a sua produção, assim como serem eles os donos dos direitos sobre os personagens que criaram (o que não era permitido pelas gigantes Marvel e DC).

Entre as características que definiram o estilo, em resumo, estão elementos como composições de caráter marcadamente sinistro e violento, sendo seus super-heróis e vilões retratados em corpos hiper-musculosos. Já as personagens femininas eram desenhadas de forma altamente sexualizada. Muitas dessas representações resultavam em configurações exageradas de força e de curvas sensuais, em desenhos que, constantemente, extrapolavam os limites da anatomia humana. Outro aspecto importante foi o uso intenso das novas tecnologias na confecção das HQs, como a colorização digital dos quadrinhos. O artista mais identificado com essa tendência, à época e ainda nos dias atuais, é o do norte-americano **Rob Liefeld**.

3.1 A Mulher-Maravilha

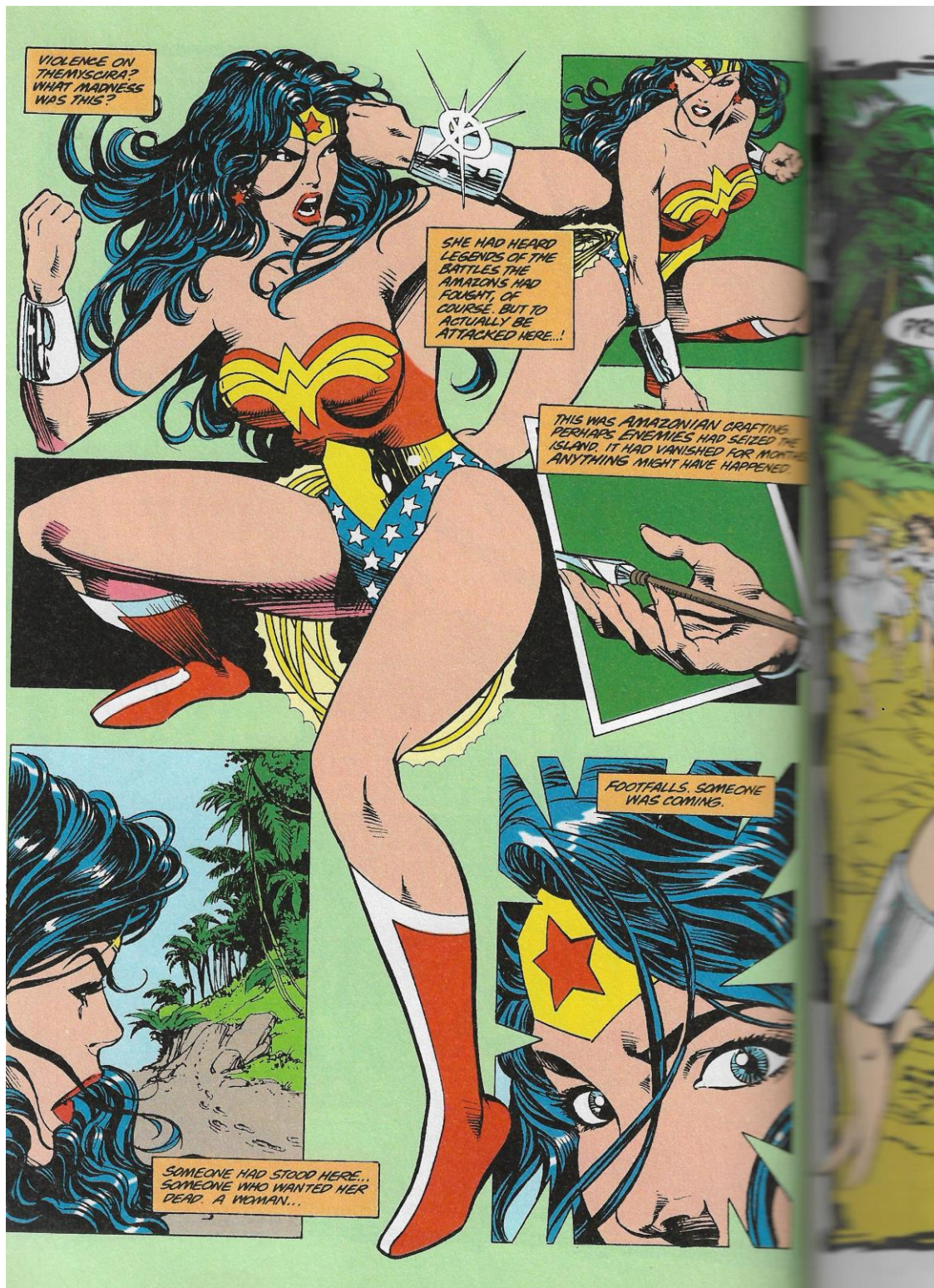
de Mike Deodato Jr

Desta maneira, quando os primeiros quadrinistas brasileiros adentraram o mercado dos *comics* (início dos anos 1990) quase como regra, receberam a orientação das equipes de lá para desenharem HQs que seguissem os parâmetros estabelecidos pela Image (o que, naqueles dias, seria uma garantia quase que certa na obtenção de lucros). Isso também ocorreu com **Mike Deodato Jr**, em particular, na sua estréia com um personagem de peso de uma grande editora, a *Mulher-Maravilha* (*Wonder Woman*), da DC Comics. O artista brasileiro explorou então um desenho para a super-heroína no qual investiu em muito nas curvas e nos volumes da representação de seu corpo - uma caracterização da *Mulher-Maravilha* considerada, até então, inédita na história de seu título.

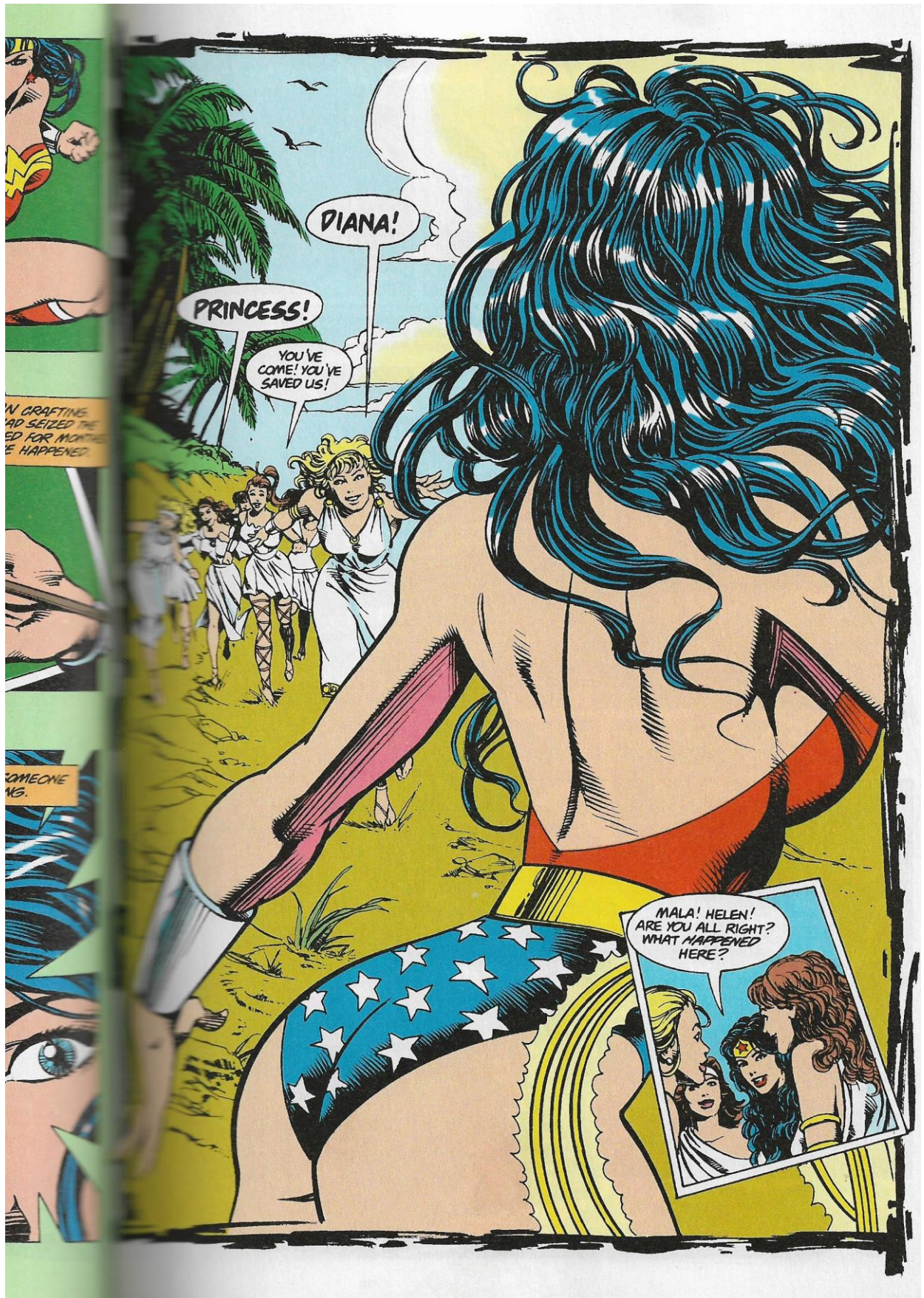
"Eles eram muito conservadores", disse **Deodato** em entrevista ao jornal *Folha de S. Paulo*, em 1997, quando ele ainda era "apenas" um nome de potencial

para vir a trilhar carreira na terra dos super-heróis. De maneira informal, o artista paraibano contou como não poupou a sua representação da personagem de uma sexualidade exarcebada: "Puxei o seu biquíni, aumentei a bunda, peito e coxa. Queria aparecer e exagerei mesmo", comentou **Mike Deodato Jr** na citada entrevista.

O resultado é que o seu trabalho alavancou em muito as vendas do título, o qual passava por um contínuo declínio nas vendas. E desta maneira, a boa recepção do mercado norte-americano à sua *Mulher-Maravilha* abriu as portas para que **Deodato** desenhasse HQs para outras editoras dos Estados Unidos, entre elas, a própria Marvel. No decorrer dos anos seguintes, o artista assumiu mais e mais trabalhos para diversos grupos, em alguns casos, simultaneamente - até o ponto em que isso se tornou um problema, o que será abordado na sequência deste capítulo.



Figuras 20 e 21: A Mulher-Maravilha de Mike Deodato Jr - linhas sensuais em exuberância como não vista antes na representação da personagem. Páginas 110 e 112.



3.2 Mercado, padrões de sucesso & identidade visual

Os fatos narrados estão perfeitamente dentro da lógica de funcionamento da indústria. O mesmo também ocorre com qualquer outro produto cultural de massa: o objetivo é sempre o lucro crescente. Assim como é a própria indústria, na amplitude de suas operações, por outro lado, o meio que proporciona a difusão de HQs criadas por autores (normalmente, nomes já consagrados) capazes de ampliar os limites da narrativa vigente: conquistando os leitores e, como decorrência, modificando os padrões do mercado - ao mesmo tempo em que, no seu limite, criam novos parâmetros que por muitos serão perseguidos.

Em suma, o quadrinista em início de carreira (seja qual for a sua naturalidade) ao adentrar a indústria de *comics* tem como tarefa moldar-se às características que regem o meio - para desta maneira produzir HQs de acordo com as regras de

sucesso do mercado. Isso não impede, porém, que ao longo de sua trajetória, o artista construa a sua identidade visual - e assim, seja reconhecido como dono de um traço de personalidade gráfica que se destaca em meio à produção massiva. Trata-se de um processo que, naturalmente, ocorre de maneiras variadas, caso a caso, e com diferentes graus de impacto. Quer dizer, dentro da rotina em larga escala da indústria, há quadrinistas que, no transcorrer do tempo (e conseqüente amadurecimento técnico e domínio da linguagem), inovam e criam novas possibilidades narrativas para as HQs (tanto na forma quanto no conteúdo): abrindo então novas possibilidades de criação para o próprio meio.

Retornando no tempo, não faltam exemplos disso entre os grandes criadores da indústria dos super-heróis. Trabalhando de acordo com regras rígidas, no decorrer de suas carreiras, os artistas desenvolveram uma identidade visual que tornou o seu traço singular dentro dos modelos dominantes do mercado. Tal processo foi abordado de maneira

aprofundada em nossa dissertação de mestrado *Super-Heróis da EBAL* - a qual, entre outros temas, analisou a renovação vivida pelos quadrinhos dos Estados Unidos durante os anos 1960 até meados dos 1970. Foi o período em que a indústria dos super-heróis viveu um ponto de inflexão (como falado no capítulo anterior): com o surgimento de uma nova concepção de personagens, mais em sintonia com as transformações vividas pelo mundo da época.

Vários desses artistas começaram no anonimato, e, durante décadas de atividade, foram considerados apenas profissionais de algo menor. Nos dias atuais, entretanto, muitos são agora reconhecidos internacionalmente como autores de prestígio e de referência na história das histórias em quadrinhos.

São nomes, citando-se apenas desenhistas que se dedicaram às HQs de super-heróis (como destacamos em nossa dissertação), como **Jack Kirby** (de *Capitão América*, *Thor*, *Quarteto Fantástico*, e tantos outros), **Neal Adams** (que retomou a caracterização

sombria de *Batman*), **Jim Steranko** (*Nick Fury*), **John Buscema** (*Vingadores, Conan, o Bárbaro*), **Gene Colan** (*Capitão América, Drácula*), **Steve Ditko** (*Dr. Estranho e Homem-Aranha*), **John Romita** (o sucessor de **Ditko** à frente do *Spider-Man*), **Gil Kane** (*Lanterna Verde*, e vários mais), entre diversos outros.

O desenho de cada um deles, dono de uma evidente personalidade visual, marcou a indústria e conquistou os fãs. O traço de suas HQS é (por parte do público-leitor, em sua maioria) notado e reconhecido já num primeiro olhar sobre os seus trabalhos. Desta maneira, suas criações, ao longo do tempo, impactaram de formas variadas a indústria - e por consequência, também a cultura contemporânea em diferentes aspectos.

A tensão entre indústria e arte foi abordada pelo professor Waldomiro Vergueiro (diretor do Observatório de Histórias em Quadrinhos da ECA-USP), em entrevista concedida ao jornalista Eloyr

Pacheco do site *Bigorna* (em 2005). Indagado se “poderíamos dizer que ‘HQ de autor’ é arte e a ‘HQ industrial’ não?”, o pesquisador respondeu:

“Eu não colocaria as coisas de forma tão simplista. O fascinante das histórias em quadrinhos é que podemos encontrar produções de alta qualidade mesmo em quadrinhos produzidos dentro de um modelo industrial. Tudo vai depender da qualidade de cada artista individual, do trabalho do editor e do nível de exigência do público. Separar as duas formas de produção de forma estanque pode representar o estabelecimento do preconceito contra o que as Histórias em Quadrinhos têm de mais representativo, que é a sua característica de produto de consumo massivo. Mesmo os chamados ‘quadrinhos de autor’ buscam um público que deve ser cativado e deverão se adaptar às exigências desse público. Além disso, nos quadrinhos industriais, muitas vezes a interferência dos editores aprimora o produto quadrinhístico, ao invés de torná-lo pior.”

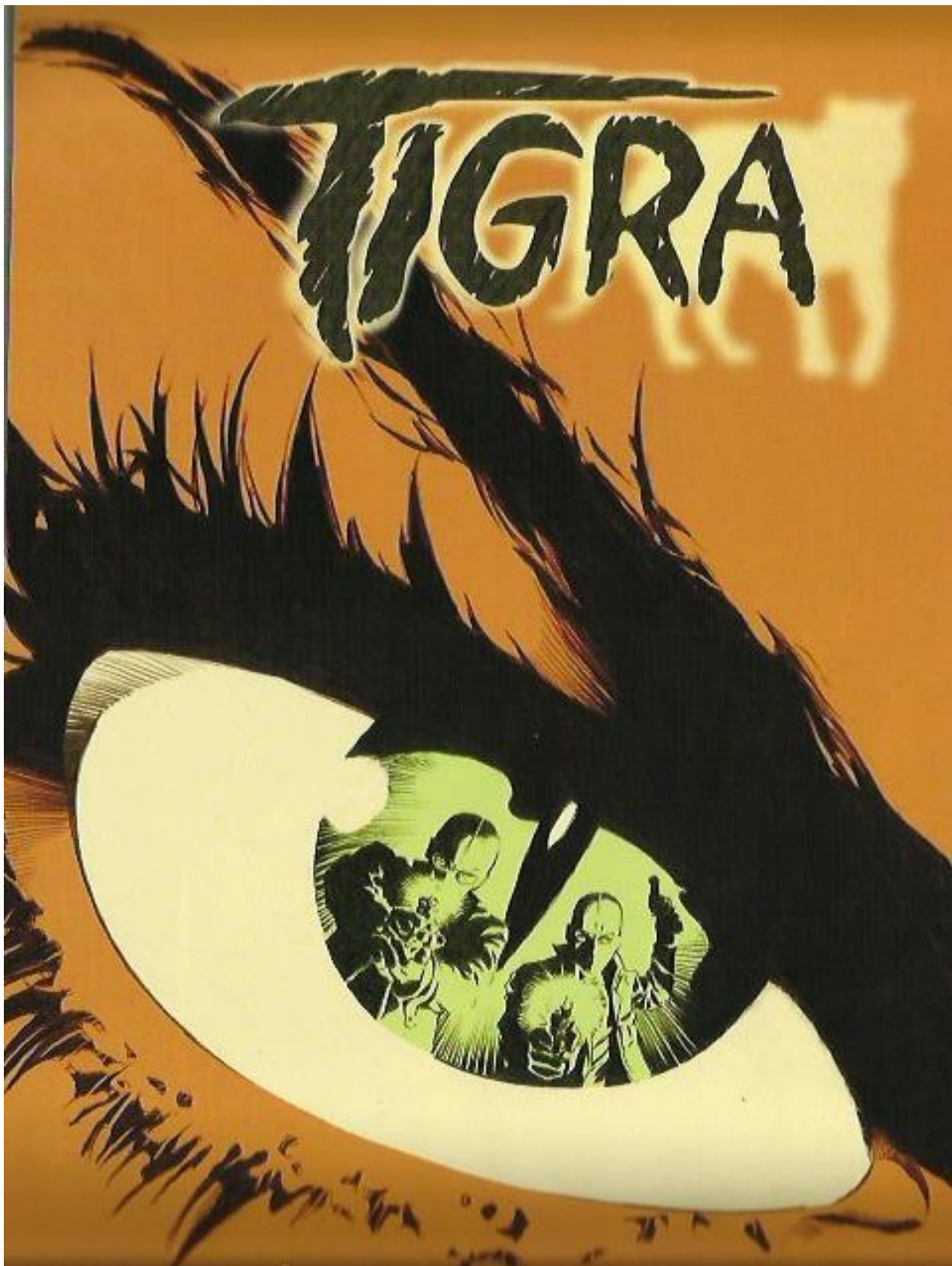


Figura 22: Tigra, de Mike Deodato Jr. REPRODUÇÃO.

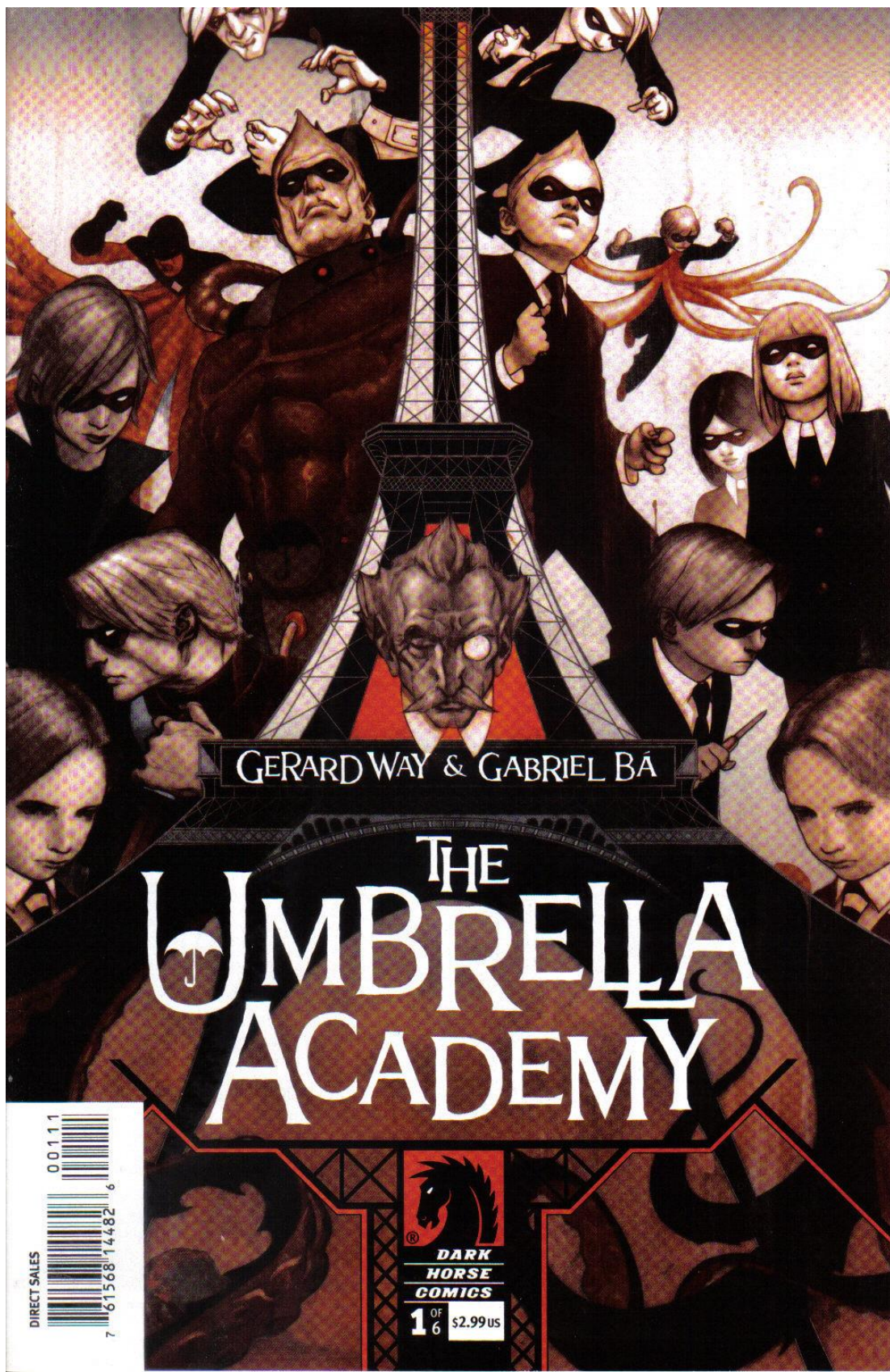
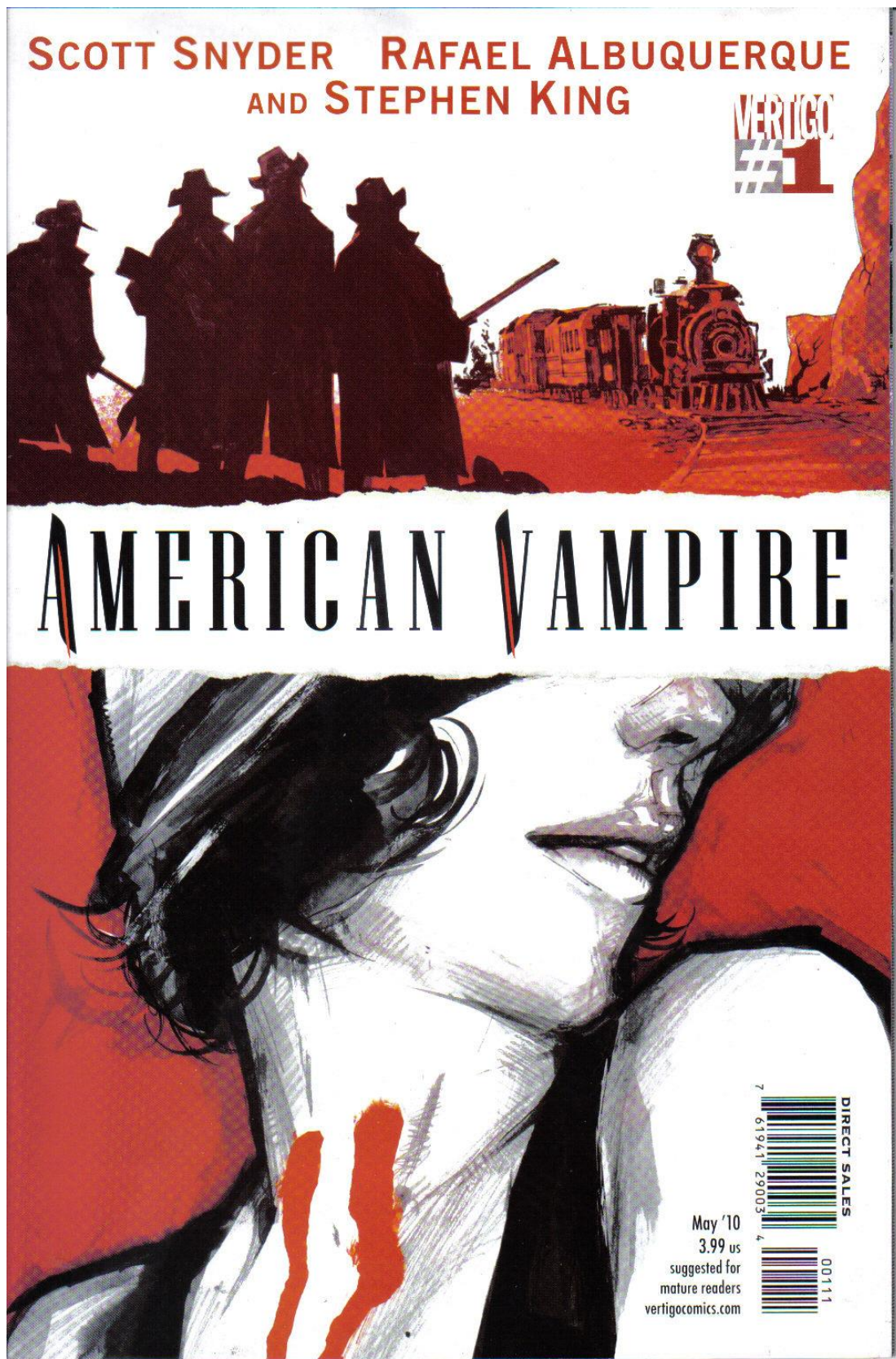


Figura 23: "Umbrella Academy", arte de Gabriel Ba.
REPRODUÇÃO.



Figuras 24 e 25: "American Vampire", série desenhada por Rafael Albuquerque sobre como os vampiros estiveram na vida dos Estados Unidos, dos tempos do faroeste até a Guerra Fria. REPRODUÇÃO.



DO AUTOR BEST-SELLER NÚMERO 1
DO NEW YORK TIMES

VERTIGO
PAMINI BOOKS

**SCOTT
SNYDER**

**RAFAEL
ALBUQUERQUE**

**DAVE
McCAIG**

VAMPIRO AMERICANO

VOLUME OITO

3.3 Rafael Albuquerque e a polêmica de sua Batgirl

Conforme demonstrado, indústria e liberdade criativa visual vivem uma constante tensão, em termos e limites que se modificam ao longo do tempo e das transformações experimentadas pela sociedade. Ou seja, da mesma forma que o mercado estabelece modelos para o trabalho de seus artistas, é essa mesma produção em larga escala que - dialeticamente - torna o meio um espaço no qual quadrinistas de notado talento, no decorrer das carreiras, sejam capazes de criar novas possibilidades para suas criações, as quais podem vir a modificar os próprios padrões vigentes na indústria dos *comics*.

Nos anos recentes, um desenhista brasileiro, o gaúcho **Rafael Albuquerque** (desenhista da premiada série *American Vampire* publicada pelo selo Vertigo da DC Comics), protagonizou uma das maiores polêmicas que houve no meio da presente década de 2010 - a qual, justamente, teve como centro do

debate a referida tensão entre os parâmetros da indústria e a personalidade do traço dos seus artistas.

Em 2015, para a DC Comics, **Albuquerque** desenhou uma capa alternativa para o número 41 da nova série do título *Batgirl* (capas alternativas para uma mesma revista, de igual conteúdo, são uma prática rotineira do mercado, que assim multiplica as suas vendas de um mesma mercadoria, pois muitos dos colecionadores adquirem todas as versões lançadas). A ilustração do artista gaúcho tinha como referência explícita (e assim, pretendia homenagear) uma HQ de *Batman* publicada em 1988: *A Piada Mortal* (história que se tornou um ícone do período, escrita pelo britânico **Alan Moore** e desenhada por **Brian Bolland**).

Batman: A Piada Mortal é uma HQ que alterou o rumo editorial das publicações estreladas pelo denominado *Cavaleiro das Trevas*. Na mesma, o insano vilão *Coringa* submete a personagem da *Batgirl* a

torturas diante dos olhos de seu pai, o comissário Gordon. Além de alusões a abusos sexuais que teriam sido cometidos pelo *Coringa*, o vilão ainda alvejou a herína com um tiro de arma de fogo - ela sobreviveu ao ataque, mas tornou-se paraplégica.

No decorrer dos anos seguintes, a antiga *Batgirl* tornou-se uma nova personagem: Oráculo, uma ultra-especialista em computadores, que colabora remotamente (e com grande importância) a eterna luta de *Batman* contra o crime.

Na capa alternativa desenhada por **Rafael de Albuquerque**, a antiga *Batgirl* é retratada numa condição de submissão ao *Coringa*, machucada e chorando, enquanto o louco vilão ri de sua desgraça.

A arte foi divulgada pela editora antes da publicação da revista, e gerou grande polêmica nas mídias sociais, com duras críticas ao desenho e seus significados. Sobre o episódio, é preciso destacar o fato de que a DC Comics, numa operação

editorial de relançamento de seus personagens, trouxe a antiga Bargirl de volta aos quadrinhos - e assim, apagou a sua história como Oráculo, como se nada do que foi relatado tivesse um dia ocorrido.

Mais ainda, o público-alvo da editora para a nova revista seria o segmento feminino, em especial, as adolescentes - a quais, de acordo com a proposta do grupo, teriam na heroína uma representação para se espelharem, dotada de força e independência.

O público consumidor dos *comics*, por meio de postagens em mídias sociais, emails, participações em eventos - entre outros meios e canais - sempre mostra seus anseios e críticas ao que não lhe agrada entre as publicações do mercado (numa relação em que adota uma postura ativa diante da indústria, deixando claro suas expectativas).

E a maior parte desse público que se manifestou sobre a arte de **Rafael Albuquerque** deixou claro que sua imagem não seria adequada ao novo título (que demandaria um tratamento positivo da Batgirl,

além de enredos mais leves e divertidos). Diante da polêmica, que crescia a cada dia, o artista gaúcho solicitou à sua editora que cancelasse o lançamento da ilustração da sua capa variante, reconhecendo que ela não se encaixava na proposta da nova revista - numa manifestação que também foi feita ao público-leitor. Em entrevista ao jornalista Guilherme Solari do site *UOL*, no início de 2015, **Albuquerque** afirmou:

“Acho que a capa trouxe muitas interpretações. No final das contas, não é a capa em si o problema, é a revista onde ela seria publicada. Uma revista voltada para o público feminino adolescente não deve ter uma capa pesada como essa. Indiferentemente da questão de quem está certo ou errado, a capa eu que fiz. E não serve à proposta que deveria ter.”

Na entrevista, o artista gaúcho frizou que a decisão pelo cancelamento partiu dele mesmo, e assim foi aceita pela DC Comics. E também acrescentou sua visão sobre a relevância das HQs serem feitas de maneira respeitosa às minorias.

"(A decisão) partiu mesmo de mim. Vejo muita gente comentando sobre liberdade de expressão e que cedi a pressões. Sempre defendi minorias. Acho que é o certo e o íntegro. Não acho que uma revista que tenha a intenção de elevar a auto-estima feminina deva ter uma imagem que pode sugerir o contrário, em outra revista, talvez isso fizesse sentido. Não para a revista atual da *Batgirl*. Liberdade de expressão também significa não dizer o que você não quer, e foi exatamente o direito que exerci aqui."

Rafael Albuquerque ainda foi indagado a propósito do que acha dos questionamentos (cada vez mais constantes) sobre a validade do conteúdo das HQs apresentar cenas de violência excessiva, assim como a sensualidade da mulher:

"Completamente válidos (os questionamentos). A indústria de maneira geral sempre foi machista. Estamos acostumados com isso e vivemos um momento de abertura dessa indústria. É importante revermos nossos valores e nossas posições. Acho que, independente da postura de cada um, diálogo e respeito é fundamental para que a indústria não se divida. Respeito é minha principal bandeira aqui (...) A liberdade de expressão não pode se resumir apenas ao que você gosta ou quer. Liberdade tem que vir com responsabilidade", afirmou **Albuquerque**.

A polêmica narrada, com certeza, pode ser alvo de uma discussão um tanto maior e mais aprofundada, sobre os temas tocados, minorias, representação da mulher e assim por diante. Na verdade, o assunto mexe com tantos aspectos que tem potencial para ser o objeto de uma pesquisa acadêmica - o que não é o caso do foco deste trabalho. Mas entendemos a relevância de sua citação, pois a mesma está bem no campo antes mencionado, da tensão constante (e em permanente modificação) dos parâmetros da indústria e da liberdade de criação de seus artistas.

Apenas para estender-se um pouco mais no assunto, mesmo a decisão de cancelar a publicação da imagem também foi objeto de críticas. Entre outras, justamente porque o relançamento da antiga *Batgirl* deu fim à personagem *Oráculo*, ela mesma, um exemplo de superação vivida por uma minoria: uma cadeirante que, apesar das limitações físicas, reinventa-se como uma nova heroína, a referida *Oráculo* - que conquistou fãs e destaque nas HQs

publicadas em torno do universo editorial do
Homem-Morcego.



Figura 26: Trecho da HQ clássica dos anos 1980, "Batman A Piada Mortal": violência e insinuação de abusos sexuais. REPRODUÇÃO.



Figura 27: Capa não-publicada de Rafael Albuquerque, feita em homenagem à HQ citada, mas alvo de críticas via mídias sociais, até que artista e editora vetaram a publicação. REPRODUÇÃO.

3.4 O caso Deodato Studio

As tensões entre os modelos estabelecidos pelo mercado e a personalidade visual do traço do quadrinista também foram vividas por **Mike Deodato Jr**, num prisma bastante diverso. Como falado anteriormente, na segunda metade da década de 2000, o artista paraibano ganhava mais e mais atenção por parte das editoras. “E eu queria crescer, por isso, aceitava todos os trabalhos que me eram oferecidos”, narrou **Deodato** em entrevista ao site *UniversoHQ*, em 2015. Nesse ritmo, a produção de HQs assumida pelo desenhista ganhou um volume tal que ele não tinha mais como dar conta do que assumia, pelo menos sozinho (ele chegou a ser hospitalizado à época pelo excesso de trabalho).

Desta maneira, para não perder as oportunidades que surgiam, o artista criou uma espécie de estúdio virtual para trabalhar em equipe com outros quadrinistas, cujo objetivo era desenhar reproduzindo exatamente o traço e o estilo do

artista paraibano. As HQs assim produzidas foram creditadas pelas editoras como desenhos de autoria do **Deodato Studio**. No entanto, a iniciativa fracassou por completo. Os quadrinhos elaborados por outros profissionais, mesmo tendo sido desenhados de maneira a simular o traço de **Deodato**, foram criticados duramente por muitos dos leitores norte-americanos: os quais manifestaram a sua insatisfação com os desenhos, que não mais tinham a forma e a dinâmica que tornaram o brasileiro popular na terra dos super-heróis. Como decorrência, também os seus editores fizeram restrições ao material entregue, deixando claro que ele não correspondia ao que o mercado esperava do nome de **Mike Deodato Jr.** Em seu depoimento concedido ao site *UniversoHQ*, o desenhista paraibano recordou o período:

“Tivemos a ideia de criar um estúdio virtual com desenhistas em cada canto, mas perdemos o controle. Trabalhei demais e o resultado caiu de qualidade. Depois que meu contrato com a Marvel acabou, procurei a Valiant, mas eles não me queriam mais. Eu dormia só

quatro horas por dia. Tomava pó de guaraná e parei no hospital. Daí foi ladeira abaixo, até que a *Chaos!* me contratou e fiz algumas coisas para eles. Quando eu percebi o que estava acontecendo de errado, já tinha perdido o controle. Foi complicado e vi que precisava mudar.”

Mike Deodato Jr, em entrevistas e palestras posteriores, jamais deixou de reconhecer como a inicitativa do estúdio foi um dos momentos mais complicados de sua carreira, pois, diante de críticas, menos e menos encomendas chegaram à sua mão no decorrer dos acontecimentos. Diante das dificuldades, aceitou desenhar aquilo que lhe chegava às mãos: “acabei fazendo quadrinho pornô”, disse ele, entre outras situações vividas naquele tempo, conforme relembrou na entrevista:

“Depois de eu ter descido todos os degraus do mercado e ninguém querer me dar trabalho, comecei a ver que precisava fazer algo. Foram várias decisões na minha vida particular e na minha carreira. Divorciei-me, resolvi aprender inglês, parei de trabalhar com meus agentes brasileiros, passei a trabalhar diretamente com um agente americano e achei que precisava trabalhar menos, mesmo ganhando menos,

mas que estivesse feliz com o resultado. Um dia eu iria colher os frutos.”

Desta forma, o desenhista paraibano não desistiu de seus sonhos, e perseverou. Com tempo disponível para experimentar sua linguagem visual por outros caminhos narrativos, progressivamente, ao final dos anos 1990, passou por um amadurecimento técnico. Assim, buscou em seu desenho representações concebidas de maneira ultrarrealista, marcadas por um traço fino, por meio do qual realçava o jogo entre claro e escuro na composição de suas HQs - além do uso intenso de referências fotográficas (uma das características de seus tempos de fanzine).

“Quanto a mudar o meu estilo, foi aos poucos. Comecei a fazer a revista da Xena e precisava usar muitas referências fotográficas porque era preciso ficar parecido com os atores e atrizes do seriado. Como eu vinha muito tempo de desenhar super-heróis no estilo Image, misturei os dois e ficou um desenho realista, mas com muito dinamismo. Normalmente, ao escolher um estilo, ou fica caricato ou realista e estático. Consegui misturar os dois. Eu estava disposto a mudar. Cada trabalho que aparecia era a oportunidade de uma vida.

Foi quando surgiu uma história de 11 páginas do *Noturno* para *X-Men Unlimited* e queria fazer o melhor trabalho de minha vida. Pensei em usar outro estilo, só com lápis. O editor adorou e falou que ia me passar um título dos X-Men. Mas ele não ia poder usar as artes porque o arte-finalista não ia conseguir finalizar por cima de um lápis tão marcado. Tive que refazer tudo na mesa de luz, deixando espaço para o finalista”, contou o artista no referido depoimento.”

O fato é que essa HQ relançou o nome de **Deodato** no mercado, originando novas propostas de trabalho, entre elas, da própria Marvel. Mas a sua criação que talvez mais tenha tido impacto naquele momento não foi um desenho encomendado, mas sim uma ilustração feita por um impulso próprio do artista paraibano. Após os ataques terroristas às Torres Gêmeas em Nova York, 2001, **Mike Deodato Jr** desenhou uma página com a figura do *Capitão América* tendo como pano de fundo o cenário da destruição que tomou a cidade. A história e a reverberação que a ilustração obteve são contadas pelo editor Dario Chaves em texto publicado no relançamento de *3000 Anos Depois:*

“Enquanto a nação americana estava de luto e os artistas de quadrinhos mantinham discricção sobre o assunto, **Deodato** foi o primeiro a usar a sua arte para se manifestar, com uma ilustração do *Capitão América*. Ele guardou o desenho, e quando a Marvel o convidou para uma edição especial sobre o assunto, **Deodato** mostrou-o e a arte foi publicada. A imagem é bem marcante e **Deodato** teve autorização da Marvel para colocá-la na internet, o que acabou promovendo a revista. O desenho rodou o mundo, saiu em tudo que é lugar. Depois, foi vendido por cinco mil dólares para ajudar os parentes das vítimas.”

No transcorrer da história, **Deodato** tornou-se contratado exclusivo da Marvel Comics (onde permaneceu até o começo deste ano de 2019, quando anunciou que partiria para a sua carreira solo). E foi ao longo das décadas de 2000 e 2010 que o desenhista realizou os trabalhos por muitos considerados os mais importantes de sua trajetória (que mostram de maneira evidente a maturidade e domínio de linguagem alcançados por **Deodato**, o que firmou a sua identidade visual no mercado dos Estados Unidos). Assim, desenhou e fez sucesso com a sua arte para títulos como *Thor*, *Hulk*, *Homem-*

Aranha, Os Vingadores, Justiceiro e Capitão América. Entre outros destaques, o trabalho do artista para séries especiais como *Vingadores Sombrios (Dark Avengers)* e *Pecados Originais (Original Sins)* são possivelmente algumas das mais significativas produções em quadrinhos da Marvel na última década (e fragmentos da sua arte extraídos de momentos-chave da trama *Vingadores Sombrios* serão tema de análise da narrativa e da linguagem de **Mike Deodato Jr** no próximo capítulo).

3.5 Uma nova aventura: carreira solo

Em março de 2019, o quadrinista da Paraíba, tão bem estabelecido na Marvel Comics, anunciou, para surpresa geral da indústria, a sua saída da editora. O motivo da mesma nada tem a ver com qualquer eventual ruído na relação entre ambos. **Mike Deodato Jr** afirmou para a imprensa que a razão da saída deveu-se ao seu desejo de começar uma carreira solo, abraçando projetos de sua autoria, em parceria com roteiristas de prestígio no mercado.

Mais do que isso, ele deixou claro a sua vontade de trabalhar, a partir de agora, num ritmo menos intenso do que era sua atividade na Marvel. E o primeiro projeto desta fase que se inaugurou já foi divulgado, encontrando-se no começo de seu desenvolvimento.

Trata-se de uma série de HQs intitulada *Berserker Unbound*, trabalho realizado em parceria com o prestigiado escritor **Jeff Lemiere**. A trama, de acordo com o brasileiro, terá como protagonista um guerreiro bárbaro que é transportado para os dias atuais, surgindo, de um momento para outro, em meio a uma metrópole contemporânea. O material será também lançado no Brasil, de acordo com os anúncios sobre o mesmo. À época da divulgação do projeto do voo solo, o jornal *União*, da Paraíba, publicou uma reportagem de página inteira (em 12 de março) sobre o assunto, de autoria do repórter André Cananéa. No texto, ele narra a maneira como **Deodato Jr** encara a nova etapa de sua jornada:

“Ao deixar o confortável ninho da Marvel e o salário certo no fim do mês para alçar um voo solo sem qualquer rede de proteção embaixo, **Deodato** o faz com segurança mirando um horizonte sem fim. Troca o ritmo industrial (...) por um mais artístico, sem qualquer amarra criativa, sem cartilha, com uma possibilidade infinita para um desenhista que não precisa mais provar o valor que tem. É um passo em busca da reinvenção, do crescimento e de novas metas, que certamente ele irá alcançar com folga”.

Em entrevista para ao site norte-americano *Black Nerd Problems*, **Mike Deodato Jr** não escondeu a sua empolgação com mais uma virada em sua trajetória, definindo, em poucas palavras, a nova fase como “a *turning point in my career*”: um ponto de inflexão em minha carreira.

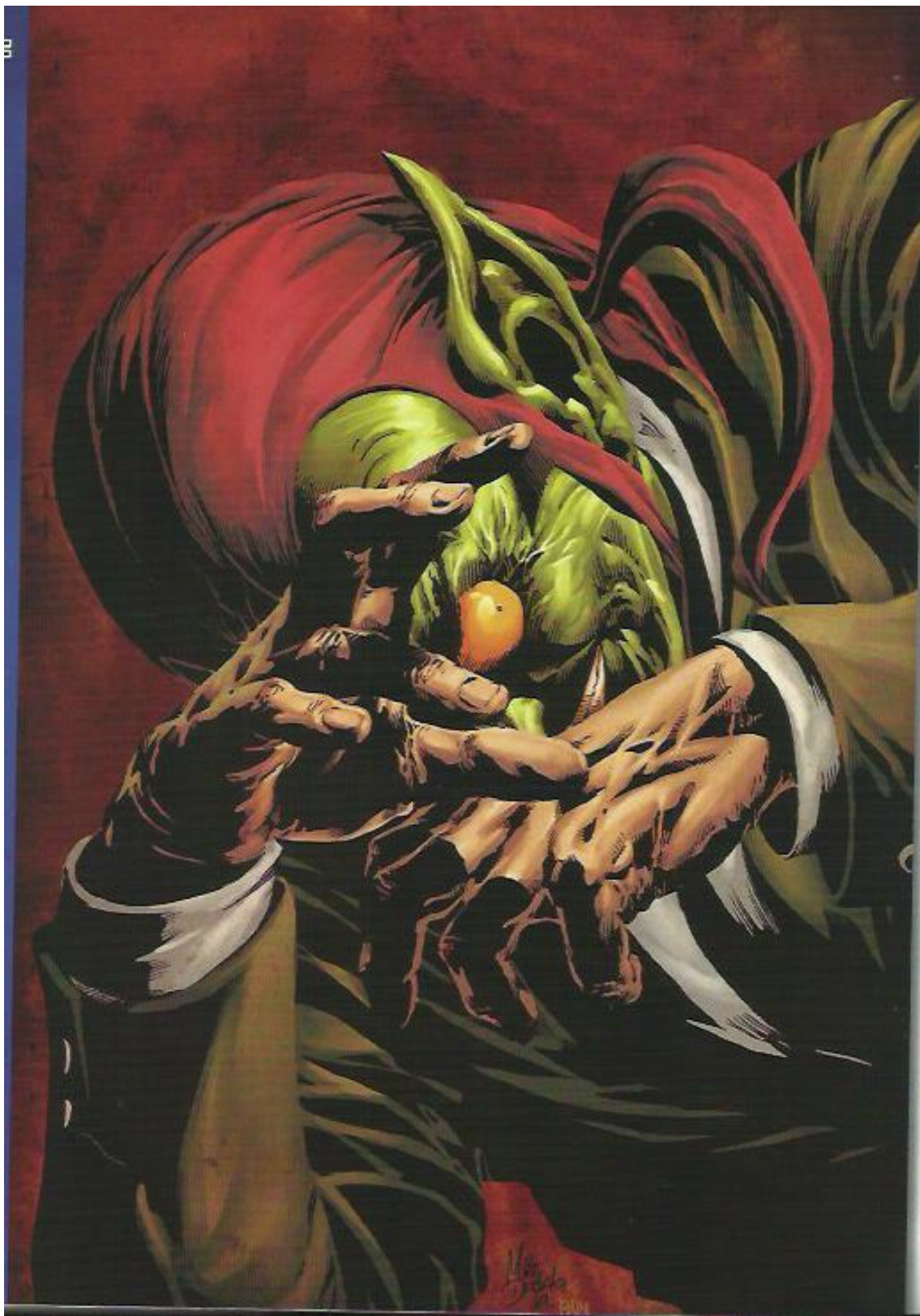


Figura 28: A pessoa de Norman Osborn mesclada à sua personalidade como o Duende Verde, arte de Deodato. REPRODUÇÃO.

CAPÍTULO 4

Mike Deodato Jr:

rosto, máscaras e personas variadas

A série em quadrinhos *Vingadores Sombrios*

(*Dark Avengers*) é uma HQ de super-heróis que tem como personagens principais apenas vilões (e do mais alto calibre, mercenários, homicidas, psicopatas e insanos diversos). O material foi publicado originalmente pela Marvel nos Estados Unidos entre 2009 e 2010. Escrita por **Brian Michael Bendis** (um dos mais aclamados da indústria

dos *comics*), a série foi desenhada por **Mike Deodato Jr**, e é considerada um dos trabalhos de mais destaque do artista paraibano nos EUA.

Neste capítulo final, selecionamos um fragmento da aventura (de relevância central) para um exercício de leitura sobre a narrativa visual de **Deodato**. A proposta consiste em acompanhar um elemento de linguagem ao longo dos trechos destacados da trama, analisando de que maneiras ele cria significados variados (que vão além da HQ em si). E o elemento de linguagem escolhido foi, justamente, o rosto - entendido como a imagem das imagens, por sua prevalescência ao longo da história da humanidade. Já o fragmento escolhido para leitura da HQ corresponde a uma folha dupla da trama: na qual é apresentada em seu desenrolar uma entrevista, em rede mundial de televisão, com o novo líder dos *Vingadores*: *Norman Osborn*. Nas duas páginas espelhadas, todos os quadros são tomados pela face de *Osborn*: em suas reações e inflexões.

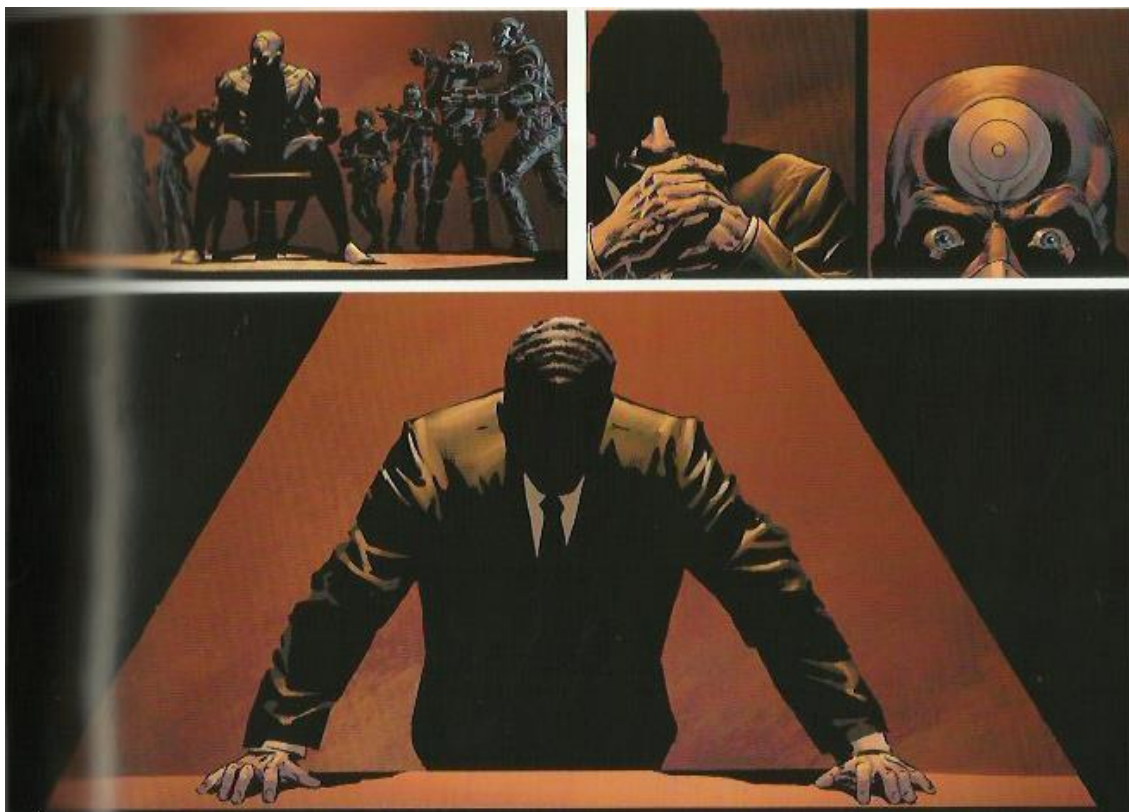


Figura 29: Norman Osborn revela-se como o novo comandante dos Vingadores, em teatro de luz e sombras, arte de Mike Deodato Jr. REPRODUÇÃO.

Sobre o status do rosto como imagem por excelência, o mesmo foi trabalhado na obra de Norval Baitello Jr: "Dentre os tipos mais poderosos de imagem está a imagem do rosto", escreveu o autor em *O Pensamento Sentado* (2012).

Em seus estudos e aulas no programa de Comunicação e Semiótica da PUC de São Paulo, o professor demonstrou como a representação da face humana sempre ocupou um lugar privilegiado nas sociedades, desde os seus primórdios: basta constatar a sua onipresença na pintura de retratos, portais, obras de arte e inúmeras outras manifestações imagéticas. Trata-se de uma presença constante em inúmeras culturas, como, por exemplo, a greco-romana, na qual o rosto dos mortos era reproduzido por meio da máscara mortuária (a chamada imago).

Ainda nesse período, a recorrência da face é também observada em sua mitologia. Assim, a imagem do rosto surge em mitos como o de Narciso e também no da Medusa (cuja face não pode ser vista diretamente, ou então a pessoa será petrificada).

E no mundo contemporâneo - do domínio da imagem midiática sobre todas as outras -, a que mais prevalece é a do rosto: presente no centro de

(quase) tudo. É só lembrar, por exemplo, o nome de uma das mais concorridas redes sociais, o *Facebook*: literalmente "o livro do rosto". Nos dias de hoje, a primazia da face como imagem das imagens pode ainda ser notada em outros fenômenos característicos de nosso tempo: como a obsessão pela chamada fotografia *selfie*.

Nessa linha de trabalho, surge a máscara como disfarce para o rosto. E assim, a máscara propicia a criação de uma *persona*: uma identidade falseada que desempenha, a partir desta condição, um determinado papel na sociedade.

A *persona* é a máscara que criamos para nós mesmos, que nos ajuda na vida social. A *persona*, portanto, é a face conscientemente representada da própria pessoa - como queremos ser vistos socialmente (numa construção plenamente intencional).

Desta forma, a criação de uma *persona* corresponde a uma ferramenta da vida social: tornar mais

palatável nossa interação com a sociedade. Isso porque o rosto é o primeiro lugar que olhamos ao nos defrontarmos com outro. Se por um lado a face evoca medos, receio de aproximação, por outro lado oferece atração, reconforta.

Ou seja, a persona pode ser compreendida como uma máscara artificial, com a função de proteção na sociedade. A persona é então criada pela máscara (não necessariamente material, mas um modelamento consciente da própria face). Ela é uma adequação necessária na adaptação do indivíduo à sociedade e à realidade.

Além da questão do rosto (máscaras e personas) como elemento de linguagem acompanhado ao longo da narrativa do trecho escolhido (como dito, um momento de grande relevância da trama), no transcorrer desta análise surgiu ainda a oportunidade de trabalhar com alguns dos conceitos abrangidos pelo norte-americano Scott McCloud, em *Desvendando os Quadrinhos* (1995).

Em seu livro, o escritor norte-americano investiga as características da estrutura sequencial que definem as HQs. Entre outras marcas, ele aborda a importância dos conceitos de "conclusão" e "sarjeta" no processo de leitura de uma história em quadrinhos.

A "conclusão" trata do processo mental por meio do qual criamos um todo para o entedimento de acontecimentos diversos.

"(O) fenômeno de observar as partes, mas perceber o todo, tem um nome. Ele é chamado de conclusão. Em nosso dia-a-dia, nós tiramos conclusões com frequência, completando mentalmente o que está incompleto, baseados em experiência anterior. (...) Quando nos relacionamos com outras pessoas dependemos muito de nossa capacidade de conclusão. Num mundo incompleto, somos obrigados a contar com a conclusão para sobreviver." (McLOUD, p. 63).

No desdobramento de sua argumentação, o autor cita exemplos do papel da "conclusão" em diferentes manifestações midiáticas.

"Sempre que vemos uma fotografia num jornal ou revista, nós praticamos a conclusão. Nossos olhos captam a imagem em preto e branco fragmentada em retículas e nossas mentes a transformam na 'realidade' da fotografia. Na mídia eletrônica, a conclusão é constante, até excessiva. Nos filmes, a conclusão acontece continuamente, vinte e quatro vezes por segundo, enquanto nossas mentes transformam uma série de imagens paradas numa história em movimento contínuo. Um meio que requer ainda mais a conclusão é a TV, que na realidade é só um ponto de luz cruzando a tela tão rápido que meu rosto é representado (**a face do narrador na tela**) centenas de vezes antes que você possa engolir uma pipoca." (p. 63-65)

E desta maneira, aponta a especificidade dos quadrinhos, entre outras formas de linguagem, no constante recurso que faz da "conclusão":

"E entre esse tipo de conclusão eletrônica e a conclusão mais simples da vida cotidiana existe um meio de comunicação que usa a conclusão como nenhum outro. Um meio onde o público é um colaborador consciente e voluntário, e a conclusão é o agente de mudança, tempo e movimento (**as histórias em quadrinhos**)." (McLOUD, p. 65)

Desta perspectiva, o autor trabalha então a ideia de "sarjeta", que corresponde ao espaço em branco

entre os quadros de uma HQ, o qual é preenchido mentalmente pelo leitor (o que resulta também na elaboração de uma imagem endógena). O escritor ainda desenvolve como se dá o uso da "sarjeta" na elaboração da narrativa de uma história em quadrinhos.

"O espaço entre os quadros é o que os aficionados das histórias em quadrinhos chamam de sarjeta. Apesar da denominação grosseira, a sarjeta é responsável por grande da magia e mistério que existem na essência dos quadrinhos. É aqui, no limbo da sarjeta, que a imaginação humana capta duas imagens distintas e as transforma em uma única ideia. Nada é visto entre os dois quadros, mas a experiência indica que deve ter alguma coisa lá. Os quadros das histórias fragmentam o tempo e o espaço, oferecendo um ritmo recortado de momentos dissociados. Mas a conclusão nos permite conectar esses momentos e concluir mentalmente uma realidade contínua e unificada. Se a iconografia visual é o vocabulário das histórias em quadrinhos, a conclusão é a sua gramática. E, já que nossa definição de quadrinhos se baseia na disposição de elementos, então, num sentido bem estrito, quadrinhos é conclusão" (p. 66-67)

Antes de prosseguir a análise, é necessário realizar uma devida contextualização da série

Vingadores Sombrios para um melhor entendimento do exercício de leitura.

O protagonista da história é o empresário *Norman Osborn*, alter-ego do vilão *Duende Verde* (*Green Goblin*), o maior adversário do *Homem-Aranha* (sua nêmesis), desde os primeiros exemplares da criação de sua revista, no início da década de 1960, até metade dos anos 1970. Na edição de número 122 do título *The Amazing Spider-Man*, publicada em 1973, o vilão assassinou *Gwen Stacy*, a amada do *Homem-Aranha*. Uma morte que não teve reviravolta (como é típico em muitos quadrinhos, ela foi de fato definitiva). Isso chocou, à época, muitos dos jovens leitores da revista. A passagem foi tão marcante que ela tornou-se conhecida como “o fim da inocência das histórias de super-heróis”.

Ao final do embate, o *Duende Verde* cai morto ao ser atingido por uma de suas próprias armas, que o acerta depois do *Spider-Man* se desviar do artefato letal. Já no caso de *Norman Osborn*, no entanto, a

indústria não desistiu do personagem. E no decorrer da década de 1990, por meio de artimanhas de roteiro, a Marvel o trouxe de volta à vida. O retorno, entretanto, não acrescentou nada de relevante nas histórias do *Homem-Aranha* no período. E assim, o *Duende Verde* revivido parecia não ter mais carga dramática a ser explorada nas HQs.

Coube ao roteirista **Brian Michael Bendis**, no começo dos anos 2000, revitalizar o personagem, desenvolvendo outros aspectos de sua perturbada personalidade, em particular, da sua identidade civil como *Norman Osborn* (uma pessoa que sofria de pesados distúrbios psiquiátricos).

A nova abordagem reconquistou a sua popularidade, colocando novamente o vilão na condição de protagonista em séries de HQs entre as principais publicadas pela Marvel no decorrer da década de 2000. E no desdobramento dessas aventuras é que foi construída a sua configuração para a série dos

Vingadores Sombrios (Dark Avengers), obra da dupla **Brian Michael Bendis** e **Mike Deodato Jr.**

Ao recriar a conexão do *Duende Verde*, a principal mudança praticada por **Bendis** foi colocar em primeiro plano a sua personalidade civil (sua persona, então), do empresário *Norman Osborn*, em detrimento do vilão mascarado (despido de sua máscara aterradora, mas que ainda irá vestir outras, intangíveis, e, assim, com maior poder de propagação e de impacto).

Por circunstâncias variadas, *Osborn* teve a sua identidade como *Duende Verde* revelada. Foi preso, mas conseguiu pouco depois sair da cadeia (pois seus atos foram considerados frutos de distúrbios psiquiátricos já sanados). Ele tornou-se então o responsável por um projeto de recuperação de prisioneiros denominado como *Thunderbolts*. O seu posto, na realidade, era uma tentativa de mantê-lo sobre controle, numa manipulação praticada por *Tony Stark* (o *Homem de Ferro*).

Mas tudo tomou um novo rumo após a série *Invasão Secreta* (lançada entre 2008 e 2009), na qual a Terra é vítima de uma invasão alienígena. Heróis, governos e todos capazes entraram na luta pelo planeta.

O auge do conflito é transmitido via satélite para TVs de todo o mundo (o que chama a atenção para o papel central da imagem midiática). E como que emergindo das sombras, *Norman Osborn* surge em cena, visto - ao vivo - por toda a humanidade: e é ele quem desfere o golpe fatal na líder das forças invasoras. Assim, torna-se o salvador do planeta Terra (ele, um psicopata homicida).

Entre as consequências do evento, *Tony Stark* passa a ser perseguido pelo governo e pela polícia. Mais ainda, o grupo *Vingadores* - outrora chamado como "Os heróis mais poderosos da Terra" - é considerado proscrito, sendo então dissolvido. E o pior de tudo: *Osborn* é escolhido pelas autoridades dos

Estados Unidos para criar uma nova versão da equipe, agora, sob as suas ordens: e desta maneira surgem os *Vingadores Sombrios*.

Na publicação nacional da série, em 2013, realizada em revistas e depois no formato *graphic novel* (livro com capa dura, artes originais e textos de apresentação), o editor Fernando Lopez destaca o trabalho feito na personalidade de *Norman Osborn* e o novo patamar de suas operações, agora, sem a máscara assustadora do vilão *Duende Verde*.

"Os *Vingadores Sombrios* é, acima de tudo, a história da luta de um homem para se manter no poder diante de incontáveis inimigos externos...e um implacável inimigo interno: ele mesmo. Seus adversários têm plena certeza de que *Osborn* fracassará, vítima da arrogância e megalomania que tantas vezes o atrapalharam no passado (sem mencionar, claro, o fato de ser um esquizofrênico de carteirinha). Seu desafio, então, é provar que todos estão errados. Para atingir esse objetivo, ele usará de toda a sua astúcia, charme e manipulação, e poucas vezes se viu um *Osborn* tão perturbadoramente insidioso e cativante quanto nesta série. Se você duvida, basta ver a entrevista que ele concede a um programa de televisão na quinta história deste volume (**nota:**

justamente a página dupla que é tema deste exercício de leitura)." (p. 4-5).

Na mesma edição brasileira da obra, foi reproduzido um comentário-síntese de seu roteirista, **Brian Michael Bendis**, que fala sobre o ambiente e o momento histórico em que se desenrola a trama (isso dentro da perspectiva da cronologia dos quadrinhos de super-heróis):

"Houve um dia, um dia como nenhum outro, em que os mais perigosos vilões do mundo se viram unidos com um mesmo objetivo. Nesse dia, os *Vingadores Sombrios* nasceram para garantir os interesses de *Norman Osborn* e assegurar a continuidade de seu reinado sombrio. Esta bem poderia ser a descrição de um dos períodos mais infames da outrora gloriosa e imaculada história dos Heróis mais Poderosos da Terra: o dia em que o ex-*Duende Verde* tomou de assalto o nome e as prerrogativas dos *Vingadores*. Não, você não leu errado. *Norman Osborn*, aquele *Norman Osborn*. Arquininimigo do *Homem-Aranha*. Responsável pela morte de *Gwen Stacy* (nota: **a amada do *Spider-Man*, assassinada pelo vilão Duende Verde no início da década de 1970**). De supervilão a líder dos *Vingadores*. Responsável pela segurança dos Estados Unidos e, em última instância, mundial." (p. 4).

Mike Deodato Jr, depois um longo amadurecimento técnico (como abordamos anteriormente), é nos dias contemporâneos reconhecido internacionalmente como um dos principais artistas da indústria das histórias em quadrinhos. Seu desenho conquistou uma identidade visual que o distingue no mercado. E que o público gosta. Seu nome alavanca os títulos, move os fãs. E por isso, durante as últimas quase duas décadas, ele foi escalado pela sua então editora, a Marvel, para muitos dos projetos de maior investimento da casa.

Entre as principais características do traço de **Deodato** está o jogo de luzes e sombras - o claro e o escuro. No transcorrer de sua maturação como artista, o seu desenho evoluiu para um traço fino, em busca de crescente realismo, até chegar ao ultrarrealismo: seja na construção da figura humana, seja na elaboração de cenários fantásticos que parecem emergir com vida dos quadros.

Neste exercício de leitura, conforme já dito, o elemento de linguagem que conduz o estudo - dada a sua importância na narrativa - é o rosto em suas variadas configurações: máscaras e personas.

Tal escolha não foi ao acaso, muito pelo contrário, a configuração da face de *Norman Osborn* da maneira como foi desenhada por **Mike Deodato Jr** mostrou-se, cada vez mais ao longo do trabalho, um elemento-chave para a compreensão dos variados significados proporcionados pela trama.

Como já foi contextualizado, *Dark Avengers* desenrola-se num momento em que o outrora grupo dos "maiores heróis da Terra" - *Os Vingadores* - foi dissolvido. Rei morto, rei posto. O término da equipe tornou-se o álibi para a sua recriação, a partir de agora, sob a supervisão direta do governo dos Estados Unidos da América. E assim, o empresário *Norman Osborn*, por meio de inúmeras estratégias, obtém a chancela presidencial para liderar a nova versão da equipe dos *Vingadores* - e

desta maneira defender os interesses dos Estados Unidos ao redor do planeta.

A equipe que forma é, na realidade, um bando de assassinos e criminosos mentalmente perturbados. Para a mídia e o público, porém, são apresentados com uma nova roupagem, heróis de um novo tempo, escolhidos para defender a paz mundial. São eles os defensores do povo. Aí, parece evidente uma metáfora em relação aos tão falados hoje em dia grupos de segurança privada contratados por potências nacionais para executarem o denominado "serviço sujo" em regiões de conflito pelo mundo.

E no percurso da trama, um dos momentos de maior tensão não ocorre em alguma batalha ou cena épica. Mas, isso sim, em uma concorrida entrevista de televisão em rede mundial, na qual *Norman Osborn* apresenta-se ao planeta como o novo líder dos *Vingadores*. Ele é agora o CEO (*Chief Executive Officer*, a nomenclatura contemporânea corrente para

denominar o diretor-presidente de uma organização) do grupo, em sua nova formação (**figuras 30 e 31**).

A primeira parte da entrevista (que corresponde ao fragmento selecionado para a análise realizada) ocupa duas páginas inteiras espelhadas, com quatro sequências horizontais de quadros: tomando o tempo percorrido desde os preparativos para a transmissão até o seu começo e desenrolar, ao vivo, para todo o globo.

O antigo vilão, que trajava máscara sempre que incorria em sua vida criminosa, aqui, mostra sua face nua, despida para todos, de maneira a simular veracidade e confiança à audiência (eis a persona tão bem-concebida por *Norman Osborn*).

Tanto a mídia quanto a audiência têm conhecimento de seu passado criminoso. Mas ele defende-se lembrando que tudo aquilo ocorreu devido a uma doença psiquiátrica, já tratada e curada, como é de conhecimento geral. E agora recuperado e

saudável, está pronto para assumir sua missão diante da nova equipe - lutar pela paz mundial (ou seja, tratar dos interesses mundiais dos Estados Unidos e, naturalmente, dos seus próprios, em sua megalomania).

Na primeira sequência, antes da TV entrar no ar, *Osborn* deixa claro para os jornalistas o que lhe deve ser perguntado, já remetido numa pauta elaborada por ele mesmo e encaminhada anteriormente para a imprensa (trata-se de uma sarcástica inversão, aqui é o entrevistado quem define quais são as perguntas que os jornalistas devem lhe fazer). E antes que a transmissão seja iniciada, *Norman Osborn* pede por um momento de concentração.

Mike Deodato Jr ocupa então os dois quadros iniciais da segunda sequência com a figura de *Osborn* (ele com o rosto abaixado, em sua preparação). Na realidade, a ideia apresentada poderia ser expressa em apenas um quadro. A ação em si, aparentemente, seria por demais banal para

ocupar mais espaço na página. Quem sabe, até mesmo fosse um exagero lhe dar o registro em um quadro.

No entanto, **Deodato** desenha dois quadros para expressar a concentração do personagem. E assim, expandindo o tempo do ato, amplifica a sua relevância, criando uma inflexão (o que, em si, evoca significados múltiplos). E nos espaços em branco entre os quadros, observa-se como o conceito de "sarjeta" (o preenchimento pela mente do leitor do espaço em branco entre dois quadros) cunhado por Scott McCloud mostra-se relevante.

Pois nesta inflexão, nos dois quadros congelados da figura de *Norman Osborn*, é possível preencher mentalmente (numa imagem endógena) o referido espaço com o ato de vestir uma "máscara" (imaterial, claro, mas que se traduz no modelamento do rosto de *Osborn* de maneira a ser capaz de criar empatia com a audiência: conscientemente, ele cria uma persona, dotada de charme e persuasão para a

conquista do público (que o assistirá em rede mundial de televisão).

A partir daí, nos quadros seguintes, **Osborn**, sempre sorridente, sereno, plenamente seguro de si, responde a tudo, mesmo a algo inesperado que surja, demonstrando total tranqüilidade até mesmo quando confrontado com o seu passado.

A máscara intangível que *Osborn* veste mostra-se então muito mais assustadora, e poderosa, do que a do antigo vilão *Duende Verde* - isso pela dimensão planetária dos impactos que pode provocar. Quer dizer, antes ele era um criminoso entre tantos, e agora, despido da máscara original (que lhe conferia sua tipificação criminosa), torna-se, em suas teias governamentais, corporativas e dos meios de comunicação de massa, uma ameaça ao planeta - a qual se expressa, como não poderia deixar de ser, em sua dimensão midiática total.

No entanto, os planos de Norman Osborn não correm como planejados. Assim, na sequência da história, cai a sua máscara. Tomado pelo ódio e autoritarismo, expõe novamente o seu rosto despido da máscara para o público (o leitor, em primeiro lugar): deformado pelo seu ódio insano (**figura 33**).



Figuras 30 e 31: O antigo vilão homicida é agora apresentado em rede mundial de TV como o líder dos Novos Vingadores. REPRODUÇÃO.



NEM SEI COMO AGRADECER PELA OPORTUNIDADE.

BOBAGEM.

É QUANDO VAI AO AR?

ESTA NOITE. ESTAMOS AO VIVO PRA MAIOR PARTE DO PAÍS.

NÃO TOQUE NO MEU CABELO, POR FAVOR.



ALGUM TEMA PROIBIDO?

VOCÊ RECEBEU A LISTA DE PERGUNTAS?

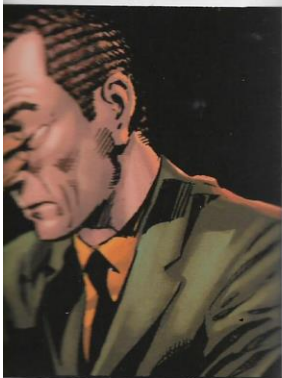
RECEBI.

ENTÃO SE ATENHA A ELA.

QUANDO O SENHOR ESTIVER PRONTO...

SÓ PRECISO DE UM MOMENTO.

CLARO.



TUDO BEM.

NORMAN OSBORN!

SIM, ELE ESTÁ AQUI COM A GENTE ESTA NOITE. COM EXCLUSIVIDADE.



NORMAN OSBORN!

DE REPENTE, PARECE QUE O MUNDO PERTENCE A NORMAN OSBORN E NÓS APENAS MORAMOS NELE.

AO VIVO! EXCLUSIVO! DIRETO DE NOSSOS ESTÚDIOS!



BEM, É UMA ASCENSÃO INCRIVELMENTE METÉORICA AO... AO PODER? SERIA ESSA A PALAVRA?



LIMA ENORME CONFIANÇA FOI DEPOSITADA EM MIM, MAS AGORA EU TENHO DE FAZER POR MÉRCEO ESSA CONFIANÇA.

TODOS OS DIAS.

MAS É DISSO QUE ESTE PAÍS PRECISA. DE LÍDERES EM QUE O POVO POSSA CONFIAR.



AS DIVISÕES QUE TIVEMOS, AS GUERRAS CIVIS, A MORTE DO CAPITÃO AMÉRICA... ISSO TEM QUE ACABAR.

ACHO QUE O ÚNICO ASPECTO QUE ALGUMAS PESSOAS ESTÃO TENDO DIFICULDADE EM ACEITAR NO SEU NOVO POSTO É QUE NÃO SE TRATA DE UM CARGO ELETIVO.

FOI UMA INDICAÇÃO.

O SENHOR NÃO FOI ELEITO, MAS AINDA ASSIM CHEGOU LÁ...



VEJA BEM, MESMO NO MEU CURTO PERÍODO DE SERVIÇO PÚBLICO...

...VOCÊ NÃO ACREDITARIA NA QUANTIDADE DE PESSOAS INCRÍVEIS QUE CONHECI...



ESTE PAÍS... AS PESSOAS QUE VIVEM NELE... ELAS MERECEM O MELHOR.

...NTE SHANNON QUELLER

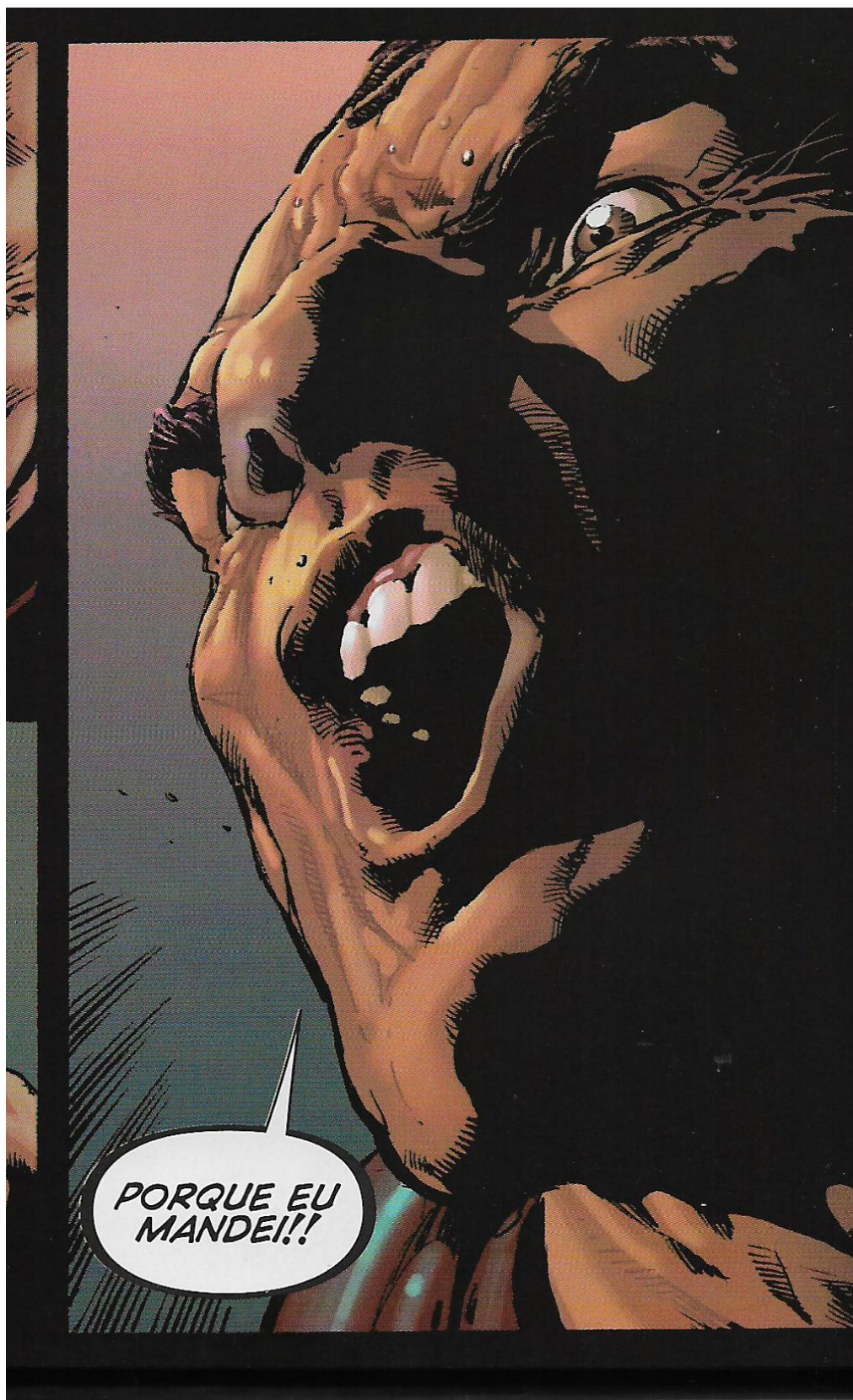


Figura 32: Cai a máscara. Quando nada ocorre como planejado, Osborn revela sua real face, sem a máscara imaterial que construía sua persona pública.

CONSIDERAÇÕES

FINAIS

Mesmo sendo um produto típico da indústria cultural dos séculos 20 e 21, as histórias em quadrinhos apresentam inflexões que permitem relacionar arte, cultura, sociedade, história e imaginário. Assim como as HQs em suas tramas trazem (seja isso intencional ou não) representações sobre as contradições do mundo contemporâneo, elas acabam também por gerar transformações na própria sociedade, de diferentes maneiras e graus de abrangência. Se a indústria das histórias em quadrinhos tem os seus padrões de produção e lucro, porém, isso não quer dizer que este mesmo meio -

com o passar do tempo e a saturação dos modelos vigentes -, seja também campo de experiências na tentativa de formulação de novas abordagens estéticas e narrativas (que atraíam novos leitores ou reconquistem aqueles que se afastaram). Isso ocorre por que o formato de sucesso que em determinado momento muito vende, posteriormente, pode se mostrar esgotado, e daí necessitar de novas abordagens e reformulações.

Desta maneira, existe a possibilidade de um processo semelhante vir a ocorrer com os quadrinistas brasileiros que se destacam hoje nos Estados Unidos, supondo-se que este fenômeno já foi iniciado e começa a deixar marcas. É significativo observar como, por exemplo, entre jovens artistas norte-americanos, que ainda dão seus passos iniciais no meio, é comum que sejam citados como referência os nomes de brasileiros como **Mike Deodato Jr** e **Ivan Reis** (artistas que estiveram, no decorrer da última década, destacados na fotografia dos times principais das duas maiores editoras,

Marvel e DC Comics, respectivamente). Sem falar nos nomes citados anteriormente, entre vários outros, assim como pelos que começam a lutar pela busca do seu espaço na terra dos super-heróis. As produções desses artistas brasileiros reverberam no ambiente da indústria das histórias em quadrinhos, e desta maneira, caso a caso, geram impactos variados tanto nos Estados Unidos quanto no Brasil - os quais em larga escala somente serão conhecidos na passagem do tempo, mas com marcas já visíveis, como abordado ao longo da pesquisa.

REFERÊNCIAS

BIBLIOGRAFIA

BAITELLO JUNIOR, Norval. *A Era da Iconofagia: Reflexões sobre imagem, comunicação, mídia e cultura*. São Paulo: Paulus. 2014.

BAITELLO JUNIOR, Norval. *A Serpente, A Maça e o Holograma*. São Paulo: Paulus. 2010.

BAITELLO JUNIOR, Norval. *O Pensamento Sentado: sobre glúteos, cadeiras e imagens*. Rio Grande do Sul: Editora Usininos. 2012.

BARBERO, Jesus Martin. *Dos Meios às Mediações - comunicação, cultura e hegemonia*. Rio de Janeiro: UFRJ. 2009.

BARBIERI, Daniele. *As Linguagens dos Quadrinhos*. São Paulo: Editora Peirópolis. 2017.

BELTING, Hans. *O Fim da História da Arte*. São Paulo: Cosac Naif. 2006.

ECO, Umberto. *Apocalípticos e integrados*. São Paulo: Perspectiva. 2001.

FERREIRA, Jerusa Pires. *Cultura das Bordas - edição, comunicação, leitura*. Ateliê Editorial: São Paulo. 2010.

FERREIRA, Jerusa Pires. *Rubens Francisco Lucchetti, O Homem de 1.000 Livros*. Com Arte: São Paulo. 2008.

FLEXA, Rodrigo Nathaniel Arco e. *Super-Heróis da EBAL - a publicação nacional dos personagens dos comic-books dos EUA pela Editora Brasil-América, décadas de 1960 e 1970*. Dissertação de Mestrado defendida na ECA-USP. 2006.

HALL, Stuart. *A identidade cultural na pós-modernidade*. Rio de Janeiro: DP& A. 1998.

KELLNER, Douglas. *A Cultura da Mídia - estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno*. São Paulo: Edusc. 2001.

McCLOUD, Scott. *Desvendando os Quadrinhos - história, criação, desenho, animação, roteiro*. São Paulo: M. Books. 2005.

PEREIRA, Luís Fernando dos Reis. *Os Perpétuos e os Incompletos: permanência e movimento nos gibis de super-heróis e na série Sandman*. Tese de Doutorado defendida no Departamento de Comunicação e Semiótica da PUC-SP. 2010.

PUSTZ, Matthew. *Comic book culture, fanboys and true believers*. Estados Unidos: University Press of Mississippi. 1999.

RAMOS, Paulo. *Revolução do Gibi - a nova cara dos quadrinhos no Brasil*. São Paulo: Devir. 2011.

WARBURG, Aby. *Histórias de fantasma para gente grande*. São Paulo: Companhia das Letras. São Paulo 2015.

WULF, Christoph. *Homo Pictor: Imaginação, ritual e aprendizado mimético no mundo globalizado*. Hedra: São Paulo, 2013.

ICONOGRAFIA HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

BENDIS, Brian Michael. DEODATO JR, Mike. *Vingadores Sombrios*. São Paulo: Panini. 2013.

BORGES, Deodato & DEODATO JR, Mike. *3000 Anos Depois*. São Paulo: Criativo e Opera Graphica. 2015.

GUEDES, Renato. *Artbook*. Publicação do autor. São Paulo. 2011.

JOHNS, Geoff. REIS, Ivan. *Graphic Ink: The DC Art of Ivan Reis*. EUA: DC Comis. 2015.

MESSER-LOBAS, William. DEODATO JR, Mike. *Wonder Woman by Mike Deodato*. Estados Unidos: DC Comics. 2016.

THOMAS, John Rhett. DEODATO JR, Mike. *The Marvel Art of Mike Deodato Jr*. EUA: Marvel Comics. 2011.

PALESTRA ACADÊMICA

PAULA, Reversion Nascimento. "Chegando no Reino Ianque dos Quadrinhos: a inserção de quadrinistas brasileiros no mercado norte-americano na década de 1990". Conferência proferida no âmbito das 4^{as} Jornadas em Quadrinhos realizadas pelo Observatório de HQs da ECA-USP: São Paulo, 2017.

ENTREVISTAS

ALBUQUERQUE, Rafael. "A indústria de HQ sempre foi machista"; por Guilherme Solari. UOL. 2015.

<https://entretenimento.uol.com.br/noticias/redacao/2015/03/18/a-industria-de-hq-sempre-foi-machista-diz-brasileiro-de-capa-da-batgirl.htm>

(Último acesso em 20 de julho de 2019).

DEODATO JR, Mike. "Um desbravador no mercado norte-americano". Site UniversoHQ, por Samir Naliato. 2015.

<http://www.universohq.com/entrevistas/mike-deodato-jr-um-brasileiro-desbravador-do-mercado-norte-americano/>

(Último acesso em 20 de julho de 2019).

DEODATO JR, Mike. "A Turning Point in My Career: an Interview with Berserker Unbound's Mike Deodato Jr"; por Morgan Hampton. Site Black Nerd Problems. 2019.

https://blacknerdproblems.com/a-turning-point-in-my-career-an-interview-with-berserker-unbounds-mike-deodato-jr/?utm_source=facebook&utm_medium=website&utm_campaign=SocialShares&fbclid=IwAR1eIggz1LmpoTFYmQv5FNy1lFYqzoSvXp2U-0_lq-PSmUACUnjT30qASBw

(Último acesso em 20 de julho de 2019).

EVELY, Bilquis. "Nossa heroína Bilquis Evely". Site Minas Nerds, por Gabriela Franco. 2016.

<http://minasnerds.com.br/2016/10/03/nossa-heroina-e-bilquis-evely/>

(Último acesso em 20 de julho de 2019).

VERGUEIRO, Waldomiro; por Eloyr Pacheco. Site Bigorna. 2005

<https://www.bigorna.net/index.php?secao=entrevistas&id=1120413937>

(Último acesso em 20 de julho de 2019).

ARTIGOS de JORNAIS e REVISTAS

MONTEIRO, Paju. "Do Brasil para o Mundo - desenhistas brasileiros que fazem sucesso no exterior". Revista Veja. 2009.

RYFF. Luiz Antonio. "Brasil exporta desenhistas para os EUA". Caderno Ilustrada da Folha de S.Paulo. 1997

TRINDADE, Levi. "A Invasão Brasileira", em *DC Made in Brasil*. São Paulo: Panini, 2011.

ARTIGOS PUBLICADOS na INTERNET

CALLAHAN, Tymothy. *The Boys From Brazil*. Comic Book Resources, 12 de julho de 2010.

<http://www.comicbookresources.com/?page=article&id=27128>

(Último acesso em 11 de julho de 2019).

"Is This Cover Appropriate for *Batgirl*?". Observationdeck. 2015.

<https://observationdeck.kinja.com/is-cover-appropriate-for-batgirl-1692063479>

(Último acesso em 20 de julho de 2019).

"A Human Pulp-Fiction Factory Becomes a Cult Hero", 17 de outubro de 2014.

http://www.nytimes.com/2014/10/18/world/americas/a-one-man-pulp-fiction-factory-keeps-his-motors-running-in-brazil.html?_r=0

(Último acesso em 11 de julho de 2019).

FLEXA, Rodrigo Nathaniel Arco e. "Mike Deodato Jr e a Invasão Brasileira na Terra dos Super-Heróis". Revista Bordas. 2016

<https://revistas.pucsp.br/index.php/bordas/article/view/30332/21131>

(Último acesso em 11 de julho de 2019).