

Reflexões sobre Histórias em Quadrinhos

1

O DESENHO INFERIOR DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Edgard Guimarães

A História em Quadrinhos sempre foi cercada de muito preconceito, por vários motivos. O principal deles é que uma parcela significativa dos trabalhos produzidos foi publicada na imprensa sensacionalista norte-americana na virada do século XIX para o XX. Assim, a baixa qualidade desse jornalismo voltado às massas iletradas impregnou a História em Quadrinhos de tal maneira que até hoje está associada à ideia de sub-literatura e de forma de arte inferior.

A questão a ser enfocada neste texto é que, de fato, existe uma diferença notável entre os desenhos feitos para uma História em Quadrinhos e desenhos feitos para outros propósitos, como a Ilustração, por exemplo. E mesmo quando comparamos desenhos feitos pelos mesmos autores, na mesma época. A qualidade desses desenhos feitos na forma de Ilustração é muito superior aos desenhos feitos pelos mesmos artistas para suas Histórias em Quadrinhos. Vários exemplos são mostrados, a seguir, de autores como Fred Harman, Austin Briggs e Noel Sickles. Até artistas, cujos desenhos são considerados os mais perfeitos das HQs, como Alex Raymond e Hal Foster, produziram desenhos de muito melhor qualidade para as Ilustrações. Os motivos dessa disparidade serão discutidos a seguir.



Ilustração de Fred Harman e seu desenho na série Red Ryder.

É preciso estabelecer alguns fundamentos antes de continuar o desenvolvimento do tema. Primeiramente, a História em Quadrinhos tem uma longa história desde seus primórdios na forma de pinturas rupestres de 40 mil anos atrás. E não se tratam de antecessores ou predecessores das Histórias em Quadrinhos, como advogam vários estudiosos, mas, sim, HQs propriamente ditas, pois o essencial da linguagem, que é a narração através da imagem pictórica, está presente em suas mais remotas manifestações. Assim, esta forma mais moderna de História em Quadrinhos, que se estabeleceu ao longo do século XIX principalmente nos jornais humorísticos e nos suplementos ilustrados dos grandes jornais, é seguidora de uma milenar e riquíssima tradição de trabalhos produzidos em diversas formas, desde tapeçarias, afrescos, pinturas em telas, desenhos em cartão, etc.

Várias dessas manifestações antigas de Histórias em Quadrinhos são anteriores à imprensa de Gutenberg, portanto, não estão associadas à reprodução da imagem. São obras feitas para serem “publicadas”, no sentido de que foram feitas para apreciação do público (mesmo que seja um público mais limitado). Essas obras seguem os ditames artísticos e culturais de suas épocas. Assim, se o meio de expressão artística conhecido e usual é a pintura em tela, é dessa forma que a História em Quadrinhos será materializada, na forma de narrativas em uma única imagem, como há vários exemplos em quadros anteriores ao Renascimento. O exemplo mais notável de História em Quadrinhos, feita na forma de sequência de imagens, cujos quadros originais tiveram a clara intenção de serem expostos ao público, é o conjunto de imagens formando a história da Paixão de Cristo, ainda hoje visto em várias Igrejas e nas estações dos santos cruzeiros.

Em relação às técnicas e tecnologias do desenho e da pintura, foi no Renascimento que alcançaram seu auge. A produção de tintas adequadas, o desenvolvimento de técnicas de perspectiva, além da técnica de produzir imagens realistas, tudo isso alcançou seu apogeu na época do Renascimento, tanto que uma grande quantidade de pinturas produzidas nessa época está até hoje no rol das maiores obras de artes plásticas produzidas pela Humanidade. Muitos desses quadros têm apenas função descritiva, são retratos e paisagens, porém, há também vários que têm função narrativa, e aí são caracterizados como Histórias em Quadrinhos. Ou seja, há várias pinturas clássicas que são Histórias em Quadrinhos, mesmo materializadas em tela com uma única imagem. Uma questão que aparece é: por que esses autores, emprestando função narrativa às suas obras, não fizeram a decomposição dessa narrativa em várias imagens, como qualquer autor atual de HQ sabe fazer?

A primeira resposta é que cada um segue a tradição cultural de seu tempo. A tradição era de realizar pintura numa única imagem e não decompô-la em várias. Assim, quando o pintor desejava narrar uma história na forma de pintura, a solução não era pintar várias telas em sequência, mas, sim, amalgamar várias fases da narrativa numa única imagem. Vários pintores fizeram isso em telas famosas como ‘A Anunciação’ de Fra Angelico ou ‘O Nascimento de Vênus’ de Botticelli.

Mas há outra explicação, aparentemente mais banal, porém de suma importância na decisão de realizar apenas uma imagem mesmo pretendendo uma função narrativa para o quadro. Numa mesma área de tela, é muito menos trabalhoso realizar uma pintura do que, por exemplo, 4 pinturas cada uma ocupando um quarto da tela. Ainda que a área pintada seja a mesma, há uma enorme diferença no trabalho a ser realizado e no tempo gasto para tal. Portanto, há uma grande conveniência em realizar uma narrativa numa única imagem, ainda que isso traga restrições à narrativa. Principalmente se levarmos em consideração que as imagens deviam ser pintadas com realismo, o que é bastante demorado.

Essas Histórias em Quadrinhos feitas nas mais diversas formas até o Renascimento, como foi salientado, eram obras originais, únicas, não destinadas à reprodução. O desenvolvimento técnico que a Imprensa recebeu de Gutenberg restringiu-se ao aperfeiçoamento dos tipos móveis e da própria estrutura das máquinas tipográficas, o que possibilitou o começo da difusão em massa de livros. Ou seja, esse é o começo da imprensa de textos, não de figuras. A Tipografia é uma forma de impressão apropriada para a publicação de livros de textos. Foi, sem dúvida, um avanço extraordinário. Mas a

reprodução de imagens pictóricas, mesmo os desenhos mais simples, teve que esperar ainda alguns séculos até poder ser realizada com facilidade, de forma mais automática.

A maneira mais simples de reproduzir uma imagem é fazendo um carimbo da imagem. E o material mais facilmente disponível é a madeira. Portanto, é preciso esculpir uma lâmina de madeira de modo que a imagem desejada fique em alto relevo. Esta é a técnica da Xilografia, ainda hoje usada em casos específicos. É bom salientar que, nas primeiras formas de impressão, anteriores ao século X, antes do desenvolvimento dos tipos móveis, tanto os textos como as figuras eram esculpidas na madeira. Na Europa, a Xilografia para impressão de figuras só se desenvolveu plenamente no século XV. Como se vê, na Xilografia é preciso que a figura desejada seja entalhada diretamente na madeira, não há um meio automático de transferir um desenho do papel para a matriz que fará a impressão. Isso impõe uma limitação ao desenho, ele não pode ser muito complexo, tem que ser basicamente a traço, sem possibilidade de meio-tom ou mesmo cores. Então, já no século XV, há uma severa limitação técnica que vai definir as características da arte destinada a ser reproduzida. Tem que ser feita a traço e sem muita complexidade para poder ser entalhada na madeira. Essa peça de madeira contendo o desenho a ser impresso podia eventualmente ser montada junto com textos em tipos móveis formando uma página mista, com texto e ilustração. Mas, de modo geral, livros que contivessem ilustrações tinham a impressão em xilografia feita em páginas separadas.



Ilustração de Austin Briggs e seu desenho na série *Flash Gordon*.

Ainda no século XV, a gravura recebeu aprimoramentos técnicos consideráveis. Em vez de madeira, foi desenvolvida a técnica de gravar em metal, o que possibilitou desenhos mais trabalhados. Ao longo do tempo, vários modos de gravar em metal foram desenvolvidos e a gravura produzida dessa forma foi adquirindo status de obra de arte. Esta técnica de gravar em metal tanto produziu obras autônomas, feitas para exposição ou reprodução com número limitado de cópias, como foi utilizada para reprodução de imagens em livros. A gravação em metal permite desenhos bem mais detalhistas do que a gravação em madeira, além de ser menos trabalhosa, mas tem as mesmas restrições em relação à imagem. Só é possível gravar desenho a traço e monocromático. Na hora de imprimir, podia ser usada tinta de outra cor (e não o preto). De qualquer forma a imagem impressa teria apenas uma cor. Eventualmente, um trabalho impresso podia ter mais de uma cor, mas precisaria de uma chapa gravada para cada cor. E é preciso lembrar que a teoria das cores só começou a tomar forma com Newton no século XVIII. A obtenção de ampla gama de cores a partir de três ou quatro cores primárias só se tornou um conhecimento bem estabelecido no século XIX.

A gravação em metal (ou madeira) não permite o meio-tom (ou tons de cinza), apenas o preto e branco. Para simular o meio-tom, os desenhistas desenvolveram as técnicas de hachuras ou pontilhados, tudo feito manualmente no original.

Essa produção de gravuras em metal iniciada no século XV já conheceu divisão de trabalho. Muitas vezes um artista produzia sua arte apenas no papel e havia outro profissional (o gravador) que fazia a transferência do desenho para a chapa de metal. É importante salientar que a ilustração

impressa a partir da chapa de metal não era uma cópia mecânica do desenho original, mas sim da cópia feita na chapa por outra pessoa. Se a impressão da chapa no papel não modifica substancialmente o desenho, a gravação na chapa a partir do desenho original dependia do talento do gravador. Este fazia uma cópia manual do desenho na chapa de metal. Essas obras, portanto, eram obras coletivas e muitas vezes a gravura trazia também a assinatura do gravador.

O ponto importante a ser considerado até o momento é que a reprodução de imagens pictóricas tinha um alto custo (tanto financeiro quanto de trabalho e tempo) para a produção da chapa gravada e condicionava o tipo de arte a ser feito: desenho a traço e monocromático. Entre as gravuras produzidas desde o século XV, certamente há muitas cujo desenho tem função narrativa (são Histórias em Quadrinhos), mas ainda não havia estímulo para a decomposição de uma narrativa em uma sequência de imagens.

O final do século XVIII viu nascer uma nova técnica de reprodução de imagens pictóricas: a Litografia (gravação na pedra). Esta técnica usa como base uma pedra calcária sobre a qual se faz o desenho usando tinta ou lápis a base de gordura. Quando se molha a pedra, a gordura dos traços do desenho repele a água para os locais em que não há desenho. Quando se joga a tinta de impressão sobre a pedra, a água repele a tinta para os locais onde não há água. Ou seja, a tinta de impressão acumula-se somente onde estão os traços do desenho. Aí é só colocar o papel por cima e transferir a tinta de impressão para o papel. Este processo é o mesmo que se usa atualmente na impressão em off-set, apenas os mecanismos de gravação de chapa e de transferência são outros.

A técnica litográfica simplificou muito a produção da matriz de impressão. Assim como na gravação em metal, na Litografia, o original podia ser feito primeiramente em papel e depois transferido, pelo próprio artista ou por outra pessoa, para a pedra calcária. É sabido que, na década de 1860, Angelo Agostini produzia as ilustrações para seus vários jornais desenhando diretamente na pedra litográfica. Como uma pedra litográfica pode ser reaproveitada centenas de vezes, raspando o desenho anterior, não sobraram originais dos trabalhos de Agostini feitos diretamente na pedra.

No processo litográfico, também não há facilidades para a impressão de textos e gravuras numa mesma página. Os jornais editados por Angelo Agostini tinham os textos e os desenhos impressos em páginas distintas, os primeiros pelo processo tipográfico e os segundos, litográfico.

A reprodução através da Litografia possui as mesmas restrições da gravura em metal, só permite a impressão de desenho a traço, monocromático. No entanto, a produção da matriz é muito mais rápida. Isto representou um estímulo para a decomposição de uma narrativa em várias imagens.

Antes da Litografia, a imprensa jornalística nascente já incluía em suas edições os desenhos humorísticos, as caricaturas, mas ainda em imagens únicas. A facilidade da produção de figuras pelo processo litográfico certamente foi um dos determinantes que permitiu que os artistas pudessem decompor suas narrativas em mais de uma imagem, o que foi se tornando cada vez mais comum durante todo o século XIX. Também foi um dos estimuladores para a proliferação de jornais ilustrados, com destaque para as publicações humorísticas e satíricas.

As influências dessas transformações ocorridas na imprensa e na reprodução de figuras durante o século XIX têm certa reciprocidade. A facilidade da reprodução litográfica permitiu o aumento de figuras nos jornais e publicações de modo geral. Essa ilustração a ser feita para jornais, por sua vez, passou a receber pressão no sentido de ter os traços simplificados, devido ao pouco tempo disponível entre uma edição e outra (um dia, no caso do jornal diário). As gravuras feitas em metal e os desenhos satíricos feitos até o século XVIII eram bastante trabalhados e sua produção demorada. As ilustrações, caricaturas e cartuns feitos no século XIX ainda são bem elaborados, mas já há uma grande tendência à simplificação do traço, devido principalmente à urgência na publicação desse material. Os trabalhos de Rodolphe Töpffer ainda na década de 1820 e de Wilhelm Busch já na década de 1860 apresentam grande simplificação dos traços, característica que vai se acentuando na medida que o século XIX se aproxima do seu final. Essa simplificação do traço, por sua vez, estimula ainda

mais a decomposição da narrativa em várias figuras. Assim, o século XIX vai sendo cada vez mais povoado por essas Histórias em Quadrinhos “quase verdadeiras”, formadas por uma ou mais páginas, cada uma composta de vários quadros. Esses trabalhos apareciam nos jornais, com destaque para os jornais humorísticos, mas também apareciam na forma de obras autônomas, ou seja, livros feitos especialmente na forma de História em Quadrinhos, como os trabalhos dos citados Töpffer e Busch.

Essas HQs seguiam a fórmula de colocar legendas sob as ilustrações, em vez de incluir os textos dentro dos quadros. Embora os balões para diálogos já fossem usados em trabalhos do século XVIII (e até em pinturas do século XVI), sua utilização nas Histórias em Quadrinhos só começou a se generalizar no final do século XIX. Assim mesmo, a tradição de colocar legendas sob os quadros durou muitas décadas, principalmente nas HQs europeias. Atualmente, há ainda trabalhos que optam por esta forma de integração de texto e figura.

O grande desenvolvimento técnico, que permitiu o avanço da impressão de figuras, como se conhece até hoje, foi a invenção da Fotografia, cujas primeiras experiências significativas datam de 1816. A Fotografia, inicialmente em preto e branco, naturalmente admite o meio-tom, ou os tons de cinza. Uma vez que um equipamento fotográfico faça o registro de uma imagem e esta seja estabilizada na forma de um negativo, a partir deste se podem obter várias cópias. No entanto, isso não é considerado um meio de reprodução, pois é muito demorado e caro. Assim, a Fotografia é útil para a obtenção de um original fotográfico, na melhor das hipóteses, com algumas poucas cópias.

A possibilidade de fazer registros fotográficos de personalidades e acontecimentos obviamente interessou à imprensa. Assim, foi preciso desenvolver um modo de transferir uma imagem de uma fotografia para uma matriz de impressão que pudesse ser usada facilmente pelos jornais. Fotogravura é o nome que se dá a um conjunto de técnicas e processos que fazem uso da Fotografia para a criação de matrizes de impressão para os jornais e publicações em geral.



Ilustração de Noel Sickles e seu desenho na série *Scorchy Smith*.

A imprensa que ainda fazia uso da Tipografia foi beneficiada com o desenvolvimento do clichê, que é uma peça de metal onde a figura a ser impressa aparece em alto relevo. A produção de um clichê segue, mais ou menos, as seguintes etapas: a imagem a ser transferida para a peça metálica precisa estar num suporte transparente; a peça metálica recebe algum produto químico que tenha alguma reação diante da luz (por exemplo, fique ressecado ou endurecido); a transparência com a imagem é colocada sobre a peça metálica e exposta à luz; as partes da peça que recebem luz ficam ressecadas e grudam no metal; as partes que não recebem luz podem ser limpadas deixando o metal acessível; a peça é colocada em alguma solução ácida que corrói toda a parte exposta do metal,

deixando em alto relevo a parte protegida pela substância endurecida. Assim, a imagem que se deseja fica em alto relevo na peça metálica e pode ser usada para impressão numa máquina tipográfica.

Portanto, para fabricar um clichê, basta tirar uma fotografia da imagem desejada e fazer uso do negativo (ou do positivo, dependendo do caso). Este processo básico, que existe com grande número de variações, é o mesmo usado para a fabricação de placas de circuitos impressos dos equipamentos eletrônicos e também para a fabricação dos circuitos integrados presentes nestas placas.

O clichê pode ser usado para imprimir desenhos a traço, sem tons de cinza. Nesse caso, quando se tira a fotografia do desenho, o negativo (ou positivo) correspondente não tem meio-tom, ou seja, o clichê produzido estará adequado para a impressão tipográfica, que só admite o preto e branco.

A Fotografia, como já foi dito, é um processo de registro de imagem que naturalmente admite o meio-tom. Então, a transformação de uma fotografia em um clichê precisa de um artifício extra. É preciso transformar os tons de cinza em um reticulado (um conjunto de minúsculos pontos pretos). A parte cinzenta mais escura da foto corresponde a uma retícula de pontos maiores e a parte cinzenta mais clara da foto, a uma retícula de pontos menores. Com esse artifício, o meio-tom da fotografia é representado no clichê por um reticulado de pontos de tamanhos diferentes. Portanto, o processo de fabricação do clichê descrito antes precisa de um acréscimo. Na hora de fotografar a imagem desejada, se ela tem meio-tom, é preciso colocar sobre ela uma lâmina transparente reticulada. Assim a foto tirada (cujo negativo ou positivo será usado no restante do processo) estará com a imagem reticulada e o clichê produzido será também reticulado. Esta fotografia reticulada é chamada fotolito.

O avanço tecnológico permitiu que o processo de impressão litográfico evoluísse e a pedra litográfica fosse substituída por matrizes mais práticas. A impressão em off-set usada atualmente utiliza o mesmo processo da impressão litográfica, porém faz uso de uma chapa metálica que é gravada a partir de um fotolito. Portanto, um processo semelhante ao da produção do clichê tipográfico é usado para a produção da chapa de impressão em off-set. A imagem que se deseja reproduzir é fotografada (com a lâmina transparente de retícula, se for uma imagem com meio-tom), o que resulta no fotolito. A imagem do fotolito é transferida para a chapa metálica de impressão e esta é usada na impressora para transferir a imagem para o papel (semelhante ao processo litográfico).

O ponto importante a ser salientado é que agora o desenho original pode ser feito em papel (ou qualquer outro suporte plano que se deseje) com outras técnicas que permitam o meio-tom (como a aguada, por exemplo). Com isso, é possível fazer um original mais elaborado, uma ilustração mais realista, e este original pode ser reproduzido em jornais ou livros usando processos mecânicos automáticos (a produção do clichê ou da chapa metálica), que não alteram significativamente o original (há alguma distorção nas transferências e o meio-tom é substituído pelo reticulado).

O último degrau tecnológico a ser superado para a reprodução de qualquer original veio com o desenvolvimento da fotografia colorida a partir de 1869. As máquinas fotográficas coloridas com alguma qualidade só foram fabricadas muito mais tarde, mas o conhecimento necessário para a reprodução de uma imagem colorida já estava estabelecido nessa época.

A base para a impressão a cores é o conhecimento de que uma imagem colorida qualquer pode ser decomposta em três imagens, cada uma de uma cor primária distinta, e estas três imagens sobrepostas recuperam a imagem colorida original. Há duas maneiras de decompor e recuperar uma imagem colorida, são as chamadas sínteses aditiva e subtrativa. Na síntese aditiva, as cores primárias são o vermelho, o verde e o azul-violeta; essas cores, em sua máxima intensidade, somadas, formam o branco. A síntese aditiva é usada para formar imagens coloridas nas TVs e monitores de vídeo. Na síntese subtrativa, as cores primárias são o magenta, o amarelo e o ciano. Essas cores sobrepostas, na máxima intensidade, subtraem as cores do fundo branco, originando o preto. É esta síntese subtrativa que é usada na imprensa para produzir imagens coloridas nos jornais, livros e revistas. Teoricamente, as três cores primárias da síntese subtrativa deveriam bastar, mas na prática, a imagem resultante fica muito apagada. Por isso é acrescentada uma impressão extra em preto para reforçar a imagem.

Para reproduzir uma imagem colorida (com todas as nuances possíveis de cor) em uma publicação, é preciso fotografar o original colorido 4 vezes. A primeira vez, apenas com a lâmina de retícula, resultará no fotolito para a cor preta. Na segunda vez, além da lâmina de retícula, é colocada sobre o original uma lâmina transparente de cor vermelho-alaranjado. O fotolito produzido assim corresponderá à cor primária ciano. Depois, com uma lâmina azul-violeta, é produzido o fotolito para a cor amarela, e finalmente com uma lâmina verde é produzido o fotolito para a cor magenta. A partir de cada fotolito é produzida uma chapa metálica. Cada folha de papel deve ser impressa 4 vezes. Na primeira usa-se a chapa para a cor preta e a tinta de impressão preta. Depois, a chapa para cor ciano e a tinta de impressão da cor ciano. Em seguida, chapa para magenta e tinta magenta, e chapa para amarelo e tinta amarela. Há uma sequência correta de impressão das cores para o melhor resultado.

Todo esse processo, na prática, demorou para funcionar a contento. O famoso personagem Yellow Kid passou a ter o roupão da cor amarela justamente para testar a tinta amarela na impressão colorida. Até então, as tintas disponíveis não conseguiam um bom resultado para o amarelo, ainda mais levando em conta a baixa qualidade do papel jornal. Outro problema crítico é o do registro das máquinas de impressão. É preciso que as quatro impressões, nas 4 cores (preto, magenta, ciano e amarelo), estejam perfeitamente sobrepostas para que a imagem fique nítida. As máquinas impressoras dos grandes jornais brasileiros, que precisavam imprimir em grande velocidade, apresentavam graves problemas de registro até pelo menos fim da década de 1970.

Mas a questão mais crítica sempre foi a questão do custo. Embora a impressão em policromia (4 cores) seja possível desde o final do século XIX, somente no final do século XX, os grandes jornais brasileiros puderam usá-la quase sem restrições em suas páginas. Até então, somente alguns suplementos ou cadernos especiais eram agraciados com a policromia.

A questão do custo também teve interferência na produção das Histórias em Quadrinhos. Tecnicamente, no final do século XIX, era possível reproduzir qualquer original colorido, mesmo uma tela pintada. Bastava fotografar a tela 4 vezes fazendo a separação das cores e depois imprimir o papel 4 vezes com as 4 cores de tinta. No entanto, esse processo de gerar os fotolitos sempre foi muito caro, só compensava para publicações de tiragem alta, onde este custo pudesse ser diluído.

As Histórias em Quadrinhos, produzidas para os suplementos dominicais dos grandes jornais norte-americanos, desde o final do século XIX, nunca usaram esse processo automático de separação de cores através da fotografia. Os originais nunca foram produzidos a cores, com todas as possibilidades cromáticas. O artista produzia sua página dominical em preto e branco, a traço, e fazia, separado, uma indicação das cores desejadas. A partir dessa indicação, a separação de cores era feita manualmente por uma pessoa, que produzia as 4 folhas correspondentes às 4 cores. Isso dificilmente permitia o degradê, ou seja, as cores eram sempre uniformes.

Esta era a realidade dos jornais. As Histórias em Quadrinhos feitas para os suplementos tinham que ter um custo de produção que os jornais pudessem pagar. Também tinham que ser produzidas no ritmo do suplemento, ou seja, uma página por semana. Todas essas circunstâncias foram determinantes para que a qualidade do desenho nas Histórias em Quadrinhos fosse menor: desenho a traço, cores uniformes com paleta limitada, prazos apertados na produção dos originais.

Por outro lado, nas revistas que publicavam ilustrações, as condições eram outras: prazos maiores, melhor pagamento, e total liberdade para produzir o original que podia ser feito na forma de uma pintura, pois nesse caso haveria a separação automática das cores. Esse maior cuidado na separação das cores também se justificava, pois a revista seria impressa em papel bom em máquinas de melhor qualidade.

Outro ponto de pressão contra a qualidade do desenho na História em Quadrinhos é que, como já foi mencionado, é muito mais fácil (e rápido) fazer um desenho ocupando toda a folha do que vários desenhos menores na mesma folha. Assim, para que o tempo gasto na produção de uma página de HQ seja razoável, é preciso que os desenhos sejam simplificados.

Todos os argumentos desenvolvidos até o momento procuram justificar por que os desenhos feitos para Histórias em Quadrinhos, durante toda a fase áurea dos quadrinhos norte-americanos produzidos para jornais, são inferiores em qualidade aos desenhos feitos, pelos mesmos autores, para outras finalidades, como a Ilustração.

Há várias situações em que as Histórias em Quadrinhos foram beneficiadas com o melhor da tecnologia e puderam ter seus originais produzidos de outras formas. Os álbuns europeus, as graphic novels norte-americanas, só para citar alguns exemplos, apresentaram trabalhos cuja produção se deu em muito melhores condições, prazos maiores, todo recurso para produção do original colorido, e acesso aos melhores equipamentos para separação de cores e impressão. Contribuindo com tudo isso, a constante evolução tecnológica com o barateamento dos processos.

Existe ainda uma questão envolvendo a própria linguagem da História em Quadrinhos. Para a realização de uma Ilustração, embora, em grande parte dos casos, esta ilustração tenha função narrativa e seja, ela mesma, uma HQ, a qualidade do desenho tem grande importância. O fato de ser uma imagem única atrai a atenção e exige um desenho de maior qualidade. Na História em Quadrinhos convencional, a prioridade recai sobre a narrativa e a dinâmica do encadeamento das imagens. O próprio desenho fica em segundo plano. O autor japonês Osamu Tezuka chegou a declarar que na História em Quadrinhos somente a história tem importância, o desenho pode ser qualquer coisa. O que parece certo é que se o desenho, mesmo com muitas limitações técnicas e artísticas, consegue narrar a história com eficiência, essas limitações são relevadas. Há um grande número de obras em quadrinhos que alcançaram grande sucesso, mesmo com desenhos de baixa qualidade.

Uma última questão diz respeito à exigência do mercado. Essa História em Quadrinhos que se desenvolveu dentro da indústria jornalística norte-americana (e a que existe até hoje como produto comercial) é quase totalmente dependente do resultado de venda. Uma vez que uma série, seja lá por qual motivo, caía no gosto de um público que sustente sua produção, se uma queda na qualidade desta série não refletir em queda nas vendas, não há estímulo nenhum para que seus produtores busquem melhorar sua qualidade. Pelo contrário, há uma tendência a buscar o nível mais baixo de qualidade que não afete as vendas, que permita um aumento de produção de páginas, publicações e outros produtos relacionados que possam ser oferecidos a esse público consumidor.

Concluindo, a produção de Histórias em Quadrinhos sofre influência de uma grande quantidade de fatores (tecnológicos, de linguagem, de mercado) que implicam na redução da qualidade de seus desenhos. Apesar de todos esses limitantes, muitos autores conseguiram produzir obras cujos desenhos têm alto valor artístico. E mesmo existindo obras desta estirpe, a avaliação dos desenhos de uma História em Quadrinhos não pode ser feita fora do contexto dos vários condicionantes aqui analisados.

Bibliografia

BRIGGS, Austin. **Flash Gordon – Flight to Freeland**. Pacific Comics Club. 1981.

BUXADE, Jordi. **Fred Harman – Comics y Western**. Toutain Editor. 1982.

GUIMARÃES, Edgard. **Estudos sobre Histórias em Quadrinhos**. Marca de Fantasia. 2010.

RAYMOND, Alex. **Flash Gordon – Triumph in Tropica**. Kitchen Sink Press. 1992.

SICKLES, Noel. **Scorchy Smith and the Art of Noel Sickles**. IDW Publishing. 2008.