
A REPRESENTAÇÃO IMAGÉTICA DO SOCIAL NO DESENHO CÔMICO ATÉ A SUPERAVENTURA: APONTAMENTOS INICIAIS

Amaro X. Braga Jr*

Os quadrinhos se destacaram como imagens desenhadas que contam histórias mirabolantes, fictícias, mas cuja qualidade narrativa permite uma verossimilhança com a realidade. Não se trata de produzir imagens meramente fantasiosas e abstratas, mas atingir o equilíbrio entre o real e o imaginado. Este tipo de narrativa foi sua principal força propulsora, desde seu surgimento até os dias atuais.

Foi esta incorporação à linguagem da narrativa que levou os quadrinhos a serem considerados, por muito tempo, uma forma de literatura visual ou de imagens. Entretanto, não serão aqui retomadas as várias abordagens que aproximaram os quadrinhos da literatura ou até das artes visuais (sem perder sua defesa como expressão artística particular e única). Entretanto, tenho consciência do quão complicado é se livrar totalmente do peso do texto: “(...) é difícil falar de imagem sem relacioná-la à palavra.” (BAUCAR, 2005, p. 144). Muitos críticos, ainda nos dias de hoje, relacionam um bom quadrinho a uma boa história. Ainda assim, boas histórias não se sustentam apenas com boas palavras. Quando o fazem, deixam de ser quadrinhos e passam a ser Literatura, ou qualquer outro produto intersemiótico. Também não apenas o desenho garante uma boa leitura. São a união destes dois, mais alguns outros componentes, que garantem se configurarem como Histórias em Quadrinhos. São um conjunto de formas visuais (mesmo o texto, em sua forma onomatopaica) totalmente adaptáveis às necessidades ficcionais os elementos mais importantes da criação dos quadrinhos: “[...] as formas influenciam [...]

* Doutor em Sociologia pela Universidade Federal de Pernambuco. Também é Mestre em Sociologia (UFPE) e Mestre em Antropologia Social (UFAL). Graduado em Ciências Sociais. É professor adjunto no Instituto de Ciências Sociais da Universidade Federal de Alagoas. Tem 8 álbuns em quadrinhos publicados e diversos livros sobre quadrinhos. Contato: amaro@ics.ufal.br. <http://www.axbraga.blogspot.com.br>

partes importantes do ato de se contar uma história: [...] são a fundação literal do desenho. Elas permitem ao artista construir um elemento ou objeto de sua estrutura básica até o menor detalhe” (JANSON, 2005, p. 18), atesta um desenhista de super-heróis.

Governam o fazer quadrinhos, os princípios de como são enquadrados e representados, como o olhar é guiado e como se desenvolve a importância do que é visto pelo espectador. Como “palavras e imagens se combinam para criar efeitos que nenhuma delas poderia criar separadamente” (McCLOUD, 2006, p.04). Quando McCloud (2006) enumera escolhas básicas para a construção da imagem nos quadrinhos, lista cinco situações: momento, enquadramento, imagens, palavras e fluxo. Percebe-se nesta situação que as palavras são 1/5 do fazer quadrinhos e os 4/5 restantes se constituem de arcabouços visuais, sintaxes gráficas que configuram a leitura visual das HQs.¹

A definição própria do que seria uma HQ também não é o foco deste trabalho, tendo em vista grandes ensaios mais elucidativos (LUYTEN, 1989; McCLOUD, 2005) que terminam por concordar que as HQs são “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir respostas no espectador” (McCLOUD, 2005, p. 20). A definição supracitada apresenta os quadrinhos como **imagens**, e não propriamente como textos. É esta particularidade da imagem nos quadrinhos, ou melhor, como imagem desenhada, é o que interessa aqui. Perceber as HQs como imagens que são desenhadas, é um mecanismo sociológico, para entender como tais produtos, feito por mãos humanas, incorporam um discurso sobre a realidade social que circunda sua veiculação e consumo.

Para compreender e seguir esta dimensão da imagem desenhada se faz ainda necessário um breve percurso pelo desenvolvimento de como esta imagem foi sendo desenhada e incorporando sua visão de mundo sobre o “social”. Particularmente, nas formas de produção de desenho que antecederam as histórias em quadrinhos.

De Como a Imagem Desenhada se Apropria do Social

A popularização do uso das ilustrações nos livros da Idade Média foi se tornando crescente até o século XVIII. Sua presentificação só foi possível devido ao

¹ Esta hipótese nos ajudaria a defender a tese que *Yellow Kid*, por mais que desejem alguns, não se configura como a forma inaugural de quadrinhos, já que a tão mencionada característica que o elevaria a esta categoria (os textos estampados nos camisolões e nos muros das histórias) não representam sumariamente a essência magna das histórias em quadrinhos. Encontramos produções institucionais com desenhos estáticos, muitas vezes figurativos em fundo branco ou neutro, em que existem muitos balões, diálogos e narrativas, mas por não contarem com um processo de movimento ou sequencialização, não são reconhecidos pela comunidade como quadrinhos e sim por cartilhas ou ilustrações.

desenvolvimento das técnicas de gravura que permitiram sua reprodução e, posteriormente, com a impressão, sua ampla divulgação. Já havia se consolidado a prática de retratar pessoas, pelo desenho, durante os séculos XV ao XVII. Muitas vezes estes desenhos estavam associados aos textos poéticos de crítica social e política ou continham algum tipo de acusação sobre figuras públicas. A perseguição que acometia os escritores polêmicos, também recaía sobre os desenhistas que ilustravam estes textos. A dinâmica de representação dos fatos reais, do cotidiano contemporâneo (coetâneo) levou a ilustração cada vez mais para um patamar da crítica e, por sua vez, ao acompanhar o gênero textual que o ladeava: a satirização.

Foi este crescente escárnio dos temas e a necessidade estética do desenho colaborar com a mensagem do texto (ajudando em sua interpretação) que possibilitou o surgimento da caricatura. O termo nasceu no séc. XVII, na língua italiana, como uma crítica sobre os desenhos feitos, cem anos antes, que “carregavam” nos traços, exagerando ou distorcendo as expressões e formatos dos personagens representados².

Segundo Carazo (2003, p.XV, grifos meus.):

O termo caricatura vem da palavra latina *carecare*, CARAZO, Claudio B. *Caricaturas*. São José: Editorial de la Universidad de Costa Rica, 2003. que significa "carga". Certamente, o sentido de caricatura é 'carregar' os traços de uma pessoa, enfatizando suas características, formais, psicológicas ou de outra forma, de acordo com a intenção do artista. A caricatura pressupõe um retrato de uma pessoa, sem que isso implique que seja este o único interesse deste gênero. Você pode ter a intenção de enfatizar o ridículo e grotesco, mas nem sempre ter o propósito de fazer um desenho de zombaria cruel ou de ridicularizar. A caricatura pode degradar ou agredir um personagem eminente ou relatar uma situação ou uma anedota para criticar. Por que é um instrumento adequado de crítica política ou social; mas também pode denotar admiração ou simpatia por alguém ou alguma coisa em particular. Mas acima de tudo, a caricatura é um código semiótico que comunica uma ideia, seja para criticar ou elogiar. Naturalmente, isso implica uma atitude moralizadora, assumindo uma posição sobre o assunto para o objeto, pessoa ou situação que você deseja representar. Assim, o contemplante assunto também deve ter o talento e experiência para capturar a intenção, o implícito, e as circunstâncias que levaram cada representação particular. Como qualquer objeto estético, caricatura requer um jogo duplo semiótica: a proposta figurativa do artista, que é tratado na ordem simbólica, e o olhar inteligente e perspicaz do receptor. Em ambos os casos, é necessário ativar um dos melhores sentidos humanos: o senso de humor.

² Os historiadores da caricatura afirmam que os primeiros desenhos caricaturados foram desenvolvidos por Leonardo da Vinci. Também é possível identificar nas pinturas sobre o cotidiano popular de Pieter Brueghel, traços caricatos e nos quadros com montagens antropomórficas com animais e plantas de Giuseppe Arcimboldo, princípios semelhantes da caricatura, apesar do registro do primeiro caricaturista ser atribuído ao italiano Annibale Carracci.

É com as caricaturas (Fig. 1 a 3) que se iniciam uma série de desenhos cômicos, tornando-se uma representação visual do humor³. Este processo de satirização do desenho não foi automático. Houve uma série de circunstâncias que levaram o desenho ilustrativo medieval a se desenvolver de forma caricata, tanto estética, quanto tematicamente. Gombrich (2012) propõe que esta mudança no processo de representação deveu-se ao desenvolvimento da estética do romantismo na arte.

Fig. 01 – Gravura “O Músico Enfurecido” de William Hogarth. 1741. Seus desenhos apresentavam composições que retratam situações grotescas e cômicas. Os traços deste artista retratavam pessoas sempre com características exageradas, registrando, assim, as primeiras formas de caricatura.

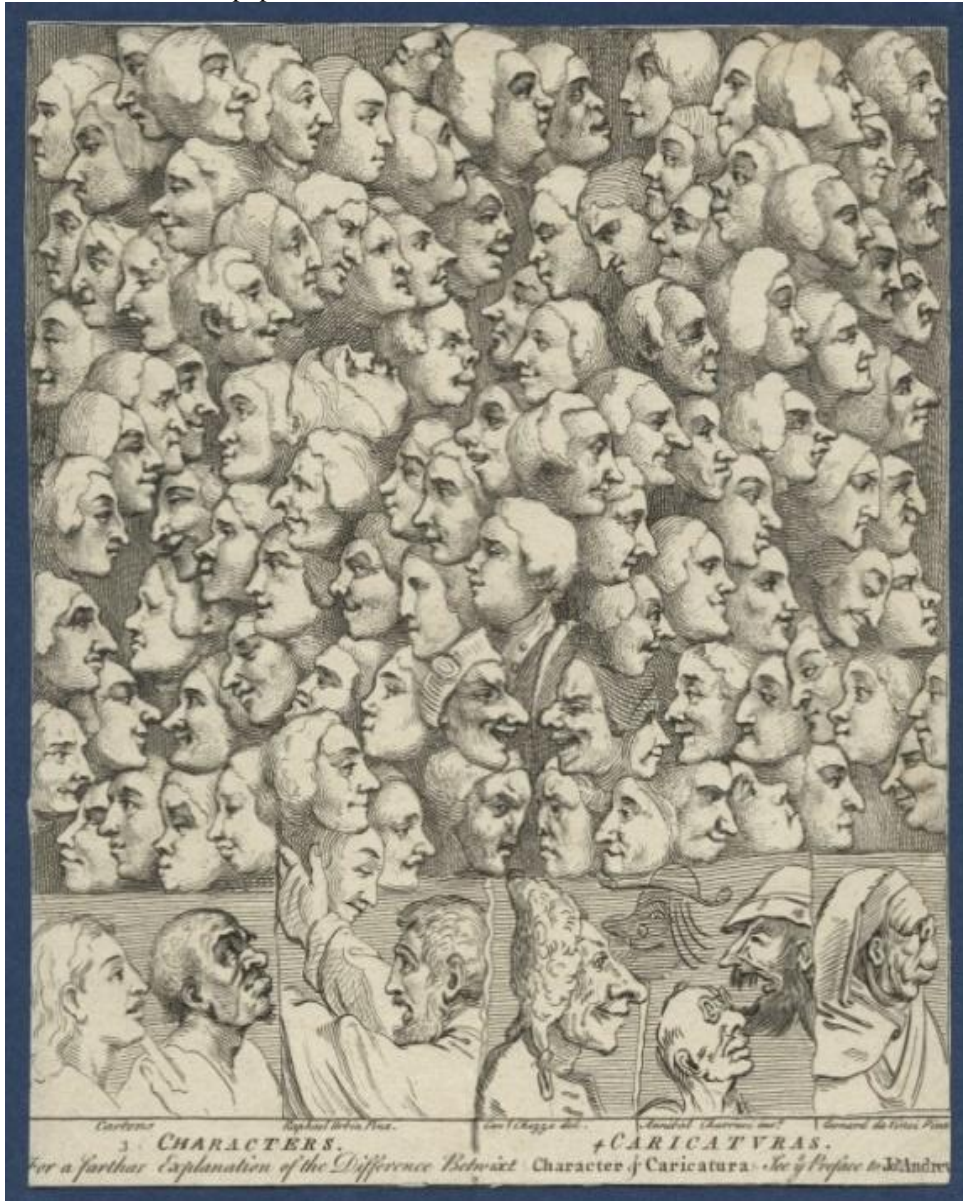


³ E, em sentido contrário, metodologicamente falando, uma forma (utilizada por muitos pesquisadores) de captar a essência do humor, cultural e socialmente instaurado, em determinados ambientes sociais e períodos históricos pelos desenhos produzidos. Posição defendida pelo historiador da arte Ernst Gombrich (2012 [1947], p.530) que afirma, ao analisar um catálogo de caricaturas inglesas do século XIX, que “nos ajuda a identificar mais uma conexão com os gostos e a mentalidade do período”.

Fig. 02 – Gravuras de William Hogart. 1751. A charge chamada “Alameda do Gin” (Gin Lane), é uma forte crítica social aos efeitos das políticas liberais de produção do Gin na Inglaterra. Cada detalhe da cena é um dos problemas sociais ocasionados pela produção em larga escala, falta de qualidade e consumo desenfreado da bebida. Um problema social que ficou conhecido como a “loucura do Gin”.



Fig. 03 – Gravuras de William Hogart. Estudos de expressão da caricatura dos traços do rosto de diversos homens. Suas cenas buscam representar situações cômicas, mas também com profundos aspectos sociais. São desde problemas urbanos até comportamentos cotidianos da cultura popular.



Esta tradição artística começou a incorporar o exagero dos sentimentos (oriundos dos efeitos teatrais com as emoções exageradas) na literatura e, por conseguinte, nas imagens que eram produzidas para ilustrá-las. Relegado ao gosto popular, e avaliado na época como inadequado para uma arte séria, o romantismo atraiu artistas que estavam afastados da academia conservadora e que, por isso, não detinham ou dominavam os sistemas clássicos de representação pictórica, culminando numa produção sem muitas pretensões artísticas. “Ao contrário do artista reconhecido, o artista gráfico [o afastado da academia] podia dar ao público o que esse queria, sem medo de infringir qualquer código real ou imaginário de bom gosto” (GOMBRICH, 2012, p.531).

Ainda assim, Gombrich (2012, p.531) propõe uma explicação diferente para a variação estilística do desenho: “Para expressar o significado complexo de sua mensagem [exagerada nas emoções], o artista satírico tem de recorrer com frequência aos métodos dos hieróglifos e da escrita ideográfica primitiva”⁴.

O que se processou foi a ação natural do desenho (e dos desenhistas) de tentar representar o real. O que se esquece é que o pensamento do homem medieval é simplista e fortemente influenciado pelas metáforas. A arte do período é rica em simbolismos, nem sempre compreendida pelas pessoas do povo. Entretanto, ainda prevalecia uma força cultural sobre a necessidade de representar o real. Esta situação fica bem contextualizada nas palavras de Gombrich (2012, p. 532):

Em períodos como a Idade Média, em que as convenções artísticas se baseavam completamente no uso simbólico das imagens, nenhum problema especial adveio dessa necessidade. A configuração das imagens era entendida e lida como algo puramente simbólico. No entanto, com a vitória de uma concepção realista da arte, surgiu um dilema. Para um público acostumado a ver imagens como representações de uma realidade visual, a mera justaposição de símbolos desconectados [refere-se aos desenhos satíricos] produz um inquietante paradoxo que precisa ser resolvido. Assim, enquanto o idioma e motivos medievais perduravam nos jornais satíricos com uma tenacidade surpreendente, também testemunhamos esforços contínuos para racionalizar e justificar essa linguagem antiquada, além de conciliá-la com as convenções realistas. [...] [resolvia-se o problema ao] abre mão de todas as pretensões de coerência artística e se apoia em um texto elaborado em verso ou prosa que explicasse o significado dos emblemas políticos ou ‘hieróglifos’. [...] A ilustração literal de figuras de linguagem, que foi um meio legítimo de imaginário visual na Idade Média, paulatinamente se transforma em arte cômica...

A explicação de Gombrich nos traz três fatos importantes. Primeiro: há uma tendência contínua do desenho em buscar, em suas produções, uma racionalização na representação do real. Em nenhum momento da história o desenho escapou desse destino. Segundo: o surgimento do desenho caricaturizado não passa de um mecanismo de

⁴ Gombrich atesta um fator determinante para compreender o surgimento da linguagem dos quadrinhos. A necessidade de representar ideias complexas como os sentimentos exagerados, fez com que os artistas retornassem aos recursos utilizados nas primeiras manifestações de arte da humanidade onde a informação era composta sequencialmente entre texto e imagem, de modo a não predominar nem uma nem a outra, mas estabelecer uma complementariedade signífica entre ambas. Apesar da defesa que muitos pesquisadores fazem colocando o surgimento das HQs no século XIX e referindo-se, às vezes, à arte rupestre e aos hieróglifos egípcios como linguagens ancestrais da HQ, reitero uma posição que venho defendendo em outros momentos (BRAGA JR, 2011; 2013) onde reconheço sumariamente nestas primeiras manifestações como as formas originais da linguagem sequencial e não simplesmente como formas ancestrais. O que ocorre no século XIX é uma mudança de suporte (com a introdução da linguagem nos jornais) que ocasiona por sua vez, uma mudança estética, mas não (totalmente) de sua linguagem. Exploro mais demoradamente este processo no trabalho, ainda inédito, “Arqueologia da Arte Sequencial: Percursos da Linguagem dos Quadrinhos na História da Arte” (s.d.).

representação literal de figuras de linguagem⁵. Um terceiro aspecto diz respeito aos temas que foram incorporados na constituição destas ilustrações a partir da literatura romântica, o que será decisivo para compreender os universos oníricos e ficcionais que foram associados aos desenhos cômicos (e, posteriormente, aos quadrinhos):

Para justificar as incongruências das narrativas simbólicas, esses poetas gostavam de representar suas histórias como sonhos ou visões reais. Uma introdução realista descreve como o poeta adormeceu e nos conduz a um diferente nível da realidade. Esse recurso simples permitia ao narrador introduzir seres fantásticos em um contexto realista sem ser acusado de ‘mentir’ (GOMBRICH, 2012, p. 33).

A tolerância com desenhos absurdos (estética e tematicamente) decorria, portanto, de seu roteiro racional. Esta inovação acometida pelas caricaturas será decisiva para compreendermos diversos aspectos pelo qual a linguagem dos quadrinhos assume a dimensão de representação das críticas sociais, de tirinhas publicadas diariamente no jornal e na internet, passando pelas produções undergrounds que circulam de mão-em-mão entre os colecionadores, até os quadrinhos *mainstream* vinculados ao universo de super-heróis da Marvel Comics, por exemplo.

Por isso, para compreender o papel do desenho cômico na representação das críticas sociais é necessário reconstruir o percurso da caracterização das caricaturas devido a outro fator que advogo importante para explicar: a relação entre desenho e estereótipo.

As caricaturas como formas mais antigas de desenho cômico estavam associadas ao humor e ao riso. Sua função é justamente essa: fazer rir. Porém, elas também revelam como lidamos com determinadas características sociais de discriminação social com base na aparência física das pessoas; afinal, o que faz a caricatura, senão, exagerar em determinados atributos físicos que levam o leitor da imagem a sorrir das pessoas retratadas. Por um lado, podemos mostrar como os estereótipos se reproduzem no imaginário social, assim como também, podemos ilustrar como as pessoas são vistas e reconhecidas. A caricatura não inventa os traços das pessoas. Ela exagera elementos contidos no indivíduo. Há um código semiótico que o artista emprega identificando os traços que levarão ao riso, notadamente, presentes nas pessoas, como orelhas, dentes, olhos, pescoço, lábios, barrigas, entre outros; com traços de personalidade e comportamentos culturais, quiçá um agente discreto do conceito de raça e sua difusão no século XX. Pois, não é difícil perceber que as caricaturas fazem “[...]relação entre as

⁵ Gombrich (2012) refere-se que os temas de muitas destas ilustrações era uma tentativa de ambientar máximas populares como “atravessar a parede com a cabeça” ou “matar dois coelhos com uma cajadada só”.

características faciais e da psicologia dos personagens representados, a associação de determinadas características psicológicas com a natureza de diferentes animais (na tradição de zoologia clássica e dos bestiários)” (COSTA; GENÉ, 2011, p. 9.). E, que este *metiér*, exige do artista uma perspectiva onde “devem se familiarizar com estas formas, estas proporções (ele se refere aos padrões de proporção e beleza europeus⁶), e tornar-se apto em retratar de memória, [e] desenhar rápido a partir de modelos [...]” (GROSE, 2011, p. 76-77.).

Neste período, o desenvolvimento do desenho satírico apresentará três características peculiares, que posteriormente, serão responsáveis pela distinção de três produções diferentes do desenho cômico. A primeira delas é a caricaturização dos traços dos personagens retratados, exagerando os aspectos físicos, muito frequentemente, localizados nos rostos; O segundo é a composição dos desenhos com temas retratando situações que despertarão o riso, a comicidade e a ridicularização de um acontecimento ou cenário; e, finalmente, a tendência dos desenhos em apresentarem uma sátira com base em personagens conhecidos ou acontecimentos da região ou de conhecimento popular.

Cada uma destas três características será responsável pela variação e surgimento, a partir dos meados do século XX, da caricatura, do cartum e da charge, como expressões relativamente autônomas.

As caricaturas começaram nos meados do século XIX a serem produzidas apenas retratando pessoas com características exageradas, às vezes se associando com escárnio de situações de ordem política, outras, retratando pessoas do governo ou da corte antropomorfizadas com animais, criando associações entre um e outro. Hoje, a caricatura refere-se exclusivamente ao ato de desenhar pessoas com traços exagerados.

⁶ Grose (2011, p. 76) em seu estudo clássico sobre as caricaturas e a pintura cômica enfatiza um aspecto importante: “As características da face humana, a forma e as proporções do corpo e os membros não são as mesmas em todos os países: trata-se de uma harmonia mais ou menos perfeitas, a sua variação mais ou menos sensível às ideias locais são baseados beleza e feiura [deformidade]. Digo local, porque não parece que houve uma certa ideia positiva de um ou do outro. Para isso seria necessário que esta ideia fosse a mesma para todos, e isso não acontece, mas sim o contrário, já que difere fortemente entre os países, de modo que o que se é considerado em um lugar o complemento de beleza é, em outro, o excesso de feiura [deformidade].” Esta tensão entre as percepções do que é belo e feio, mesmo quando desenvolvidas a partir de princípios que se pretendem universais na representação visual, se deparam com a dinâmica da diversidade cultural, podendo, certamente, se deparar com antagonismos não pretendidos quanto a percepção da imagem. Este assunto parece importante para compreender o debate sobre o aspecto da actância dos objetos artístico-midiáticos (imagens desenhadas) que recaem sobre os quadrinhos e seus congêneres, obviamente, por considerar esta dimensão da variação espacial e temporal um fator decisivo para compreender o tipo especial de agência destes objetos. Detive-me sobre este ponto em especial, em outro momento (vide: BRAGA JR, 2015).

Quando as caricaturas políticas se popularizaram nos jornais, deram lugar a uma nova expressão plástica que passou a ser nominada de *Charge*⁷. Apesar de a charge se utilizar da caricatura, sua utilização política relegou à expressão um espaço próprio que se diferenciou do simples ato de exagerar os traços com objetivo alegórico (sem conotações políticas ou vinculados às situações do cotidiano). Uma charge tem um tema que só pode ser entendido, em seu sentido cômico, a partir de um contexto cultural e histórico social específico. Fora dele, o desenho perde sua comicidade e capacidade de entendimento, atestando assim, sua limitação espaço-temporal.

Concomitantemente, foram surgindo desenhos cômicos que retrataram situações que despertavam o riso, seja pela figuração de uma piada já conhecida, seja pela retratação de uma situação vexatória ou ridícula, que não estava relacionada a uma personalidade conhecida, mas a um alguém qualquer e, que também exageravam nos traços e feições. Foram desenhos que lidavam com tabus, hábitos culturais e práticas que estão associadas ao imaginário coletivo (ou ao que Durand [1997] chama de “Bacia Semântica”). Estes desenhos passaram a ser chamados de Cartuns⁸. Estes desenhos tendem a desenvolver uma linguagem de humor que consegue vencer as barreiras da linguagem textual (em muitos nem há a presença de textos) e dos limites culturais, se tornando compreensível, inclusive, fora de sua época e local de produção.

Não demorou para que a necessidade de contextualização da piada e seu entendimento não dependesse da língua, mas da composição gráfica dos desenhos, isto é, das cenas. Esta necessidade de o desenho informar algo que não dependesse da escrita e se tornasse mais compreensível levou os desenhistas a incorporarem mais desenhos justapostos uns aos outros, criando a ideia de sequência entre os desenhos, com pequenas lacunas temporais entre um e outro, provocando a situação cômica, não pela descrição *per si*, mas, pelos fatos justapostos. São os intercadeamentos das cenas que provocam no espectador a sensação de humor e comicidade. Na prática, os cartuns começaram a utilizar mais de um desenho, criando sequências de dois, três ou quatro cenas justapostas em

⁷ O termo, de origem francesa, tem os mesmos sentidos de sua versão italiana (*carecare*) e está associado a carga, exagero e ataque pesado (cavalaria militar).

⁸ O verbete “cartum” é uma transliteração do inglês “cartoon” que por sua vez, se originou da versão italiana “cartone”, que se refere ao papel cartão, quadrado ou retangular, usado por pintores para fazer o esboço de suas obras ou conter detalhes dos projetos ou explicações sobre a execução. O termo foi utilizado na Inglaterra por uma revista chamada “Punch” que publicou em 1841, uma série de charges ironizando uns estudos de afrescos (cartones) que seriam usados pela corte no palácio de Westminster. A publicação fez tanto sucesso comercial que continuou a publicar seus “cartoons” mesmo sem temas políticos (charges), popularizando o gênero da piada ilustrada e fortalecendo os cartuns, agora se referindo apenas aos desenhos engraçados sem um aspecto político definido. (JOHNSON, 1937).

formato retangular, que levavam a leitura em uma direção e ao sentido cômico. Esta formatação, que se diferenciava do desenho único, promovido até então, fez surgir um novo gênero estilístico que hoje chamamos de tira-em-quadrinhos, ou simplesmente, tiras ou tirinha. As tiras possuem as mesmas competências das charges e dos cartuns (e das histórias em quadrinhos, como veremos). Sua grande diferença é a formatação esquemática em um a quatro quadros. Sendo o mais comum a formatação em três quadros.

As quatro variações descritas neste tópico (caricatura, charge, cartum e tiras) são formas de imagens desenhadas com aspectos peculiares que merecem um maior aprofundamento sobre suas potencialidades de pesquisa e impacto social. Algumas imersões já foram feitas abordando-as esteticamente (MAGALHÃES, 2006; NICOLAU, 2007; RAMOS, 2014) ou como meio de identificação de outras questões de pesquisa (ALVES; ANTUNES, 2000; SILVA, 2002; SILVA, 2009).

A popularização das tiras-em-quadrinhos durante o século XIX e a constatação de suas potencialidades comerciais foi o grande propulsor do desenvolvimento de novas formatações da imagem desenhada e a exploração de novos suportes que ocasionaram mudanças estéticas nesta forma de expressão.

Os jornais foram os grandes veículos propagadores da linguagem. Sua celeridade no fornecimento de formas de entretenimento artístico e a constante produção concomitante da literatura de folhetim e das ilustrações resultaram na produção de um tipo de arte de consumo-produção muito mais imediatas e céleres que suas versões anteriores, relegando-os ao ostracismo artístico. Foram associadas, com razão, ao fervor industrial e tecnológico, além de uma relação de dependência mais vívida das relações comerciais:

Os jornais e revistas anteriores a 1800 tiveram vida precária, limitados pelos altos custos das assinaturas e pelos métodos primitivos de produção e distribuição. Tudo isso mudou dramaticamente após a década de 1870. Entre invenções e aperfeiçoamentos, o telégrafo, a máquina de escrever, o elevador de passageiros e a luz elétrica mudaram o trabalho e a vida de muitos. Anúncios apareciam nas revistas; os jornais publicavam edições dominicais; letreiros, pôsteres e cartazes apelavam ao público em ônibus, paredes e cercas e laterais de celeiros. Laboratórios farmacêuticos distribuía milhões de almanaques ilustrados. Em poucas palavras abundavam os impressos e periódicos ilustrados, de anedotários, anúncios, livretos musicais e cartões de namorados a postais e cartões de comerciais, muitos dos quais com caricaturas e desenhos satírico-humorísticos que descreviam figuras simbólicas como o Tio Sam e a Srta. Liberdade [...]. (APEEL; APPEL, 1994, p.16).

O surgimento e desenvolvimento dessas linguagens no jornal estiveram relacionados ao número de vendas e ao consumo. Foram as lutas comerciais e as

disputas jurídicas implementadas por dois grandes jornais estadunidenses os responsáveis pela crescente produção dos quadrinhos⁹. A propaganda também contribuiu para a crescente utilização da linguagem dos desenhos cômicos, fortalecendo ainda mais seus vínculos com o comércio e a ideia de lucro¹⁰.

Estes jornais começaram a inserir imagens entre as palavras. Imagens que dialogavam com o texto, aos moldes das ilustrações dos livros ou que deixavam o texto atrativo, resgatando as práticas medievais com o uso das iluminuras. Segundo Klawe e Cohen (1977), este processo se desenvolveu de maneira crescente. De simples preenchedora de espaços, passando por instrumento redundante de informação a um mecanismo de imersão da realidade descrita. Assim, surgia o desenhista-repórter que atuava na produção de desenhos que visavam atender as expectativas do novo homem urbano que

[...] desejava uma subjetiva participação, mais vivia e presente. [queria ver] O rosto dos personagens envolvidos nos acontecimentos, seus gestos, sua roupa, o flagrante do desastre no seu ponto culminante etc., tudo lhe dava uma noção mais completa do evento como também uma sensação de proximidade, de intimidade com o mundo que quanto mais conhecia mais distante ficava. (KLAWA; COHEN, 1977, p.107-108).

Novamente nos deparamos com a necessidade demandada ao desenho de apoiar o texto e ser um meio de aproximar a percepção da realidade concreta ou conduzir as informações com mais segurança, ao evitar a subjetividade imaginativa do leitor. Depois das ilustrações soltas, desenhos caricaturados e os desenhos cômicos das charges, o formato que se tornou mais frequente, em meio a estas necessidades de explicação e contextualização, foi o das tiras.

As tiras começaram a retratar temas diversos, porém, focados na caracterização dos imigrantes, no protagonismo feminino, nas formações de núcleos familiares ou no protagonismo infantil e suas peripécias. Desde as suas origens modernas, por assim dizer, estas imagens desenhadas se envolveram com temas polêmicos relativos ao discurso

⁹ A ebulição se iniciou pelas disputas por desenhistas e personagens das tiras a partir de questões comerciais entre o *New York World* e o *New York Journal* que investiram recursos na produção das tiras dominicais e muito dinheiro nos tribunais pelos direitos autorais de criação dos personagens, que levará, posteriormente, a prática de um pastiche criativo na concepção de personagens similares em enredo, formato e aparência que contaminou toda a produção estadunidense.

¹⁰ Trajetória que nos levará a considerar as imagens desenhadas através da lógica comunicacional e midiática e, portanto, por uma sociologia da comunicação em interface com uma sociologia da arte, haja vista os desenhos cômicos circularem entre os dois campos.

étnico-racial (relacionado fortemente aos imigrantes), à questão feminina, dentro e fora da família e ao comportamento infantil¹¹.

A disputa pelos leitores e a crescente demanda por desenhistas, tornou o jornal um celeiro de produções diversificadas que se desenvolveram muito rapidamente, em pouco intervalo de tempo e se baseando nas fórmulas de sucesso¹². Estas resultaram, por sua vez, em variações do mesmo formato e tema. Surgia um tipo de plágio criativo que perdura até os dias de hoje no universo das produções de quadrinhos, correspondente a (re)incorporação dos temas, estilos, procedimentos, formatos e técnicas implementados pela produção *mainstream* e de cunho comercial. Os jornais começaram a aumentar o número de quadrinhos na edição de domingo e colorir os desenhos. As páginas dominicais, com intuito de atrair mais leitores infantis, dedicavam mais espaço com pranchas de página inteira (meio tabloide), onde o artista não tinha apenas uma linha (tira) para desenhar, mas um conjunto de três ou quatro. Não demorou para que suas sequências de desenho não findassem no terceiro quadro, mas continuassem nos quadros de baixo e consequentes. Os desenhos de páginas inteiras foram uma mudança estética na produção da sequência narrativa que já havia atingido as tiras, que por serem continuamente desenhadas, incorporaram uma nova dimensão: a narrativa contínua (fortemente influenciada pelos folhetins novelescos dos jornais).

Neste momento, por volta do fim do século XIX e início do século XX, nos deparamos com uma maneira de desenhar, com forte tendência cômica, propagada pelos jornais aos quais se reconhece como a efervescência dos quadrinhos e sua gênese moderna. Não demorou para que os desenhos seguissem a mesma trajetória do folhetim,

¹¹ Este momento da história das histórias em quadrinhos é muito bem explorado por inúmeros trabalhos (MARNY, 1988; MOYA, 1977; 1993; QUELLA-GUYOT, 1994; VERGUEIRO, 1985), que listam diversas produções que tem produção semanal nos jornais como *The Little Bears & Tykes* de James Swinnerton de 1892, com histórias infantis que envolvem animais da fauna local e duas crianças indígenas; o famoso *Yellow Kid* de Richard Felton Outcault, surgido em 1895, que retrata as peripécias de um garoto chinês que vive nas ruas de Nova Iorque; *The Katzenjammer Kids* de Rudolf Dirks copiada dos desenhos de *Max und Moritz* de Busch (traduzido no Brasil como “Os Sobrinhos do Capitão”) em 1896, retratando as travessuras de duas crianças alemães; O vagabundo *Happy Hooligan*, de Frederick Burr Opper em 1900; O travesso menino de classe média chamado *Buster Brown* também de Outcault (1902); as viagens oníricas de um garoto em *Little Nemo in Slumberland* de Winsor McCay, em 1905. E, com personagens femininas de destaque como *Winnie Winkle the Breadwinner*, de Branner, inovando ao retratar uma mulher que trabalha e nunca é retratada realizando serviços domésticos; *Little Orphan Annie*, de Harold Gray, em 1924.

¹² Viana (2013, p. 22) esclarece que “a determinação fundamental da produção das histórias em quadrinhos é o capital editorial”, com este termo, refere-se às empresas capitalistas que produzem material editorial, como editoras e jornais, e, no contexto da formação dos quadrinhos, se referia ao problema da competição entre jornais. Isto é, a dada situação histórica onde a luta e disputa por poder entre os dois jornais foi vital para a cristalização da linguagem e formatação dos quadrinhos, atribuindo-lhe muito da aparência que hoje é reconhecida como “quadrinhos”, além de uma gama expressiva de personagens.

que após constatado o sucesso com o público, eram reunidos e lançados como edição única para o leitor. Quando este movimento atingiu as publicações de tira, nos deparamos com o surgimento das revistas em quadrinhos¹³.

Até a década de 1920 nos EUA estas produções de desenho giravam em torno da comicidade e da retração de cenas do cotidiano circundante (família, trabalho, namoro, conflitos urbanos etc.). Apresentavam um traço estilizado na construção dos desenhos, com muita influência das caricaturas (que posteriormente se convencionou chamar de cartunesco, obviamente, devido à forte influência dos traços de cartum e da ilustração desenvolvida nos meados do século XIX). Entretanto, em 1929, surge um novo tipo de produção com aspectos diferenciados tanto no tema, quanto na estética do traço. Surge o quadrinho heroico. Personagens que não são cômicos, que retratam aventuras e ações de desbravamento com cenas perigosas e românticas e com um desenho muito mais realista-naturalista, preocupado com questões de ordem anatômica, de cenários complexos e vestimentas diversificadas e inusitadas. O cotidiano coetâneo cede lugar à ficção e são lançados, no mesmo ano: *Tarzan*, adaptando a literatura de Edgar Rice Burroughs, com histórias na então exótica selva africana e desenhado por Hal Foster; *Buck Rogers in the 25th Century* de Dick Calkins e Philip Nowlan, com aventuras ambientadas no espaço; e, Dick Tracy, um detetive com histórias violentas fortemente inspirado nas da máfia que circulavam nos jornais diariamente¹⁴.

A disputa comercial, a ausência de legislação e a prática popular de plagiar os elementos criativos levaram ao desenvolvimento de versões destes materiais com esquemas semelhantes. É assim que surgem, pelas mãos do desenhista Alex Raymond, as tiras de *Flash Gordon*, *Jungle Jim* (Jim das Selvas) e *Secret Agent X-9* (Agente secreto X-9), versões das três tiras citadas no parágrafo anterior, respectivamente.

A “inspiração” em obras de outros artistas, na produção da arte, é um procedimento comum e constante neste campo. Quando a lógica comercial da concorrência midiática atingiu estas produções, só fez ampliar seus efeitos e acelerar estas relações de

¹³ A primeira publicação do gênero, segundo Moya (1977) foi *Funnies On Parade* editada por Max C. Gaines, em 1933, ainda como edição especial distribuída gratuitamente aos compradores de determinados produtos alimentícios. Tratava-se de um compêndio das tiras publicadas anteriormente nos jornais. Já a primeira produção de quadrinhos em revistas, com material inédito ou sem publicação antecedente em jornal, ocorreu em 1937.

¹⁴ Produção de Buck Rogers, segundo Moya (1977) contava, inclusive, com a assessoria de um cientista da universidade chamado Selby Maxwell. Estes detalhes (a consultoria científica e a cobertura jornalística) serão importantes para contextualizar alguns fatores relacionados ao *modus operandi* das HQs estadunidenses e seus vínculos com a representação imagética da realidade social e suas críticas.

apropriação. O resultado disso foi um constante movimento de reapropriação de temas e estéticas que perdura até os dias atuais.

Depois da influência da mídia jornalística e publicitária na constituição das imagens desenhadas, o segundo elemento importante, durante a trajetória de desenvolvimento da estética destas imagens, ocorrerá com o surgimento dos quadrinhos de aventura (que apesar de não substituírem os cômicos, serão os responsáveis por propagar formato e modelos de produção dos quadrinhos de forma dominante no mundo). Assim como a reforma estilística implementada pelos desenhistas deste gênero. Elementos constatados por inúmeros autores (COMA, 1977; GUBERN, 1979; MOIX, 1968; MOYA, 1977; VIANA, 2005), que podem ser sintetizados na afirmação de Viana (2005, p. 19):

O gênero aventura vem substituir as histórias em quadrinhos com desenhos caricaturais e histórias cômicas, infantis e/ou familiares que predominam até o final de década de 20. O gênero aventura marca uma mudança formal e de conteúdo. A mudança formal é caracterizada pela substituição dos desenhos caricaturais por desenhos realistas e a mudança de conteúdo, [...] substitui os temas familiares, infantis e cômicos pela tematização da aventura.

Hal Foster e Alex Raymond inauguram o mundo do desenho realista, impondo aos quadrinhos uma nova vertente que idealizava aproximar suas produções da esfera artística. Todos os dois eram desenhistas com formação técnica e acadêmica e impuseram às suas produções as mesmas regras às quais foram expostos e que os preparavam para atuar nas artes visuais enquanto artistas. Movimento este que atacava as críticas que circulavam na época que associavam aos quadrinhos a ausência de qualidade, do bom desenho e sobre o gosto duvidoso do povo apreciador destas publicações. Os desenhos de Foster, segundo Moya (1977, p.47), “[tinham] alta técnica e domínio do claro-escuro, aproveitamento de pena e pincel, alternando blocos e traços em síntese de utilização da má qualidade de impressão jornalística, influenciando o desenho publicitário, como já fizera antes da guerra”. E, quando descreve os desenhos de Raymond, Moya (1977, p.47) não economiza nos elogios:

Seu desenho é o mais belo já visto. Se os gregos fizessem quadrinhos em vez de estátuas, teriam a pureza clássica de sua linha. Seus traços mudaram a concepção do desenho a pincel e pena, influenciando o mundo. Sua enquadração, o ritmo das linhas e o aproveitamento balanceado da página toda, davam um movimento constante às aventuras do Planeta Mongo [refere-se a Flash Gordon]. Era helênico.

As duas ambientações descritas até agora, mostram que ao tratar destas imagens desenhadas (que incorporam inúmeros subgêneros ou de forma ampla o que chamamos de linguagem dos quadrinhos), ora se faz referência às suas inovações estéticas,

ambientadas no mundo da arte, ora se faz às suas relações comerciais, no campo da mídia jornalística. Fator este que nos faz pensar em discutir o problema da imagem desenhada sobre estes dois vieses: da sociologia da arte da comunicação. Antes disso, uma terceira ambientação é importante para compreender todas as implicações deste cenário da imagem desenhada: sua trajetória de desenvolvimento.

A natureza dos personagens heroicos, devido ao contexto das histórias e à constituição de suas personalidades e do próprio gênero em si, conduz para um contexto onde prevalecerá, segundo Viana (2005, p.24), o “maniqueísmo e a indissolubilidade entre ordem e justiça”, amparadas, por sua vez, ainda segundo este autor, numa moral burguesa, fortemente influenciada pelas crises sociais e econômicas do período. O herói passa a personificar a imagem do restaurador da ordem. E as bases que definem os heróis são as mesmas do super-herói. E quem é este super-herói? Ele suplanta, em posição superior, toda e qualquer habilidade humana (heroica) e por isso, não pode ser questionado quanto às suas habilidades. Elas são o indicativo de suas potencialidades. Os super-heróis são donos de habilidades proeminentes à própria realidade em si. Força, velocidade e resistência descomuns; ler mentes, voar, emitir raios, controlar o clima, o fogo, o ar, a água e assim por diante. Essencialmente, o super-herói é definido pelo verbo “ter”. Ele tem algo que uma pessoa comum não poderá ter, pois sua possessão é em decorrência não de uma habilidade construída, mas de um dom que lhe foi atribuído, pela nascença ou pelo acidente, logo improvável de ser reproduzido com os mesmos fins. Sem querer ampliar a discussão (o que pode ser feito ao consultar Viana [2005] e Reblin [2008]), o super-herói é aquele que supera o herói. E as múltiplas possibilidades criativas de imaginar estas condições levaram os roteiristas a um mundo enorme de possibilidades.

Da mesma forma que as criações no gênero heroico se auto plagiaram, produzindo uma quantidade enorme de produções semelhantes, ocorreu com o surgimento do gênero super-heróis. É em 1938 que é publicada a primeira revista de histórias em quadrinhos com o gênero de super-heróis. Isso ocorreu com o lançamento do personagem *Superman* na revista *Action Comics* n. 1. No ano seguinte, já estavam disponíveis diversos outros: *Batman*, *Namor*, *Tocha Humana* e *Capitão Marvel*. A possibilidade de idealizar personagens com superpoderes preencheu toda a atenção dos roteiristas, inaugurando um gênero dentro dos quadrinhos que até hoje faz sucesso e não cessou a produção. Estes quadrinhos desenvolveram um movimento de autorreplicação. Há um movimento incessante, iniciado naquelas disputas comerciais entre os jornais, que levou a produção das imagens desenhadas a um procedimento de reprodutibilidade auto imposto. Em parte,

isto foi devido à sua natureza artística: costume amparado no discípulo que copia seu mestre e mentor, reproduzindo seus traços, sua técnica e sua arte; em parte, devido à natureza das relações midiáticas que se desenvolveram naqueles jornais, na disputa por leitores e na crescente demanda por novas produções.

Além do fator estético – ao replicar produções com características semelhantes, havia o fator da reprodução do “social”. Desde os desenhos cômicos que se processa a prática de desenhar com base nas informações do cotidiano circundante (coetâneos), daquilo que acomete as pessoas comuns no dia-a-dia. Os quadrinhos heroicos de aventura colaboraram acrescentando a necessidade de que o traço do desenho acompanhasse o traço da realidade, libertando o roteiro para incorporar os personagens, mesmo que fantásticos. O desenvolvimento da ficção científica foi um agente mediador desta relação entre realidade palpável e criação artística, e, mais especificamente, a superaventura.

Considerações Finais

De todo modo, o que estas formas de imagem desenhada têm em comum são a produção gráfica simplificada (em comparação aos padrões de artes visuais acadêmicas ou eruditas) e sua forte vinculação à sátira, à crítica social e à circulação da informação. Os tipos de crítica social aos quais cada um se vinculou estabelecem uma relação com sua própria ambientação estética. O que, com o tempo, possibilitou o desenvolvimento de princípios estéticos de produção que associam formato ao tipo de crítica social.

Desta forma, uma percepção crítica sobre os acontecimentos sociais é modelada pelo produtor de cada um destes segmentos de imagem (caricatura, charge, cartum, tira e quadrinhos). Obviamente, é possível nominá-los da mesma forma. Por isso, há críticos que chamam tudo isso de “arte gráfica”, “humor gráfico”, “arte sequencial”, etc. Entretanto, a partir de uma perspectiva que considera a produção destes materiais como um fenômeno social, suas variações estilísticas devem ser pensadas e problematizadas também como variações da própria capacidade de produzir e perceber as críticas sociais. Quanto maior o espaço que o produtor (desenhista) deste material tem para trabalhar, mais abstrata, sutil e não diretiva, pode sua crítica se estruturar ou mesmo, se tornar mais incisiva, ao passo que com mais páginas, textos e desenhos, pode apresentar conceitos mais complexos e vivificar exemplos mais contundentes sobre a sociedade e seus padrões que deseja criticar. Assim, há uma tendência crescente de complexidade na feitura da crítica social por via das imagens desenhadas deste segmento de entretenimento.

A representação imagética da crítica social nos desenhos cômicos foi um processo histórico. Foi ganhando mais estrutura e complexidade ao longo dos anos. Apesar dos inúmeros trabalhos focados no entretenimento simplório de crianças e adolescentes ou mesmo do público comum que mesmo analfabeto, consegue “ler” as imagens desenhadas e captar as críticas sociais. Esta produção de imagens desenhadas de humor e entretenimento resguardam dentro de si, processos de redução social. Espaços por onde os indivíduos manifestam suas opiniões e visões de mundo, muitas vezes, de forma crítica. Denunciam as irregularidades e desigualdades do mundo. Retratam suas próprias vidas e situações de enfrentamento e fazem isso por via da sátira e do subterfúgio que a imagem desenhada cômica tem.

O que estas imagens desenhadas nos mostram é que entre a imagem e o texto se infiltra a voz das pessoas. É um palanque dissimulado de uma agenda política que faz com que um simples indivíduo ou grupo, consiga falar e ser ouvido por milhares de pessoas de forma atemporal. Se a mensagem chega intacta e é entendida, é outra história. E cabe, por que não, à sociologia destes materiais, descobri-la e descrevê-la.

Referências

ALVES, E. G. R.; ANTUNES, J. L. F. . Levando o humor a sério: representações da prática odontológica no imaginário social através de charges e histórias em quadrinhos. *Odontologia e Sociedade*, São Paulo, v. 2, n. 1/2, p. 40-44, 2000.

APPEL, John; APPEL, Selma. *Comics da Imigração na América*. São Paulo: Ed. Perspectiva, 1994.

BAUCAR, Eugen. A Imagem, vestígio desconhecido da luz in NOVAES, Adauto. (Org.) *Muito Além do espetáculo*. São Paulo: Ed. Senac, 2005, pp. 144-157.

BRAGA JR, A. X. *Por uma sociologia da imagem desenhada: reprodução, estereótipo e actância nos quadrinhos de super-heróis da Marvel Comics*. Universidade Federal de Pernambuco (Doutorado em Sociologia), Recife: UFPE, 2015a. Disponível em: <https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/16364>. Acesso em: 20 jan. 2020.

BRAGA JR, A. X. *Desvendando o Mangá Nacional: Reprodução e Hibridização nas Histórias em Quadrinhos*. Maceió: Edufal, 2011.

BRAGA JR, A. X. O que é Nacional nos Quadrinhos Brasileiros? *REA - Revista Espaço Acadêmico*, Vol.12, nº 142, mar. 2013, p.27-34. Disponível em: <http://www.periodicos.uem.br/ojs/index.php/EspacoAcademico/article/download/19774/10501>. Acesso em: 23 abr. 2013.

CARAZO, Claudio B. *Caricaturas*. São José: Editorial de la Universidad de Costa Rica, 2003.

- COMA, Javier. *Los Comics: un arte del siglo XX*. Barcelona: Punto Omega /Guadarrama, 1977.
- COSTA, L. M.; GENÉ, M. Advertencia. In BURUCÚA, José Emilio; KWIATWSKI, Nicolás (Org.). *Principios de la caricatura seguidos de um ensayo sobre la pintura cómica*. Buenos Aires: Katz Editores, 2011.
- DURAND, Gilbert. *Estruturas antropológicas do imaginário*. São Paulo: Martins Fontes, 1997.
- GOMBRICH. E. *Gombrich Essencial: textos selecionados sobre arte e cultura*. Porto Alegre: Bookman, 2012.
- GROSE, Francis. Principios de la caricatura seguidos de um ensayo sobre la pintura cómica. In BURUCÚA, José Emilio; KWIATWSKI, Nicolás (Org.). *Principios de la caricatura seguidos de um ensayo sobre la pintura cómica*. Buenos Aires: Katz Editores, 2011.
- GUBERN, Roman. *Literatura da Imagem*. Rio de Janeiro: Salvat Editora do Brasil, 1979.
- JANSON, Klaus. *Guia Oficial DC Comics: Desenhos*. São Paulo: Opera Graphica Editora, 2005.
- JOHNSON, Isabel Simeral. Cartoons. *Public Opin Q.* n. 1, v. 3, p.21-44. 1937. Disponível em: <http://poq.oxfordjournals.org/content/1/3/21.full.pdf>. Acesso em: 10 set. 2014.
- KLAWA, Laonte; COHEN, Haron. Os Quadrinhos e a Comunicação de Massa. In MOYA, Álvaro de. *Shazam!* São Paulo: Ed. Perspectiva, 1977, p. 103-114.
- LUYTEN, Sônia M. Bibe. (org.). *Histórias em Quadrinhos – Leitura Crítica*. 3.a. Ed, São Paulo: Paulinas, 1989.
- MAGALHÃES, Henrique. *Humor em Pílulas: a força criativa das tiras brasileiras*. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2006.
- MARNY, Jacques. *Sociologia das História aos Quadrinhos*. Porto: Editora do Minho, 1988.
- McCLOUD, Scott. *Desvendando os Quadrinhos*. São Paulo: MBooks do Brasil, 2005.
- McCLOUD, Scott. *Reinventando os Quadrinhos*. São Paulo: MBooks do Brasil, 2006.
- MOIX, Ramon Terenci. *Los “comics” : arte para el consumo y formas pop*. Barcelona: Llibres de Sinera, 1968.
- MOYA, Álvaro de. *História das Histórias em Quadrinhos*. 2ªed. São Paulo: Ed. Brasiliense, 1993.
- MOYA, Álvaro de. *Shazam!* 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 1977.
- NICOLAU, Marcos. *Tirinha: a síntese criativa de um gênero jornalístico*. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2007.

QUELLA-GUYOT, D. *A história em quadrinhos*. São Paulo: Edições Loyola, 1994.

RAMOS, Paulo. *Tiras Livres: um novo gênero dos quadrinhos*. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2014.

REBLIN, I. A. *Para o alto e Avante: uma análise do universo criativo dos super-heróis*. Porto Alegre: asterisco, 2008.

SILVA, Eunice Isaias da. *A Linguagem dos quadrinhos na mediação do ensino de geografia: charges e tiras de quadrinhos no estudo de cidade*. 2009. Tese (Doutorado em Geografia). Universidade Federal de Goiás.

SILVA, Nadilson [Manoel da]. *Fantacias e Cotidiano nas Histórias em Quadrinhos*. 2002. Dissertação (Mestrado em Sociologia). Universidade Federal de Pernambuco.

VERGUEIRO, Waldomiro. *Histórias em Quadrinhos: seu Papel na Indústria da Comunicação de Massa*. São Paulo: ECAS/USP, 1985. (Dissertação de Mestrado em Comunicação)

VIANA, Nildo. *Heróis e Super-heróis no Mundo dos Quadrinhos*. Rio de Janeiro: Achiamé, 2005.

VIANA, Nildo. *Quadrinhos e Crítica social: o universo ficcional de Ferdinando*. Rio de Janeiro: Beco do Azougue, 2013.

RESUMO: O trabalho propõe compreender o papel do desenho cômico na representação do social, analisando seu processo histórico de desenvolvimento estético entre caricatura, charge, cartum, tiras até a forma de histórias em quadrinhos. Enfatiza a relação entre imagem desenhada, estereótipo e comicidade. Problematisa a dimensão sociológica que estas expressões da linguagem de quadrinhos assumem na representação e consumo das análises sobre o social.

Palavras-chaves: História em Quadrinhos; Imagens Desenhadas; Análise do Social.

THE IMAGING REPRESENTATION OF THE SOCIAL IN DRAWING TO THE COMIC TO SUPER ADVENTURE: OPENING NOTES

ABSTRACT: The work proposes to understand the role of comic drawing in the representation of social, analyzing its historical process of aesthetic development between caricature, charges, cartoons, comics strips even in the form of comics books. Emphasizes the relationship between drawn image, stereotype and humor. It problematizes the sociological dimension that these expressions of comic book language assume in the representation and consumption of social analysis.

Keywords: Comics; Drawn Images; Social analysis.

LA REPRESENTACIÓN IMAGEN DE LO SOCIAL EN DIBUJO DE LO CÓMIC A LA SUPER AVENTURA: NOTAS DE APERTURA

RESUMEN: El trabajo propone comprender el papel del dibujo cômico en la representación de las críticas sociales, analizando su proceso histórico de desarrollo estético entre caricaturas, charges, cartoons, tiras de historietas, incluso en forma de cómics. Destaca la relación entre imagen dibujada, estereotipo y humor. Problematisa la dimensión sociológica que asumen estas expresiones del lenguaje del cómic en la representación y consumo del análisis social.

Palabras llave: Historieta; Imágenes dibujadas; Análisis del social.