

# Leitores e Mercado de Quadrinhos

## 1

# MERCADO DE QUADRINHOS E A SITUAÇÃO ECONÔMICA MUNDIAL

Daniel do Canto Oliveira Saks

## INTRODUÇÃO

As histórias em quadrinhos surgiram no final do século XIX, mesma época que o cinema, e, embora hoje em dia já tenham sido elevadas à categoria de Nona Arte, sempre sofreram preconceitos e foram excessivamente acusadas de atividade marginal dos jovens. Foi apenas em 1929 que, em um artigo do escritor Gilbert Seldes, uma tira cômica de jornal recebeu um elogio, no caso *Krazy Kat* de George Herriman (MOYA).

Ainda no século XIX, três países foram pioneiros, a Alemanha, onde Wilhelm Busch narrou as peripécias dos irmãos *Max und Moritz* (no Brasil, *Juca e Chico*); no Brasil imperial, o ítalo-brasileiro Angelo Agostini fez História ao ilustrar o cotidiano das cidades brasileiras e criar o logotipo da revista **O Tico-Tico** – Agostini cedeu seu nome para um dos mais importantes prêmios brasileiros para a mídia; e nos Estados Unidos, a primeira história em quadrinhos continuada (e dominical), *The Yellow Kid* (*O Menino Amarelo*), precursora no uso de balões, estreia em 1895 no jornal nova-iorquino **World** de Joseph Pulitzer e um ano após é editado no **Sunday New York** de William Randolph Hearst.



*Krazy Kat – Max und Moritz – Nhô Quim – Yellow Kid.*

O fenômeno *Menino Amarelo*, cujas histórias estavam ambientadas em uma favela, junto ao fato de ser publicado em dois diários de massas, foi justamente o desencadeamento dos preconceitos da sociedade americana aos quadrinhos, ainda que a esta tira seguiram *Os Sobrinhos do Capitão* e *Buster Brown* (*Chiquinho*, de Richard Outcault, o mesmo autor de *O Menino Amarelo*), mais duas séries incrivelmente populares, que narravam as peraltices de crianças.

A tira semanal *O Menino Amarelo* (os suplementos ilustrados coloridos eram editados aos domingos) recebeu este nome porque se testou pela primeira vez o emprego de cor na impressão da série (LUYTEN), que coloria o roupão do personagem, e associado ao jornal onde era publicado, deu origem à denominação “imprensa amarela” (no Brasil, “imprensa marrom”) pela sociedade americana.

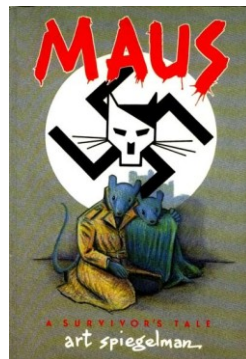
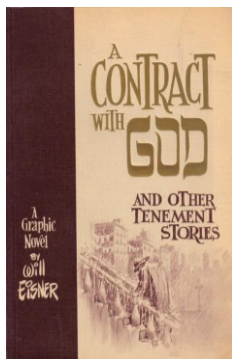
Os quadrinhos então se tornaram uma constante nos diários americanos devido ao seu sucesso de público, porém não de crítica, e houve uma expansão para o resto do mundo. Hoje é praticamente impossível ter em mãos um diário de grande circulação sem ao menos uma charge ilustrada. Houve a exploração da mídia, que estimulou o surgimento de várias tiras cômicas e a formação de sindicatos de franqueamento e distribuição das tiras. A reedição das tiras em forma de coletâneas foi o protótipo das revistas em quadrinhos que há hoje em dia.

A evolução do meio é natural, já em 1905 a tira dominical *Little Nemo in Slumberland* de Winsor McCay foi criada, quando apresentou grande sofisticação gráfica até para os tempos modernos, sendo um dos expoentes da história dos quadrinhos. Novas técnicas foram desenvolvidas nos processos gráficos para melhor impressão das ilustrações, haja vista o exemplo da colorização citado acima, até a forma de avançados álbuns, vários trabalhos em aquarela e as ilustrações e colorizações por computador que são observadas hoje em dia no mercado.

Will Eisner (criador de *The Spirit*), um dos maiores ícones, se não o maior, do quadrinho americano e mundial, que cede o nome ao mais importante prêmio aos profissionais da categoria (tal qual o Oscar para o Cinema), reinventou o gênero na América, quando ao escrever e desenhar em 1978 sua obra **Um Contrato com Deus**, popularizou o termo *graphic novel* (Romance Gráfico).



*Little Nemo in Slumberland.*



**A Contract with God** (Baronet Publishing/1978) – *Li'l Abner* – *Andy Capp* – **Maus, A Survivor's Tale** (Pantheon/1986).

Na Europa, embora o mercado de massa sempre fora forte (assim como a imprensa correspondente), autores de vanguarda foram responsáveis pela produção de luxuosos e fantasiosos álbuns. Países como França e Bélgica tratam os quadrinhos como respeitável forma de Arte, aliás, a postura dos autores e do público no velho continente sempre foi de profunda reverência aos quadrinhos, inclusive às publicações de massa das editoras americanas. Muitas obras de autores europeus constituem-se homenagens a velhos personagens.

A partir da década de 1960, principalmente na Europa, os quadrinhos começaram a ser estudados, expostos em museus, congressos e exposições. A tira *Li'l Abner* foi indicada para o Prêmio Nobel de Literatura (MOYA); houve homenagem e aproveitamento por outras mídias de personagens (música, cinema...); foram utilizados para difundir a Revolução Cultural de Mao Tsé Tung na China (LUYTEN); a série britânica *Andy Capp (Zé do Boné)* rompeu fronteiras políticas e foi publicada no **Izvestia** da União Soviética; **Maus** de Art Spiegelman ganhou o prêmio Pulitzer de imprensa; a discussão de temas polêmicos como sexo e drogas, e com outras conquistas históricas dos quadrinhos, foi natural que esta mídia fortemente enraizada na cultura de vários povos ganhasse destaque e a atenção de formadores de opinião, governos e investidores.

Os quadrinhos foram muito explorados também nas campanhas publicitárias, onde era aproveitado o carisma dos personagens com o público. Em esforços de guerra os personagens foram ambientados no conflito e convocavam jovens para se alistarem, houve preocupação de dirigentes de nações com a popularidade de personagens e histórias produzidos em nações inimigas. As transformações da sociedade, os esforços de propaganda política e as crises econômicas mundiais ou regionais acarretaram de alguma forma na criação dos quadrinhos em suas épocas.

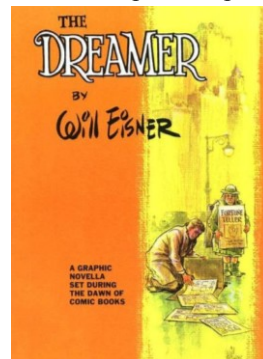
Sobre alguns aspectos dos assuntos introduzidos, este artigo tratará de forma que ilustre a reação da indústria e mercado dos quadrinhos aos principais fatos econômicos e políticos ocorridos na História Mundial recente.

## GÊNESE E AS CONSEQUÊNCIAS DA CRISE DE 1929

Conforme descrito na Introdução, os quadrinhos começaram como modo de produção no final do século XIX, o mundo ainda experimentava um período de paz, a força do capitalismo se tornava cada vez mais evidente. Nos países desenvolvidos ou em processo de industrialização (sobretudo na América, onde os quadrinhos foram maciçamente produzidos), observava-se o fenômeno da migração e êxodo de trabalhadores do campo para as cidades, dos imigrantes recém-chegados, e *The Yellow Kid* ambientava-se em uma favela multiétnica.

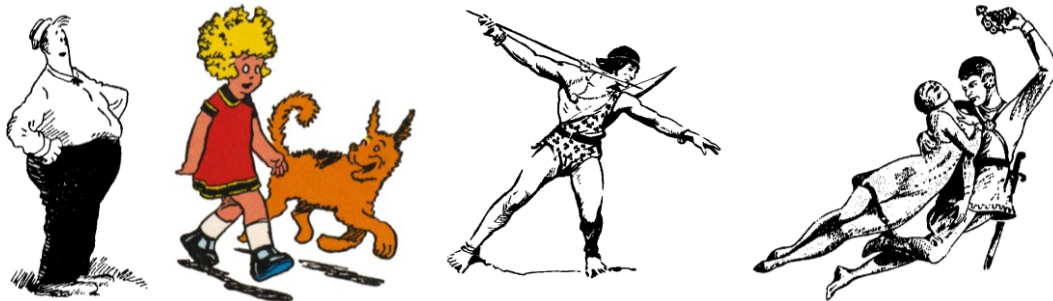
O cenário das histórias em quadrinhos estava dominado por tiras cômicas de crianças travessas, animais antropomórficos e confusões das famílias burguesas. Os magnatas da imprensa assistiram aos quadrinhos tornarem-se a principal atração de suas publicações e houve procura por novos e melhores artistas. Já citado no texto introdutório, houve negociação entre Hearst e Outcault para a troca de emprego do artista, que mais tarde se tornaria autônomo. Aliás, a migração para a Hearst foi uma prática normal entre artistas, a empresa existe até hoje e se tornou a maior licenciadora e distribuidora de quadrinhos dos EUA, sob o nome de King Features Syndicate. Muitas tiras eram encomendadas a estúdios, tais estúdios se valiam muitas vezes de artistas fantasmas que produziam material assinado por autores famosos. Em sua obra semi-autobiográfica, **The Dreamer**, Will Eisner relata, com nomes fictícios, o cotidiano dos cartunistas em estúdios e os problemas dos artistas e estúdios com os sindicatos de classe e a máfia.

**The Dreamer** (Kitchen Sink Press/1986).



Na segunda década do século XX, uma criação interessante apresentou uma tentativa dos quadrinhos de se adaptarem aos novos tempos. No momento de prosperidade do Pós-Guerra a classe média americana passava a adquirir automóveis, surge então a inovadora série *Gasoline Alley*, que não só aproveitava a transformação da sociedade, como inovou narrando a vida burguesa dos personagens em tempo real, onde esses envelheciam com a passagem do tempo.

MOYA relata que já na década de 1920, com um dos personagens mais emblemáticos dos quadrinhos, *Little Orphan Annie* (*Aninha*), o criador inseria suas ideias direitistas e conservadoras, o que lhe rendeu algumas críticas, porém, não desmereceu ou diminuiu o sucesso da tira, que se transformou em musical na Broadway e Hollywood.



*Gasoline Alley – Little Orphan Annie – Tarzan – Buck Rogers.*

A partir de 1929, talvez em decorrência da maior crise econômica já vivida pela sociedade, a produção de personagens e histórias atingiu um auge, se não de quantidade, analisando o histórico até hoje, na qualidade dos personagens houve a certeza deste ápice. A maioria dos personagens longevos que são lidos atualmente vem desta época que ficou conhecida como a Era de Ouro dos Quadrinhos.

No ano de 1929, o mundo assistiu à criação de personagens marcantes em séries de aventuras que teriam continuidade como nas novelas. Neste ano o mundo assistiu à quadrinização dos personagens Disney, de *Tarzan* e as aventuras de ficção científica de *Buck Rogers*, além do surgimento do protótipo de super-herói (herói com capacidades sobre-humanas) na tira *Thimble Theatre*, o marinheiro *Popeye*. Tais eventos são parte do gatilho da Era de Ouro.

A partir desse intenso período de criação, seguindo o sucesso da mídia, os personagens de aventura encantavam o grande público que vivia a Grande Depressão, porém este enorme êxito não ficou restrito aos personagens aventureiros. As tiras familiares continuaram com igual sucesso, tiras que nasceram nesta época e são produzidas até hoje, como *Bringing Up Father* e *Blondie*, estas ambientadas num cenário do cotidiano da classe média alta dos EUA.



*Popeye – Bringing Up Father – Blondie – Dick Tracy – X-9.*



O mesmo palco da Depressão e os problemas sociais presentes, como o crime, inspiraram autores na criação de tiras policiais, e personagens muito conhecidos tiveram sua gênese, como *Dick Tracy*, de Chester Gould, e *X-9* de Dashiell Hammett, mesmo autor de **Falcão Maltês**. A necessidade de impor moralismo social em seus textos levou Hammett a responder anos depois no Comitê de Investigação de Atividades Anti-Americanas.

Na Bélgica, Hergé lança *Tintin*, um jovem repórter aventureiro, dando início à Escola de Bruxelas de Quadrinhos, que mais tarde daria origem a personagens como *Lucky Luke* e ainda influenciaria na criação de *Asterix* na França.



*Tintin – Lucky Luke – Asterix – Prince Valiant.*

Em 1937, Hal Foster, ilustrador de *Tarzan*, cria a série *Prince Valiant* (*Príncipe Valente nos Tempos do Rei Arthur*). Novamente foi apresentada ao mundo uma história em quadrinhos no nível de arte, desenhos belos ao extremo, ausência de balões, com a narrativa e diálogos no rodapé dos quadros, a pesquisa, o detalhamento da Idade Média, perfeitas descrições de anatomia, grande galeria de personagens e a vida desses que se desenvolve com o tempo. A tira (dominical desde sua gênese) existe até hoje, com o mesmo refinamento artístico, e narra as aventuras não somente de *Valente*, como também de seus descendentes que nasceram no enredo com o decorrer dos anos.

O universo dos aventureiros se expandiu, já estavam lotados na polícia, na selva, nos palcos, na alta sociedade, na guerra, nos esportes, no tempo e no espaço. Durante esse tempo a qualidade dos textos era intermitente, porém os desenhos ficavam cada vez mais refinados (MOYA).

Em 1938, uma revolução ocorre nos quadrinhos americanos. Uma tira de quadrinhos criada em 1934 por dois estudantes judeus pobres, originada do conceito de uma mente que podia dominar toda a humanidade, foi recusada pelos jornais diários por ser fantástica e infantil demais. Quatro anos depois seria reescrita e compilada na forma de um *comic book*, isto é, uma revista em quadrinhos (que segundo MOYA já existiam desde 1934), e lançada neste formato no primeiro número da revista **Action Comics**. Apresentava ao mundo o personagem (com o conceito mudado) *Superman*, que em si sintetizava o estereótipo do cidadão americano inocente, porém capaz de tudo.

Estava inaugurado o gênero super-herói, os personagens de poderes mitológicos, fantasiados, mascarados, que escondiam suas identidades do grande público e praticavam justiça, donos e multiplicadores dos mais nobres ideais. Este gênero gradativamente se tornou a fatia majoritária do mercado de quadrinhos.

O sucesso *Superman* é uma das maiores franquias do mercado mundial, a popularidade do personagem o lançou para outras mídias como rádio, cinema, televisão, animação, livros, brinquedos, jogos, etc... Foi criado um clube nacional de jovens alinhados com os ideais do personagem expostos nas historietas. Prontamente os jornais reavaliaram suas decisões e encomendaram as tiras do *Superman* para o McClure Newspaper Syndicate.

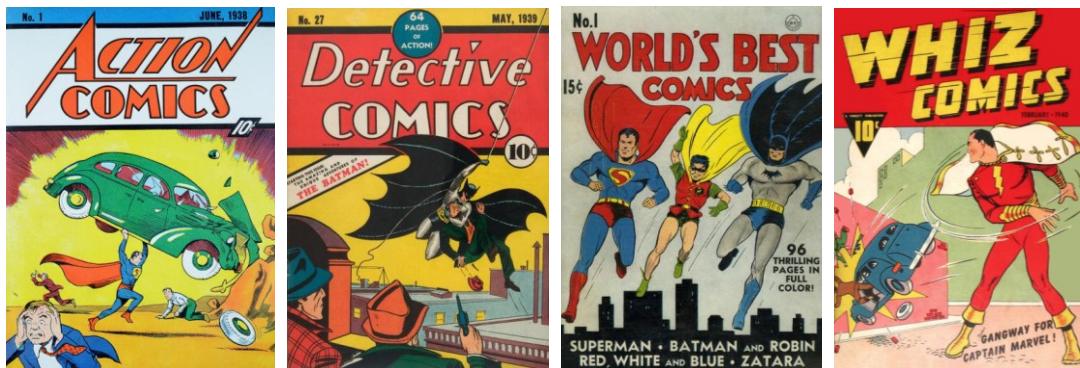
O fenômeno *Superman* rende milhões de dólares anuais para a DC Comics, antiga National Periodical, há mais de oitenta anos em todo o mundo. Por um tempo os criadores permaneceram à frente das histórias, mesmo que tenham vendido os direitos do personagem na época por cento e trinta dólares (valor baixo mesmo para a época).

O sucesso lhes permitiu um bom pagamento e havia outros personagens produzidos pela dupla, mas uma série de infelicidades, brigas judiciais e extravagâncias nas vidas pessoais dos criadores culminaram em aposentadorias paupérrimas.

Nas décadas de 1960 e 1970, fãs, sindicato de artistas e colegas se organizaram em protestos pelos direitos e por uma aposentadoria mais digna para os dois criadores. Conseguiram, além de que qualquer história com o personagem deveria trazer em sua página título o crédito de criação ao roteirista Jerry Siegel e ao desenhista Joe Shuster. No século XXI a família de Jerry Siegel conseguiu na justiça vários direitos sobre histórias e o personagem, e houve uma questão judicial com o nome *Superboy*, um dos produtos derivados da série (UNIVERSO HQ).

No rastro dos lucros de *Superman*, a National Periodical encomendou ao desenhista Bob Kane, saído do estúdio de Will Eisner, que, com o escritor Bill Finger, criou o vigilante mascarado *Batman*, que estreou no número 27 da revista **Detective Comics**, a revista em quadrinhos mais antiga editada até hoje e que deu nome à editora.

Junto a *Superman*, *Batman* se tornou um dos carros-chefe da DC Comics, foi pioneiro no uso de *sidekicks*, os parceiros-juvenis, no caso *Robin The Boy Wonder* (*Robin o Menino Prodígio*), com quem os leitores melhor se identificavam. O sucesso das séries rendeu aos dois personagens revistas-título próprias, edições extras e até uma série regular conjunta, a **World's Finest Comics**.



**Action Comics** nº 1 (DC/jun/1938) – **Detective Comics** nº 27 (DC/mai/1939) – **World's Best Comics** nº 1 (DC/prim/1941), renomeada **World's Finest Comics** a partir do nº 2 – **Whiz Comics** nº 2 (Fawcett/fev/1940).

Neste período, a tiragem normal de uma revista mensal de quadrinhos girava em torno de um milhão e meio de revistas, que custavam em média dez centavos de dólar. A abrangência das tiras de jornal era de vinte milhões de pessoas. MOYA cita que *Blondie* atingiu sessenta e cinco milhões de leitores. Naturalmente uma gama de profissionais se enveredou pelos quadrinhos e surgia a cada momento uma galeria de novos títulos. Os estúdios e editoras produziam personagens e revistas em larga escala. Oportunamente os heróis de uma mesma editora compartilhavam aventuras em grupos, novas revistas eram publicadas com vendas insuperáveis.

Na já citada Era de Ouro dos Quadrinhos, como ficou conhecido esse período de grandes vendas, criatividade, edição e fantasia, as duas maiores editoras de quadrinhos, National e Timely (esta viria a se tornar depois a líder de mercado Marvel Comics), inspiraram várias outras editoras menores. Infelizmente a maior parte dos heróis destas editoras caiu no esquecimento (CLARK).

Num dos casos de sucesso, surge pela Fawcett Comics o *Captain Marvel (Capitão Marvel)* de C.C. Beck e Bill Parker. Ao exclamar a palavra mágica Shazam, um jovem se transforma no mortal mais poderoso da terra. A mágica foi tão eficiente que o personagem (e a família de personagens derivados) estourou em vendas, e muitas vezes superou *Superman*. A mídia explorada pelo *Capitão Marvel* foi tão ampla quanto de *Superman* e *Batman*, e incomodou a National Periodical (detentora dos direitos de *Superman*), que entrou com uma ação anti-plágio. A batalha nos tribunais foi árdua e cansou a Fawcett.

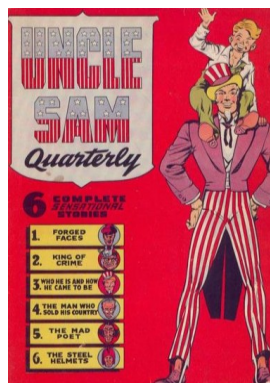
Anos mais tarde, por ironia do destino, a DC Comics adquire os direitos dos personagens da Fawcett e os relança em histórias reeditadas e inéditas criadas por artistas de primeira linha, sem muito sucesso de vendas para o público de 1970. Os personagens Fawcett, já integrados ao universo da DC Comics, desde 1986, são publicados até hoje em aventuras próprias e conjuntas com os demais personagens DC.

Cabe dizer que a ação anti-plágio acabou por interromper a publicação do *Capitão Marvel*. A interrupção forçou fãs britânicos do personagem a criar o que se tornaria um dos maiores personagens ingleses de todos os tempos, *The Marvelman* (nos EUA, *Miracleman* por problemas com a Marvel Comics, no Brasil, *Jack Marvel* e *Miracleman*), uma cópia confessa do *Capitão Marvel*. As últimas edições de *Marvelman* (décadas de 1980 e começo de 1990) são muito cultuadas pelos fãs internacionais e foram narradas por escritores e desenhistas que fizeram muito sucesso em editoras americanas, porém disputas por direitos autorais e de propriedade entre artistas que envolvem o personagem (que hoje pertence à Marvel) impediram a publicação de novas histórias por décadas.

## SEGUNDA GUERRA MUNDIAL

Conforme escrito, no período entre a Grande Depressão e o início da Segunda Guerra, o mercado dos quadrinhos estava muito aquecido, a criação de personagens atingiu seu auge, e a maior crise política já vivida pela humanidade foi a oportunidade temática para os criadores e editores lucrarem mais.

O próprio presidente Roosevelt conclamou os criadores a engajarem os personagens na luta contra as forças do Eixo. Heróis patrióticos surgiram e desta empreitada foi criado, entre muitos outros, *Captain America (Capitão América)* de Joe Simon e Jack “The King” Kirby, que convocava os jovens americanos para o alistamento.

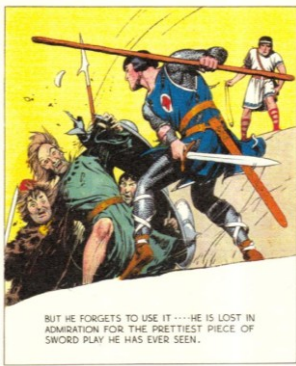


**Marvelman** nº 25 (L. Miller & Son/fev/1954) – **Captain America Comics** nº 1 (Marvel/mar/1941)  
**Daredevil** nº 1 (Lev Gleason/jul/1941), uma das revistas que mais violentamente atacou Hitler  
**Uncle Sam Quarterly** nº 1 (Quality Comics/out/1941).



O *Capitão América* não foi o primeiro e nem o único personagem patriótico surgido durante a Era de Ouro dos Quadrinhos, porém foi o que mais perdurou do período da Segunda Guerra. O próprio mito americano *Uncle Sam* foi transformado em personagem pela Quality Comics, e novas releituras de heróis patrióticos (do *Capitão América* também) foram e são criadas até os dias de hoje.

Com a entrada dos EUA na Segunda Guerra, foi comum ler os super-heróis enfrentarem espíões em território americano. Os vilões sempre eram estereotipados como germânicos ou nipônicos. Situações como *Jim das Selvas* enfrentar forças do Eixo na selva, e mesmo em títulos fora de época como *Príncipe Valente*, *Flash Gordon*, *Brick Bradford*, apresentaram alguns adversários com características que lembravam os nazistas e orientais.



*Jim das Selvas – Príncipe Valente – Flash Gordon – Brick Bradford.*

Na Europa não foi diferente, os países do Eixo enfrentavam a popularidade interna dos *comics* americanos. Na Itália, o regime fascista proibiu a importação de produtos americanos. Em virtude desta decisão, abriu-se espaço para a produção de muitos quadrinhos italianos. A Alemanha já convivia com a intolerância de Hitler aos quadrinhos desde 1933 (CLARK). A popularidade do *Superman* em terras alemãs forçou o ministro de propaganda do Reich, Goebbels, responsável junto com Rudolph Hess pelos discursos carismáticos e sem conteúdo de Hitler, a exclamar enciumado (afinal *Superman* era o conceito do ariano, e em sua gênese foi conceituado através do Super-Homem de Nietzsche, por dois estudantes judeus) que o símbolo no peito de *Superman* era uma estrela de Davi estilizada e que o herói americano era judeu.



**Buz Sawyer** n° 1 (Pines/jun/1948) – **Zip Comics** n° 1 (Archie/fev/1940) – **Terry and the Pirates** n° 4 (Harvey/jun/1947) **Army Motors** n° 12 (vol. 5) (Department of the Army/mar/1945).



Desta época destacam-se personagens cujo contexto e aventuras eram situados em territórios do conflito como *Buz Sawyer*, *Steel Sterling* e *Terry and the Pirates*.

Artistas também foram convocados para o alistamento. Uma das participações mais famosas é a de Will Eisner. MOYA relata que na frente de batalha o artista usou sua criatividade para desenvolver manuais instrutivos para os soldados americanos sobre como operar seus armamentos e enfrentar as situações de sobrevivência. Com o fim do conflito, Eisner, de volta à América, iniciou uma carreira semelhante na publicidade, deixou os quadrinhos, e enriqueceu. Felizmente voltaria aos quadrinhos com suas obras realistas e em grande parte autobiográficas, o que fez até a sua morte em janeiro de 2005.

## PÓS-GUERRA E A GUERRA FRIA

Após a Segunda Guerra, os quadrinhos entraram em decadência, é irônico observar que as historietas tiveram seus momentos mais felizes durante as piores crises sofridas pela sociedade mundial. Possivelmente não se fazia mais evidente a necessidade de fuga de uma realidade, onde o pobre cidadão comum se inspirava no mitológico, ou talvez os ideais dos dirigentes reais que acabaram com a Guerra focassem mais a atenção das massas do que a fantasia, mas o resultado do fim da Guerra e o período de prosperidade econômica a partir de então ocorrido foi o desaparecimento de vários personagens, principalmente os super-heróis.

Esta crise durou até o final dos anos 1950. Da DC Comics, somente *Superman* e *Batman* vendiam razoavelmente e tiveram sua linha editorial ampliada. Mesmo o personagem feminino de maior sucesso e com enredo ligado à Guerra, *Wonder Woman* (*Mulher Maravilha*), criada por William Moulton Marston sob o pseudônimo de Charles Moulton, psiquiatra criador do polígrafo detector de mentiras, manteve a sua publicação com dificuldade. Da Timely, as vendas de *Captain America* despencaram e, junto com *Human Torch* e *Namor the Sub-Mariner*, foi também descontinuado.



**Wonder Woman** n° 1 (DC/verão/1942) – **Captain America's Weird Tales** n° 74 (Marvel/out/1949)

**Marvel Mystery Comics** n° 92 (Marvel/jun/1949) – **Sub-Mariner Comics** n° 32 (Marvel/jun/1949).

As três últimas edições trouxeram as últimas aventuras com *Capitão América*, *Tocha Humana* e *Namor*.

Os personagens foram relançados por um breve período entre final de 1953 e 1955.

Novas linhas editoriais precisaram ser exploradas ou criadas para a sobrevivência da mídia, entenda-se editores. A legendária dupla Joe Simon e Jack Kirby enveredou pelos quadrinhos românticos com o título **Young Romance**. Aliás, Kirby, muito cultuado por leitores e praticamente todos os profissionais do ramo de quadrinhos por sua criatividade e produtividade, sempre esteve muito atento aos movimentos da sociedade, à cultura popular e da juventude.

As grandes editoras apostaram também nas antologias de histórias curtas de monstros, crimes, ficção científica, terror... de forma que tentavam compensar as baixas vendas com os super-heróis.

William Gaines herdou de seu pai Max Gaines (um dos idealizadores dos quadrinhos na forma de revistas) a editora Educational Comics, que publicava principalmente historietas infantis e adaptações da Bíblia Sagrada, e a converteu na Entertaining Comics (EC). O resultado foi uma mudança de linha editorial para quadrinhos de crime e romance.

Em 1950, Gaines apostou em um novo gênero e lançou revistas de terror, escritas e desenhadas por artistas da mais alta qualidade. As tramas eram recheadas de humor negro e um senso de justiça bizarra. As principais histórias eram apresentadas e narradas por personagens fixos. Houve um sucesso imediato que culminou na Entertaining Comics se tornar a líder de mercado e, posteriormente, a principal vítima do período mais negro vivido pelas histórias em quadrinhos.



Young Romance nº 1 (Prize/set/out/1947) – Animated Comics (EC/1946)  
Picture Stories from the Bible (EC/1946) – The Crypt of Terror nº 17 (EC/abr/mai/1950).

Mas para o bem dos *comics*, os EUA entraram em mais um conflito armado, a intervenção na Guerra da Coreia. Agora os inimigos eram os soviéticos. O mundo estava em processo de recuperação da destruição causada pela Segunda Guerra Mundial e as duas potências militares (EUA e URSS) lutavam pela influência política em outros países. A Guerra da Coreia fez os EUA estenderem o Plano Marshall para o Japão. Novamente os quadrinhos foram utilizados para a propaganda de guerra.

Novos personagens do gênero bélico foram criados, outros personagens de mesmo caráter da época da Segunda Guerra reapareceram, revistas em quadrinhos foram enviadas à frente de batalha para inspirar os soldados americanos (técnica depois também utilizada na Guerra do Vietnã). E o mundo ainda vivia duas novas realidades, a corrida armamentista que já proliferava armas nucleares pelo planeta, e a corrida espacial.

Além de uma aposta da DC Comics em renovar os seus antigos personagens com uma roupagem de ficção científica, também novos personagens dentro deste gênero foram lançados, estava em marcha a Era de Prata dos Quadrinhos.

Estudiosos apontam como o marco inicial da Era de Prata o lançamento do quarto número da revista **Showcase** da DC Comics com a releitura do personagem *The Flash*, porém as tiragens das revistas não voltaram ao nível de vendas anteriores aos do fim da Segunda Guerra.

No início dos anos 1960, com receio dos efeitos de uma guerra nuclear, o público assistiu a uma aposta da Timely, que a partir de então se chamava Marvel Comics Group, com o lançamento de uma nova e marcante safra de super-heróis.



Ao observar o sucesso dos heróis da DC Comics, a Marvel, capitaneada por Stan Lee, lançava ao espaço uma família que retornaria com super-poderes devido à contaminação com radiação cósmica, *The Fantastic Four* (*Quarteto Fantástico*).

Seguidamente na década de 1960, Stan Lee junto com outros artistas (os principais foram Jack Kirby e Steve Ditko) lançou um vasto universo de super-heróis, como *Hulk* e *Spider-Man* (*Homem-Aranha*), todos sucessos de vendas e que em curto período de tempo fizeram a Marvel tomar a liderança de mercado da DC.



Showcase nº 4 (DC/set/out/1956) – The Fantastic Four nº 1 (Marvel/nov/1961)  
 The Incredible Hulk nº 1 (Marvel/mai/1962) – Amazing Fantasy nº 15 (Marvel/set/1962).

Autodenominada A Casa das Ideias, a Marvel produzia quadrinhos a partir da arte. Muito ocupado com outras atividades editoriais, administrativas e comerciais, além da elaboração de roteiros, Stan Lee traçava um argumento base e delegava aos artistas a criação do enredo, depois completava as histórias com os textos em balões e recordatórios.

O diferencial editorial da Marvel era trazer super-heróis mais humanizados, com problemas característicos do cotidiano dos leitores. Todos esses protagonistas possuíam um Calcanhar de Aquiles e tinham origens acidentais, muitas vezes com fenômenos radioativos, o temor da época. Os vilões normalmente traziam características orientais e soviéticas. Foi fácil e automática a afeição do leitor com o carisma dos personagens.



The X-Men nº 1 (Marvel/set/1963) – The Avengers nº 4 (Marvel/mar/1964) – The Fantastic Four nº 4 (Marvel/mar/1962)  
 Fantastic Four Annual nº 4 (Marvel/nov/1966) – retornos de Capitão América, Namor e Tocha Humana original.



A Marvel ainda tentou sem sucesso discutir o tema do racismo na revista **The X-Men**. Os personagens, todos mutantes genéticos, sofriam com o preconceito da humanidade que juraram proteger. A série foi o Patinho Feio da Marvel, sofreu cancelamento e retornou na década de 1970 para rapidamente se tornar o carro-chefe da editora juntamente com o *Homem-Aranha*.

A Marvel aproveitou para ressuscitar velhos personagens da Timely. *Namor* e *Capitão América* foram os primeiros. Neste novo enfoque, o herói patriótico acordava após um congelamento de vinte anos, com seu *sidekick* morto e constrangido com os problemas sociais da América nas décadas de 1960 e 70.

## CAÇA ÀS BRUXAS, CENSURA E O CÓDIGO DE ÉTICA

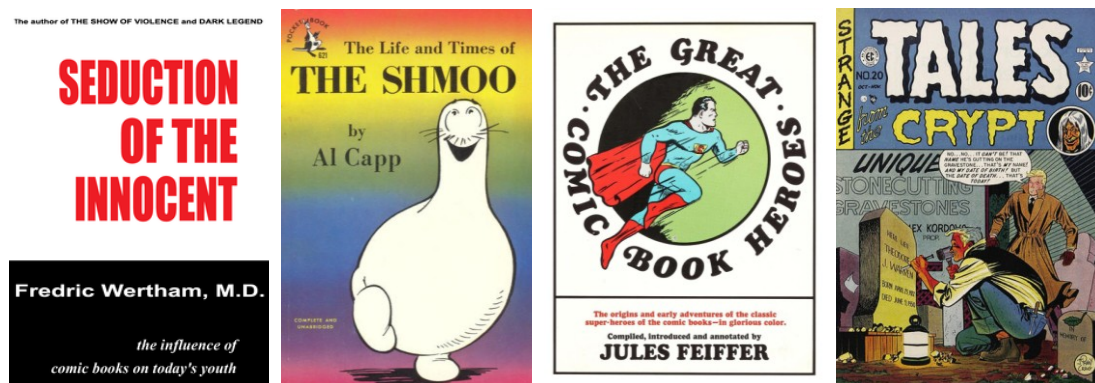
Em 1954, o psiquiatra famoso Dr. Fredric Wertham lançou o livro **Seduction of the Innocent**. Nele o autor acusava os quadrinhos de causarem danos morais e influir na delinquência dos jovens da América. De forma demagógica o livro convocava uma verdadeira onda de puritanismo contra os quadrinhos; trecho deste livro sugere em detalhes a pederastia entre *Batman* e *Robin*.

É necessário lembrar que esta era a época da Guerra Fria. Os EUA viviam a cruzada anti-soviética promovida pelo senador Joseph McCarthy. Wertham conseguiu influência necessária para instalar uma sibirática investigação sobre o conteúdo das histórias em quadrinhos. Vários artistas tiveram que prestar depoimento ao Comitê de Investigação de Atividades Anti-Americanas.

Surpreendentemente Al Capp, da tira *Li'l Abner*, provavelmente o maior satírico da indústria norte-americana dos quadrinhos, que criticava e ridicularizava a condição humana e o modo de vida americano, e que criou em seus quadrinhos um personagem que representava a maior ameaça ao mundo capitalista, não foi chamado a depor. “Não foi por falta de esforço da minha parte!”, disse o autor, citado por MOYA.

MOYA ainda cita Jules Feiffer, que em seu livro dedicado à esposa e filhos, ironizava que devido à leitura de quadrinhos na infância nunca pensou nas sujeiras explicitadas por Wertham, e acusava muitos, que não defendiam os quadrinhos na época da perseguição, depois lembravam dos quadrinhos como exemplo da inocência juvenil.

O clima com os quadrinhos andava tenso na América, revistas eram queimadas e jovens eram inquiridos por seus pais. Conforme explicado anteriormente, as vendas de revistas nesta época não eram muito animadoras. Wertham reuniu relatos de crimes de inspiração admitida nos quadrinhos, e os meios de comunicação não cansavam de encontrar esses casos (CHRISTENSEN e SEIFERT).



**Seduction of the Innocent** (1954) – **The Life and Times of The Shmoo** (Pocket Book/1949)  
**The Great Comic Book Heroes** (Dial Press/1965) – **Tales from the Crypt** n° 20 (EC/out/nov/1950).

Os quadrinhos da Entertaining Comics foram os mais perseguidos na realidade. Os enredos e desenhos das histórias por si só já justificavam um sucesso de vendas. Fora isto um novo estilo havia sido criado, tinha uma carga intelectual maior que nas demais revistas que estavam no mercado. PHEGLEY em seu artigo declara que a EC iniciou uma fase brilhante como a mais importante e bem-sucedida editora de quadrinhos.

A liberdade dos criadores era total. Com isso Gaines garantia o cenário mais criativo, os criadores não eram anônimos, algo raro na época. Uma miríade de temas e situações bizarras foi explorada, e mesmo temas repetidos ganhavam enfoques incrivelmente originais em novas edições. Tais revistas de terror alcançaram a cifra em torno de meio milhão de exemplares mensais, pouco menos que as revistas no período da Guerra.

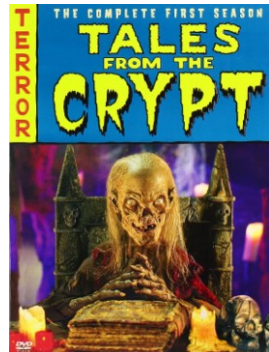
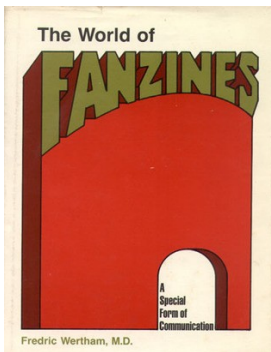
Todas as histórias eram imbuídas de moralismo, mas nunca deixavam de apelar para o bizarro, e as tiragens de seus quadrinhos chamaram a atenção de representantes populares influenciados pelas acusações de Wertham.

Nas audiências públicas, Gaines provou-se incapaz de se defender, e até concordou com sua culpa no processo movido contra a Entertaining Comics. Sérias sanções e a criação do Código de Ética dos Quadrinhos impediram a circulação e várias liberdades editoriais das revistas de Gaines, o que arruinou vários profissionais.

Publicamente a Comissão venceu ao defender os interesses dos pais e jovens da América. A EC quase quebrou, e manteve somente uma revista em quadrinhos, que logo Gaines com o seu editor-chefe Harvey Kurtzman trataram de transformar em uma revista formato magazine e sem cores, para não a submeter ao Código de Ética. A revista de humor **Mad** se tornou o maior sucesso editorial dos quadrinhos americanos, satirizou o modo de vida americano, e permaneceu como líder de mercado até a metade da década de 1990. Hoje a revista não circula mais.

SHUTT relata que o Código de Ética dos Quadrinhos foi um mecanismo de defesa auto-imposto pela associação de editoras de quadrinhos da América, para que estas pudessem se defender da perseguição de órgãos de censura, influenciados pela onda anti-quadrinhos da década de 1950, e de repente ser implantado um código oficial mais rígido. No Código, algumas regras devem ser observadas pelas editoras ao publicar as suas revistas em quadrinhos.

De certa forma, que não a criativa, o Código salvou a indústria de quadrinhos, afinal todos os distribuidores devolviam as revistas. Sob o ponto de vista de artistas, o Código foi uma clara e covarde conspiração de editoras concorrentes e políticos em busca de publicidade, para retirar a Entertaining Comics do mercado, pois as regras impostas atingiam diretamente características específicas dos quadrinhos da EC, como os títulos.



**Mad** nº 1 (EC/out/nov/1952) – **Mad** nº 24 (EC/jul/1955), primeiro número em formato magazine  
**The World of Fanzines** (Southern Illinois University Press/1973) – DVD **Tales from the Crypt**.

No final de sua carreira, Wertham surpreendeu a mídia, e declarou em seu último livro, **The World of Fanzines**, que os fanzines alternativos, produzidos de forma artesanal por jovens, era uma grande forma de comunicação, válidos e construtivos (CHRISTENSEN e SEIFERT).

Justiça seja feita no caso da Entertaining Comics, as histórias de terror, crime e ficção científica da editora foram reeditadas continuamente, e essas séries transportadas para a televisão no ótimo seriado **Tales from the Crypt**, com atores e diretores de renome no cinema como Steven Spielberg. Para o público infantil, uma versão em desenho animado também foi produzida.

Hoje em dia, o Código não é mais aplicado e existe de forma simbólica, resultado direto da presença de um público leitor mais amadurecido. As grandes editoras primeiramente forçaram uma revisão do Código, conforme será visto adiante, e mais tarde se viram forçadas a romper. A DC, já na década de 1980, com os quadrinhos autorais e os quadrinhos de luxo, apresentava edições sem o selo do Código, e na década de 1990 a editora lançou uma linha de quadrinhos sugeridos para leitores maduros (Vertigo) que explorava temas polêmicos como crime, feitiçaria, homossexualidade, drogas alucinógenas, entre outros. Foi natural que o selo do Código não viesse estampado nas capas e as revistas se tornaram sucessos de vendas.

A Marvel, acomodada pela liderança de mercado e que a partir do anos 1970 sempre priorizou o desenho em detrimento dos enredos, demorou mais uma década (em relação à DC) para apostar numa linha de quadrinhos maduros, e deixar de submetê-los ao Código, proeza do editor-chefe Joe Quesada. Por conta do descaso das duas maiores editoras, o Código de Ética dos Quadrinhos virou uma instituição caduca.

## ANOS 1960. DROGAS, PORNOGRAFIA E EROTISMO

MOYA cita os *dirty comics* da década de 1930, tais produções humildes e canhestras serviram de inspiração para revistas como a **Mad** e os quadrinhos *underground* dos anos 1960. CLARK comenta que Joe Simon em seu livro revela que Martin Goodman, editor da Timely, criticava que **Young Romance** de Simon e Kirby, já na década de 1950 beirava a pornografia.

No Brasil, Carlos Zéfiro é provavelmente o maior nome dos quadrinhos pornográficos. Seus trabalhos (catecismos, edições semiartesanais) eram vendidos por baixo de balcões desde 1950 e desapareceram durante os anos de 1970. O autor, que permaneceu anônimo para o grande público, só foi revelado em 1992, pouco antes de sua morte, na oportunidade da Bienal Internacional de Quadrinhos, que percorreu algumas capitais brasileiras. Zéfiro comentou no programa **100 Censura** da TV Cultura na época da Bienal, à apresentadora Márcia Peltier, que queria apenas ensinar os jovens. Ilustrações de Zéfiro (na realidade, Alcides Caminha) foram utilizadas no álbum **Barulhinho Bom** da cantora Marisa Monte.

Por muito tempo no Brasil, os quadrinhos pornográficos de preços baixos constituíram a maior possibilidade de publicação de material nacional e sua venda nas bancas de jornal. Ainda partilhava deste mercado as antigas revistas juvenis de terror. Hoje, felizmente, há muitos brasileiros que trabalham para as grandes editoras americanas e ganham bons salários e prestígio.

Catecismo de Zéfiro – DVD de Marisa Monte.





O mundo, durante a década de 1960 principalmente, assistiu aos movimentos e reivindicações de jovens e estudantes. O surgimento dos entorpecentes sintéticos e dos preservativos anticoncepcionais liberou o comportamento dos jovens de maneira a discutir e praticar sexo intensamente.

Movimentos como os hippies, que pregavam a total anarquia de comportamento cidadão e a filosofia de Paz e Amor, surgiram neste cenário. Novas tendências de narração e novos assuntos deveriam surgir à mente dos leitores de quadrinhos. Durante essa mesma época, outro fenômeno passou a ser observado no mercado de quadrinhos. Os jovens que adentravam as universidades não só mantinham suas coleções como também o hábito de leitura. Não era novidade nos anos 1960 que os quadrinhos trouxessem à baila situações eróticas e incentivos ao onanismo. Mesmo celebridades eram satirizadas em pequenos catecismos, porém estes eram os quadrinhos marginais.

Os europeus souberam explorar com muito *glamour* o erotismo nos quadrinhos. Injusto com muitos, mas destaque seja dado aos italianos Milo Manara e Guido Crepax na criação de personagens e histórias eróticas de altíssimo nível publicadas em luxuosos álbuns.

Um movimento surgido na época trazia aos quadrinhos novos conceitos e experimentações, os quadrinhos independentes ou *underground*, como ficaram conhecidos na América. Desta safra de quadrinhos revelaram-se novos artistas, nem um pouco preocupados com o Código de Ética dos Quadrinhos e muito interligados com o conceito punk de *Do It Yourself* (*Faça Você Mesmo*).

A exploração do tema das drogas e do sexo foi intensa e grandes artistas representaram este movimento, o mais expressivo foi Robert Crumb. No Brasil o maior nome do gênero é Marcatti, que publicou e circulou muitas revistas de forma artesanal, envereda pelo estilo escatológico, conta com um público cativo, e já expandiu seus quadrinhos para outros produtos como capas de discos, jogos de computador e camisetas.



O Clic (Martins Fontes/1986) de Milo Manara – Grilo nº 7 (A&C Editora/biv/1971) com Valentina de Guido Crepax  
Zap Comix nº 1 (Apex Novelties/nov/1967) com Robert Crumb – Lôdo nº 1 (Marcatti/fev/1982).

As grandes editoras de quadrinhos não ficaram fora da discussão, em 1971 uma edição da **Amazing Spider-Man** da Marvel apresentou um rapaz entorpecido em risco de morte e na mesma história um coadjuvante, colega de faculdade do alter-ego do herói, se vicia em drogas.

No mesmo ano, na DC Comics, na histórica edição 85 de **Green Lantern/Green Arrow**, um *sidekick* dos heróis se revela um viciado em heroína bem na capa da revista e discute no interior da revista o problema do tráfico e do vício dos jovens. A edição faz parte de uma brilhante série em que os dois personagens (*Lanterna Verde* e *Arqueiro Verde*) percorrem a América para conhecer de perto os problemas sociais do país e do mundo, série de autoria de uma das mais fortes duplas criativas que a indústria dos quadrinhos já conheceu, o escritor Dennis O’Neil e o desenhista Neal Adams.



**The Amazing Spider-Man** (Marvel/1971) n°s 96 (mai) e 98 (jul) – **Green Lantern** (DC/1971) n°s 85 (ago/set) e 86 (out/nov).

Embora em ambos os casos havia o pedido de autoridades para que se expusesse o problema das drogas entre jovens, as edições com os enredos citados envolveram polêmica com o Código de Ética, e entre as editoras. As edições da Marvel não tiveram o selo estampado nas capas, o que aconteceu com as da DC. Esse episódio foi um dos promotores de revisões do Código.

## O MERCADO DIRETO

A aprovação por parte dos leitores de roteiros mais maduros, alternativos e mundanos, que explorassem a realidade, proporcionou que as editoras buscassem novas opções de edição. Nos anos 1970, algumas tentativas dos próprios artistas e de pequenas editoras traziam liberdade artística em obras que, embora aprovadas pelos leitores, não seriam aprovadas pelo Código de Ética, editadas pelas grandes editoras, aceitas pelos distribuidores e em pontos de vendas.

Muitas dessas edições estavam condenadas a nem mesmo ter uma distribuição que abrangesse os leitores interessados. Vale lembrar que, até então, as revistas em quadrinhos nos EUA eram distribuídas para bancas de jornais e prateleiras de supermercados em esquema de consignação. GUEDES cita que em 1972, por iniciativa de um fã e entusiasta dos quadrinhos, uma nova forma de distribuição foi experimentada e posta em prática.

O fã em questão foi o professor Phil Seuling, que elaborou um sistema de distribuição que garantiria às editoras o planejamento e escoamento de quase toda sua tiragem e maior exposição das revistas aos consumidores. Seuling garantiu a compra de um lote de revistas e distribuiu-as para conhecidos venderem e redistribuí-las, fez com que edições com dificuldade de distribuição ganhassem acesso a leitores conectados a este esquema de vendas direcionadas.

A distribuição evoluiu de forma que houve a criação de *comic shops*, lojas especializadas em quadrinhos, revistas e produtos relacionados aos quadrinhos (como brinquedos, filmes, jogos, roupas...). Como o sistema garantiria o não-retorno dos exemplares encalhados para as editoras, para estas o sistema constituiu-se num grande negócio.

A distribuição de quadrinhos passou a priorizar as lojas e livrarias, tanto em prazos quanto em volumes. Em troca as editoras forneceriam às *comic shops* descontos maiores e a garantia de fornecimento das edições e séries.

Desta forma os leitores poderiam solicitar diretamente aos vendedores a edição pretendida, ou o próprio vendedor faria sua previsão de vendas, o pedido seria transmitido à distribuidora e consequentemente chegaria à editora, e esta não sofreria o risco de encalhe e retorno de tiragem.

Paul Levitz, *publisher* da DC Comics, em um editorial de homenagem póstuma em fevereiro de 1990 nas revistas DC, explica que Sol Harrison (na época editor-chefe da DC) foi pioneiro, como executivo de uma grande editora, ao dar crédito a Seuling e a esta forma de mercado que surgia.

As grandes editoras se valeram também desta nova modalidade e, conforme GUEDES narra em seu livro, o primeiro número da revista **Dazzler** (*Cristal*) da Marvel foi a primeira revista da editora a ser vendida exclusivamente pelo Mercado Direto em 1981, atingindo a tiragem de 400.000 exemplares.

Ao observar os resultados e vantagens do Mercado Direto para as editoras, inclusive as grandes, as mesmas puderam arriscar mais em suas propostas editoriais, e oferecer ao público leitor, na maior parte amadurecido, formatos gráficos e roteiros mais sofisticados e ousados.

A livraria paulistana Devir (hoje também editora), nos anos de 1980 e 1990, descreveu muitas vezes através de seu boletim semanal **Recado**, o funcionamento desta forma de distribuição, e se valeu das vantagens do Mercado Direto para distribuir quadrinhos e *RPGs* (*Role Playing Games*) por lojas e livrarias do Brasil. Algumas outras iniciativas foram tentadas no Brasil além da Devir, como a editora Opera Graphica na primeira década de 2000.

Que o Mercado Direto teve impacto positivo imediato sobre o mercado de quadrinhos, não há dúvidas. Segundo GUEDES houve até editoras que fecharam as portas por não aderirem à modalidade. Porém, o cenário dos quadrinhos após quatro décadas da criação do sistema de distribuição tem o mercado muito segmentado, as tiragens somente estão maiores que as vendas, ambas em níveis muito baixos, e trabalham com o mínimo que as gráficas se dispõem a produzir.

Os preços estão altos para o consumidor, que assistiu à mudança de edições especiais de luxo com preço elevado para todas as publicações com preços excessivos. Infelizmente o nível de preço atual e a menor exposição em pontos mais populares restringem a compra dos quadrinhos pelo público não colecionador, o que limita a formação de leitores e onera cada vez mais as publicações.

**Dazzler** n° 1 (Marvel/1981) – **Recado** n° 85 (Devir).



## O RENASCIMENTO DOS QUADRINHOS

Na década de 1980, os quadrinhos novamente entraram em uma crise comercial, editorial e, em parte, criativa. Muitos especialistas afirmavam que a mídia acabaria. Nas grandes editoras havia os fenômenos de vendas, que, apesar de certo sucesso comercial (para a época) e de crítica, não chegavam ao mais baixo nível de tiragens alcançado pelas revistas de quadrinhos de décadas antes.

As editoras pequenas e independentes apostaram em linhas editoriais alternativas, desde reedições de clássicos, passando pelo *underground* e arriscaram até o concorrido mercado dos super-heróis.

As grandes editoras passaram a criar histórias interligadas entre seus títulos para forçar a venda de mais revistas. O resultado é que grandes sagas surgiram para tentar alavancar as vendas, despertar maior interesse no leitor e forçá-lo a acompanhar um maior número de títulos. Porém os leitores amadureceram e demandavam um maior primor gráfico, acabamentos luxuosos e enredos mais inteligentes.





**Contest of Champions** nº 1 (Marvel/jun/1982) – **Secret Wars** nº 1 (Marvel/mai/1984)  
**Super Powers** nº 1 (DC/jul/1984) – **Crisis on Infinite Earths** nº 1 (DC/abr/1985).

Neste cenário, foi lançada a minissérie do *Batman* de autoria de Frank Miller intitulada **The Dark Knight Returns (Batman O Cavaleiro das Trevas)**. Na história foi mostrado um *Batman* aposentado e deprimido em uma sociedade decadente à beira do conflito nuclear. Ainda é explorado o tema da simbiose entre o bem e o mal nas histórias em quadrinhos. No final da minissérie, os dois ícones da DC, *Batman* e *Superman*, se digladiaram.

Outra obra contemporânea foi **Watchmen** do escritor inglês Alan Moore, uma abordagem adulta sobre como os super-heróis se comportariam na vida real, sendo eles seres humanos comuns, com necessidades e preconceitos comuns. **Watchmen** é considerado por muitos como a melhor história de super-heróis de todos os tempos. O mesmo autor, na série mensal **Swamp Thing (Monstro do Pântano)**, da DC Comics, deu início a um estilo narrativo alternativo que mais tarde resultaria na linha editorial para quadrinhos adultos (Vertigo) nesta grande editora.



**Ronin** nº 1 (DC/jul/1983) – **The Dark Knight Returns** nº 1 (DC/jun/1986)  
**Watchmen** nº 1 (DC/set/1986) – **The Saga of the Swamp Thing** nº 20 (DC/jan/1984).

As duas obras citadas foram sucesso de venda e crítica, ainda evidenciaram ao mercado a percepção de que os leitores queriam algo mais sofisticado. Houve aprimoramento das edições que passaram a ser editadas em formato de livros, com colorização especial, papel de boa qualidade e enredos ousados. O uso de aquarela nos quadrinhos também apareceu neste período.

Em suma, **The Dark Knight Returns** e **Watchmen**, principalmente, definiram o modo como a indústria dos quadrinhos trabalharia em diante.

Houve uma migração de artistas ingleses para a América, o que proporcionou sofisticação literária maior aos *comics*. A produção em massa dos quadrinhos de luxo se intensificou e perdura até os dias de hoje, porém as histórias, mesmo publicadas nesses formatos luxuosos, não são consagradas como as primeiras do período, possivelmente pela massificação comercial do formato. Ao consumidor ficou o benefício de encontrar maior variedade e ter o poder de escolher mais material nas lojas.

## PERÍODO DE ESPECULAÇÃO

A produção de gibis de melhor qualidade gráfica trouxe aos quadrinhos um público não tão fiel, porém impressionado com as novas técnicas de desenhos e colorização. Nem mesmo com os mais durões personagens surgidos nas tiras de jornal de décadas antes o chauvinismo gráfico em personagens foi tão evidente. As novas técnicas de desenho e principalmente a colorização por computador revelaram um impressionismo fantástico e desenhistas passaram a ser idolatrados pelos leitores.

No final dos anos 1980 e durante os anos 1990, os personagens carros-chefe da Marvel, *Spider-Man*, e principalmente os mutantes *X-Men*, seguiam uma linha editorial de valorização máxima dos recursos gráficos nas revistas. Os roteiros viriam em segundo plano. Os personagens estavam cada vez mais detalhados e exagerados nos aspectos anatômicos.

Os quadrinhos desta linha sofreram um salto de vendas, revistas e histórias interligadas (os *crossovers*), novas séries com os mesmos personagens (os mais populares) eram lançadas e estes explorados ao extremo. Essa superexposição causava descaracterizações dos personagens e exaustão das economias do público leitor. Afinal, as edições especiais, a obrigação de acompanhar um maior número de edições e títulos, e os formatos luxuosos, que chamavam mais a atenção do consumidor, naturalmente custavam mais caro.



**Spider-Man** nº 1 (Marvel/ago/1990) e **X-Men** nº 1 (Marvel/ago/1991) – duas capas de cada entre várias capas alternativas.

O mercado de colecionadores estava num patamar elevado, outras técnicas de vender mais eram utilizadas, como lançar a mesma revista com capas alternativas, o que forçava o leitor a comprar a mesma história com outra capa, ou lançá-las dentro de embalagens herméticas que, se abertas, perderiam o valor de mercado. Reedições de sucessos de vendas com páginas extras de história e a encadernação de histórias continuadas e interligadas em acabamento diferenciado também foram técnicas de incremento nas vendas.



Em 1992, houve o êxodo dos principais desenhistas da Marvel para a formação de uma nova editora com novos personagens, que em questão de poucos meses se tornaria a terceira maior editora americana. Seus personagens recém-criados eram muito parecidos com os que trabalhavam na Marvel, praticamente plágio, os roteiros eram insossos e as vendas extraordinárias. A editora convenientemente foi batizada de Image Comics.



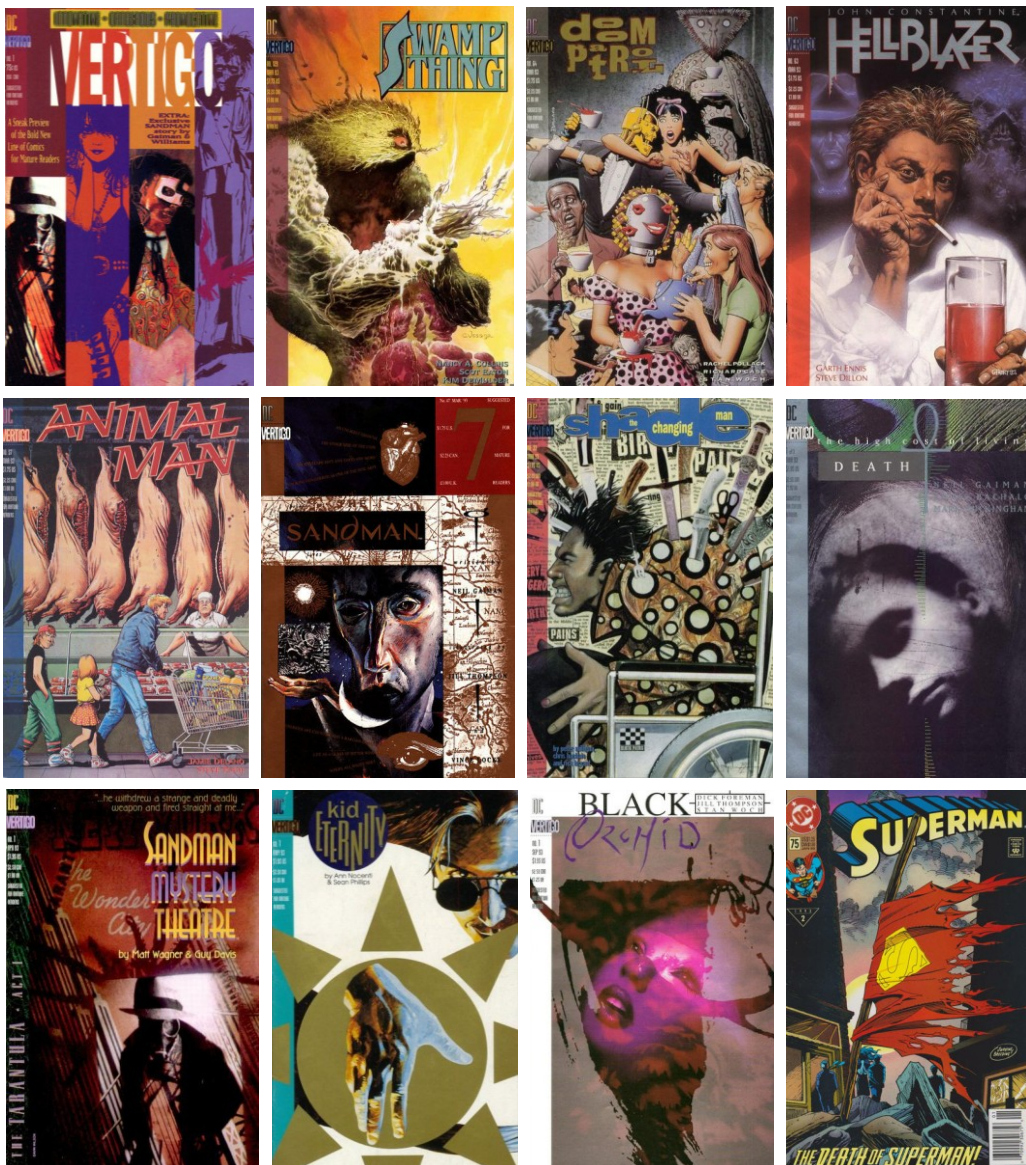
**Youngblood** nº 1 (Image/abr/1992) – **Spawn** nº 1 (Image/mai/1992) – **The Savage Dragon** nº 1 (Image/jul/1992)  
**WildC.A.T.s** nº 1 (Image/ago/1992) – **Brigade** nº 1 (Image/ago/1992) – **Shadowhawk** nº 1 (Image/ago/1992)  
**Cyberforce** nº 1 (Image/out/1992) – **Pitt** nº 1 (Image/jan/1993).

A Image caiu como uma bomba no mercado e elevou muito o preço do profissional de quadrinhos. Agora os principais artistas das editoras recebiam dos fãs o mesmo tratamento cedido às estrelas de *rock'n'roll*.

Na mesma época, a DC Comics respondeu às duas concorrentes com a linha editorial Vertigo voltada a leitores maduros. Os desenhos desta linha já eram menos detalhistas e impressionistas, mas tinham estilo próprio. Outra aposta da editora para alavancar as vendas de seus personagens foram as já consagradas sagas interligadas e os eventos de marketing grandiosos, como a *Morte do Superman*.

O sucesso de personagens da Marvel gerava várias outras séries, minisséries e edições especiais na mesma linha editorial. Houve o transporte para outras mídias como a animação e cinema. As franquias se valorizavam, as vendas superavam os milhões de exemplares mensais e reedições, principalmente das edições comemorativas, que decaíam de vendas em pouco tempo, para patamares de um quarto de milhão.





Vertigo Preview n° 1 (DC/fev/1993) – Swamp Thing n° 129 (DC/mar/1993) – Doom Patrol n° 64 (DC/mar/1993)  
 Hellblazer n° 63 (DC/mar/1993) – Animal Man n° 57 (DC/mar/1993) – Sandman n° 47 (DC/mar/1993)  
 Shade The Changing Man n° 33 (DC/mar/1993) – Death: The High Coast of Living n° 1 (DC/mar/1993)  
 Sandman Mystery Theatre n° 1 (DC/abr/1993) – Kid Eternity n° 1 (DC/mai/1993)  
 Black Orchid n° 1 (DC/set/1993) – Superman n° 75 (DC/jan/1993).

Uma pesquisa no início dos anos 1990 revelava que o maior sucesso de público da época, *X-Men*, que vendera em seu primeiro número de uma nova série seis milhões de cópias, tinha vendas médias de 250.000 edições e os fãs se restringiam a um grupo de 100.000 leitores. Em comparação, no Brasil, a tiragem da época de revistas da *Turma da Mônica* era cativa em 500.000 exemplares.

Evidentemente havia um movimento especulativo no mercado de colecionadores de quadrinhos como nunca visto antes. Leitores e especuladores de mercado viam nos leilões de quadrinhos uma grande oportunidade de investimento, e chegavam a comprar várias cópias da mesma edição, para revendê-las no curto prazo. O valor era muito superior ao das reedições.

Ocorria que as edições não eram raras, estavam em lojas há poucos meses e com preços altos. Stan Lee, em um documentário no History Channel, explicou que a diferença entre o valor de uma edição histórica com cinquenta anos de idade e o valor especulativo de edições abundantes recentes era total, e o valor real estava baseado na raridade das edições antigas. Historicamente qualquer edição recém-lançada perde seu valor no curto e, na maior parte dos casos, no médio prazo.

A alta especulação se restringia aos principais selos editoriais. O assédio excessivo aos personagens principais canibalizou o mercado dos personagens de segundo (e até primeiro) escalão das próprias editoras. Isto forçou os editores de grupo a adotarem as mesmas estratégias editoriais dos personagens principais ou reformulação total dos secundários. Eventos como morte de personagens e sua posterior ressurreição se multiplicaram, sem o mesmo efeito de outrora. Editoras faliram e muitos títulos foram cancelados.

A Marvel ainda tentou recontratar alguns proprietários da Image para recuperar alguns importantes personagens em edições que causaram descrédito nos leitores. As vendas despencaram e até mesmo a líder de mercado abriu um processo de falência. Foi salva pelo licenciamento e venda para outras mídias como jogos, animações e filmes. A estratégia de licenciamentos não se restringiu somente às maiores editoras, e constitui atualmente a maior fonte de receitas para as editoras e criadores.



**Heroes Reborn** (Marvel/set/1996) – **Captain America** nº 1 (Marvel/nov/1996)  
**Avengers** nº 1 (Marvel/nov/1996) – **Fantastic Four** nº 1 (Marvel/nov/1996).

O mercado entrou em crise novamente, os efeitos desta crise foram mais brandos, de forma que além de recente, o cenário atual não é muito diferente de antes da crise. Gradativamente os quadrinhos perdem público e hoje uma editora é forçada a se contentar com uma tiragem de 30.000 exemplares. O preço destas edições, em consequência, se eleva devido às baixas tiragens.

O mundo passou pelas Crises Mexicana, Russa e dos Tigres Asiáticos. Nada se provou, num cenário de recessão, mais dispensável que revistas em quadrinhos. Ainda havia novas formas de concorrência como jogos eletrônicos, quadrinhos orientais (mais dinâmicos e de rápida leitura), sistema de televisão por assinatura e o aparecimento da internet que, somados à falta de investimento em linhas editoriais infantis para a formação de novos leitores, afastaram muitos leitores do hábito de leitura de quadrinhos.



## CONCLUSÕES

Os quadrinhos realmente foram influenciados, seja nos argumentos e caracterização dos personagens, seja no volume de vendas, pela economia mundial. O centro financeiro mundial, os EUA, também se constituía no principal mercado de quadrinhos. Foi observado que as crises anteriores do século XX contribuíram muito para o desenvolvimento da arte, o que não ocorreu no final do século. Tal diferença se dá pelos seguintes motivos:

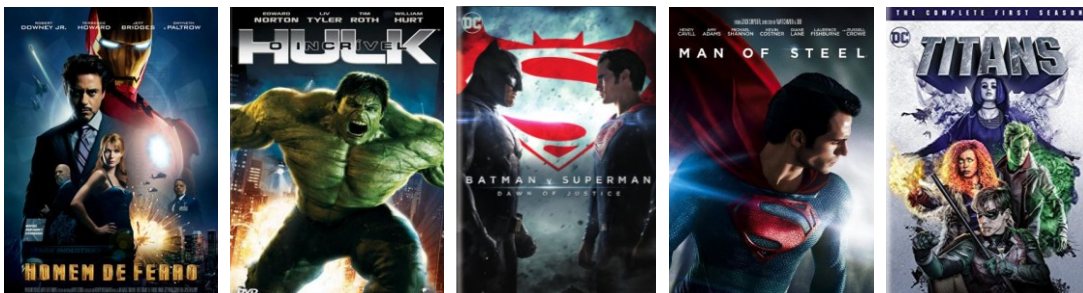
- Concorrência – os meios de comunicação se sofisticaram, assim como os quadrinhos, porém o apelo comercial, praticidade e a tecnologia das novas formas de entretenimento e diversão foram mais atrativas e atingiu uma nova geração que não teve um contato promissor com os quadrinhos.

- Preço – os quadrinhos do começo do século XX constituíam-se em uma forma de entretenimento de baixo custo. Mais recentemente os custos variáveis de papel, impressão, acabamento, e os custos fixos de mão-de-obra e marketing tiveram que ser repassados para o cada vez menor público consumidor. Em alguns momentos o mercado ignorou o potencial de consumo, atual e futuro, da formação de um público leitor. Observaram apenas a reciclagem de leitores que amadureceram.

- Alvo – o mercado se concentrou basicamente nos colecionadores, que fica restrito a consumidores de bom poder aquisitivo, para comprar muitas revistas. Também fica difícil ao leitor novo iniciar e acompanhar uma série, pois a compreensão das histórias dependia do conhecimento prévio e interligado da cronologia das séries.

- Continuidade – unindo os itens anteriores, desagrada ao próprio colecionador ser impedido de manter a coleção completa. Forçado a comprar um grande número de revistas a preços altos, o colecionador fatalmente se defrontará com a impossibilidade de comprar todas as edições.

- Licenciamentos – as maiores receitas das franquias vinham de formas mais abrangentes de exposição, como os jogos eletrônicos, brinquedos, cinema e animação, mas o retorno que essas novas mídias traziam aos quadrinhos era na maior parte das vezes descartável, principalmente pelos motivos destacados nos itens anteriores.



Filmes de cinema e seriados de TV com personagens da Marvel e DC.

O mecanismo de crise e prosperidade das Histórias em Quadrinhos é cíclico. Este mercado é uma atividade que essencialmente não necessita ser competitivo internamente, sendo que a cada editora só é permitida a publicação de personagens, títulos e enredos a ela licenciados, a Concorrência Monopolística, característica do mercado editorial.

O grande desafio dos quadrinhos atualmente, para continuidade como mídia, seja em termos criativos, técnicos e comerciais, está na formação e expansão do público leitor (e colecionador) que não seja facilmente perdido para outras mídias, como é observado frequentemente.



## REFERÊNCIAS

- CHRISTENSEN, W., SEIFERT, M. – *Anos Terríveis*. Revista **Wizard** nº 7, pág. 38. São Paulo. Editora Globo. 1997.
- CIRNE, M. – **Quadrinhos, Sedução e Paixão**. Petrópolis. Editora Vozes. 2000.
- CLARK, A., CLARK, L. – **Comics Uma História Ilustrada da BD**. Portugal. Distri Cultural. 1991.
- GUEDES, R. – **A Era de Bronze dos Super-Heróis**. São Paulo. HQM Editora. 2008.
- LUYTEN, S. M. B. – **O Que é História em Quadrinhos**. São Paulo. Editora Brasiliense. Coleção Primeiros Passos. 1985.
- MOYA, A. – **História da História em Quadrinhos**. Porto Alegre. L&PM Editores. 1986.
- MOYA, A. – **Shazam!**. São Paulo. Editora Perspectiva. 3ª ed. Coleção Debates. 1978.
- PHEGLEY, K. – *Ascensão e Queda da EC Comics*. Revista **Wizmania** nº 44. São Paulo. Panini Comics. 2007.
- SHUTT, C. – *Código de Guerra*. Revista **Wizard** nº 8, pág. 48. São Paulo. Editora Globo. 1997.
- [www.hqmaniacs.uol.com.br](http://www.hqmaniacs.uol.com.br)
- [www.universohq.com](http://www.universohq.com)

Artigo feito para a disciplina História Econômica Geral do curso de Ciências Econômicas da UFPR em 2008 e apresentado nas 1ªs Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos na ECA-USP em julho de 2011.



Joe Dope de Will Eisner – *Jungle Jim* e *Flash Gordon* de Alex Raymond.