5as JORNADAS INTERNACIONAIS DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS
22 a 24 de agosto de 2018
Escola de Comunicações e Artes da USP

MERCADO GLOBAL DE QUADRINHOS: RUPTURAS E PERMANÊNCIAS NAS DÉCADAS DE 1980 E 1990

Reverson Nascimento Paula

Universidade Federal de Santa Catarina, doutorando, bolsista CAPES, Florianópolis, Brasil.

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo refletir sobre mudanças ocorridas no mercado de quadrinhos em nível global, durante as décadas de 1980 e 1990, tendo como enfoque a percepção de transformações temáticas e estéticas ocorridas nesse período. A atenção dada a elementos conjunturais como crises em mercados financeiros, especulação, queda nas vendas e insatisfação com o conteúdo apresentado nas histórias em quadrinhos nos ajuda a compreender que em diversos lugares do mundo – América do Norte, Europa e Ásia – os questionamentos ocorreram de maneira a provocar transformações no que até então estava consolidado. Desta forma, percebemos a implementação de mudanças em roteiros, desenhos, material e qualidade de impressão e formato, algo que nos permite acreditar na ocorrência de uma ruptura mais profunda, a qual acabou abrindo novas portas no mercado internacional de quadrinhos e facilitou o trânsito de artistas com diferentes nacionalidades para distintos mercados. Através da revisão bibliográfica, com a análise da produção historiográfica sobre o tema, conseguimos realizar a análise proposta. Desta maneira, a partir da perspectiva da História Global, buscamos compreender os pontos de encontro destes mercados, suas similaridades mediante estas transformações e suas discrepâncias, analisando a produção destas histórias em quadrinhos através de uma escala macro (global), mas sem negligenciar a percepção micro (nacional) e seus respectivos cenários.

PALAVRAS-CHAVE: quadrinhos; mercado; global.

INTRODUÇÃO

Neste artigo buscamos refletir sobre mudanças ocorridas no mercado de quadrinhos em um nível global, durante as décadas de 1980 e 1990, tendo como enfoque a percepção de transformações temáticas e estéticas. Acreditamos que compreender a conjuntura mundial/global de diferentes mercados nos permite enxergar rupturas e permanências neste setor, bem como aproximações e distanciamentos.

Assim, ao optarmos por uma análise global[1] destes mercados de histórias em quadrinhos, buscamos desenvolver uma abordagem que privilegie as conexões em macro escala, mas que não desconsidere ou silencie os aspectos particulares de cada mercado. Assim, o movimento de contestação dos quadrinhos consolidados nesses respectivos locais e o surgimento de novos cenários torna-se um dos eixos de reflexão.

Desta maneira, a partir do levantamento bibliográfico, escolhemos três mercados que nos ajudam a sistematizar o que estamos chamando de "questionamento dos cenários consolidados". Buscamos perceber a existência de conexões transcontinentais que acabaram transformando as histórias em quadrinhos, fossem elas *mainstream*[2] ou independentes. Assim, os mercados[3] estadunidense, franco-belga e japonês constituem o núcleo principal desta reflexão[4].

A partir das referências bibliográficas, optamos por analisar especificamente as décadas de 1980 e 1990, devido à percepção de um movimento que questionava a estética e o conteúdo dos quadrinhos produzidos naquele momento. A partir dessa premissa, percebemos que os três mercados escolhidos passavam por transformações e lidavam com elas de maneiras diferentes, mas que de alguma maneira esse movimento se conectava através do questionamento dos tipos de quadrinhos que estavam consolidados naqueles mercados.

---

[1] Esta análise global se baseia na busca da compreensão de um movimento de conexão de contextos ao longo do globo, no qual tanto aproximações quanto distanciamentos podem constituir similaridades ou disparidades em cadeia durante um determinado período.

[2] O termo *mainstream* é utilizado aqui para caracterizar um produto comercial de alta vendagem e consumo. Este produto se insere dentro do circuito do que é considerado tendência e consumido por diversas pessoas, se tornando assim um produto de massa dentro da perspectiva levantada por Eco (2001).

[3] Antes de qualquer reflexão, devemos compreender que ao lidarmos com mercados ditos *mainstream* ou independentes, devemos ter a noção que os quadrinhos que se inserem dentro ou fora destas definições podem variar de acordo com o local, o período e o público. O cenário *mainstream* estadunidense, basicamente formado pelas histórias de super-heróis durante as décadas de 1980 e 1990, não era o mesmo cenário existente no mercado franco-belga (ficção e fantasia) e nem no japonês (cotidiano, samurais, guerreiras mágicas), muito menos o tido como independente.

[4] Sabemos que ao realizar esta escolha acabamos deixando de fora outros importantes cenários quadrinísticos, entretanto, por se tratar de um artigo, delimitar o cenário que pretendemos analisar a partir das características que podem contribuir para a compreensão do movimento de transformação do que estamos chamando de mercado global de quadrinhos, constituiu um fator decisivo nessa escolha.

Mercados que possuíam uma forte produção e vendiam bastante, como o estadunidense e o japonês, ao perceberem a diminuição na compra de histórias em quadrinhos, buscaram maneiras para tentar retomar esse público. Dessa maneira, modificar o conteúdo dos quadrinhos/*mangás* produzidos naquele momento foi uma das maneiras de oxigenar o cenário e retomar os compradores novamente.

Tendo essa percepção inicial, refletir sobre esta transformação nos cenários nacionais e a possível conexão internacional através de um movimento de questionamento do *status quo* dos quadrinhos produzidos, se mostrou como o objetivo deste texto inicial.

DO *MAINSTREAM* AO INDEPENDENTE E AO CONTRÁRIO TAMBÉM VALE

Durante décadas o cenário *mainstream* estadunidense foi formado basicamente pelas histórias em quadrinhos de super-heróis. Apenas durante a década de 1980 estas histórias passaram a ter o conteúdo e a estética questionados pelo público consumidor, o qual acabou se afastando e provocando uma queda nas vendas[5]. (MOYA, 1996)

Contudo, fatores como a repetição de *plots-twists*[6], a "infantilização" das histórias, o privilégio da imagem em detrimento da narrativa, o abandono das bancas de revista em privilégio da venda direta para *comic-shops* especializadas (reduzindo e encarecendo o acesso) e o surgimento de novas editoras e materiais autorais diferentes, como o caso da *Image Comics*, também contribuíram para a diminuição das vendas.

No mercado franco-belga, as histórias em quadrinhos de fantasia e ficção científica eram o núcleo do cenário *mainstream*, diferenciando-se assim da produção de quadrinhos de super-heróis do cenário estadunidense. Contudo, a *bande dessinée* no restante da Europa, viu o surgimento de uma nova vanguarda de quadrinistas[7] independentes ganhando força ao

---

[5] Devemos levar em consideração que desde o final da Segunda Guerra Mundial as vendas de histórias em quadrinhos já vinham diminuindo, pois a perca do apelo bélico e do sentimento nacionalista, muitas vezes levados paras as histórias em quadrinhos, já não possuíam a mesma ressonância na sociedade. (MOYA, 1996)

[6] Viradas narrativas feitas através de revelações inesperadas, visando assim manter os/as leitores/as concentrados/as, entretidos/as e surpreendidos/as.

[7] O termo quadrinista aqui é utilizado em referencia aqueles que fazem quadrinhos, sejam eles roteiristas, desenhistas, coloristas, arte-finalistas, letristas ou capistas. Lembramos que essa divisão do trabalho é mais contemporânea e não aparece tão claramente no início dos anos 1990.

questionarem o nicho de fantasia e ficção científica, o que acabou contribuindo com a emergência de formas alternativas de produção de narrativas gráficas.

Enquanto na Europa as vanguardas independentes passavam a disputar espaço com o *mainstream* ao questionarem o conteúdo produzido e fomentar novos tipos de produção, assim buscando uma maior liberdade criativa, no Japão ocorreu o oposto. Editoras buscaram controlar cada vez mais a produção dos *mangás* devido à acusação da existência de excesso de nudez e sexo nas histórias. (MAZUR; DANNER, 2014)

Assim, além do controle criativo e artístico, a faixa etária de consumo foi cada vez mais observada como reguladora do tipo de conteúdo produzido e distribuído em subgêneros específicos. Nesse caso surgiram *mangás* específicos para meninos, meninas, homens, mulheres, pessoas idosas e outros nichos.

Nestes três grandes mercados o modelo de história em quadrinhos, o tipo de conteúdo produzido e a estética empregada estavam sendo questionados, algo que pode ter contribuído para transformações significantes a partir da necessidade de recuperar o público e as vendas.

Nos Estados Unidos, com as críticas do público adulto ao conteúdo dito "infantilizado" e a arte inverossímil utilizada naquele início de década, e apesar da queda nas vendas, uma das soluções encontradas, a princípio, foi a criação do formato *graphic novel*[8], visando uma saída mercadológica para retomar o nicho de colecionadores.

A *graphic novel*, na teoria, pretendia alcançar os leitores adultos através do desenvolvimento de narrativas mais complexas; os colecionadores, a partir do apelo do formato de luxo com acabamento de boa qualidade; e também um novo público devido a sua dissociação da cronologia das histórias publicadas anteriormente.

---

[8] A definição do termo *graphic novel* ainda não é um consenso entre os pesquisadores em histórias em quadrinhos. Fatores relacionados ao tamanho (maior que os quadrinhos habituais), tipo de papel (papel brilhante e de grande gramatura em sua maioria), narrativa (uma história ou arco fechado sem a necessidade de complemento, ou mesmo desconectado da cronologia temporal do universo de quadrinhos da editora), estética (arte diferente da utilizada no período de sua publicação) e mercado (um rótulo diferenciado para aumento de vendas através do apelo entre os colecionadores) são considerados pelos pesquisadores. Contudo, adotaremos aqui uma perspectiva mais ligada à narrativa linguística-visual e a completude do quadrinho nele mesmo – um arco de história isolada cronologicamente –, se diferenciando assim das outras produções do período em questão.

Assim, ainda no final dos anos 1980, foram publicadas as *graphic novels Cavaleiro das Trevas* de Frank Miller e *Watchmen* de Alan Moore. Estas histórias em quadrinhos contribuíram para a transformação do sistema de publicação de quadrinhos estadunidenses devido ao seu impacto estético-narrativo no mercado. A junção de narrativas mais complexas (controle, autoritarismo, moral e ética, patriotismo, guerras, liberdade individual e coletiva) e um trabalho gráfico cuidadoso e mais realista possibilitou o surgimento de histórias sombrias e repletas de questionamentos morais através de uma arte própria. (MAZUR; DANNER, 2014)

Juntamente com as histórias mencionadas, Alan Moore e a publicação de *Monstro do Pântano*, na qual elementos místicos, relação homem-natureza e uma profunda metalinguagem se somam no desenvolvimento do roteiro, acabou também contribuindo para a transformação da narrativa quadrinística. O sucesso de crítica e público destes três títulos mencionados possibilitou o surgimento de um selo próprio destinado à publicação de histórias em quadrinhos feitas a partir deste tipo de estética, com roteiros mais complexos e em novos formatos dentro da *DC Comics*: o selo *Vertigo*. (MAZUR; DANNER, 2014)

Esse novo selo buscou a complexificação da narrativa através da não utilização de um maniqueísmo grosseiro. Vemos personagens complexos e de moral duvidosa surgirem, diferentemente dos super-heróis maniqueísta das décadas anteriores. (MAZUR; DANNER, 2014)

Com o sucesso dos títulos e sob a editoria de Karen Beger, tivemos em 1993 o início oficial de uma época dos quadrinhos da *DC Comics* marcada pela responsabilidade narrativa dos escritores, pelos títulos de fantasia e horror e não apenas pelos super-heróis, dessa maneira recuperando alguns antigos leitores e caindo no gosto de uma parcela de consumidores dos quadrinhos, o que possibilitou a consolidação desse selo como produtor de conteúdos que se tornaram *mainstream*.

A *Vertigo* passou a investir em roteiristas e desenhistas do Reino Unido que estavam fazendo sucesso com histórias diferentes do gênero de super-herói, roteiros menos superficiais e uma estética mais compatível com a história e com o efeito que ela pretendia transmitir durante a leitura. Estes autores receberam maior liberdade criativa e a promessa

de não ficarem reféns do controle editorial e do mercado especulativo, o que durante anos foi responsável pelo término de várias séries de histórias. Dessa forma, para concretização do objetivo do selo *Vertigo*, a *DC Comics* passou a ignorar o *Comics Code*[9].

Esta contratação de quadrinistas do Reunido Unido ficou conhecida como "invasão britânica" ou "onda britânica". A primeira "onda britânica"[10] ficou conhecida por utilizar o lirismo literário para expandir os limites do meio *mainstream*, assim construindo histórias como *Monstro do Pântano*, *Homem-animal* e *Sandman*. Já a segunda "onda britânica"[11] utilizou uma abordagem visceral e escatológica em seus quadrinhos, influenciada diretamente pela visualidade cinematográfica, como no quadrinho *Preacher*, onde vemos traços e enquadramentos comuns aos filmes de *wester* (faroeste) norte-americano. (MAZUR; DANNER, 2014)

A publicação e a boa aceitação destas histórias em quadrinhos pelo público nos ajudam a perceber o início da transformação do cenário *mainstream* estadunidense naquele momento. A aclamação popular mostrou a possibilidade de existência de roteiros mais complexos narrativamente, temáticas diferentes das tradicionais, voltadas para um público mais maduro e sem a utilização de super-heróis consagrados, desta maneira, contribuindo para que a produção e a publicação destes materiais ganhassem força dentro do mercado editorial estadunidense.

Enquanto a *DC Comics* estava envolvida nesse processo de renovação de parte de suas histórias em quadrinhos, a *Dark Horse Comics* surgiu em 1996 com a publicação de antologias autorais aos moldes do que foi produzido pelos artistas britânicos dentro do selo *Vertigo*, assim se aproveitando do cenário aberto pelo sucesso desse tipo de publicação. (HOWE, 2012)

---

[9] Na década de 1950 os quadrinhos passaram a sofrer perseguição. O psiquiatra Frederic Wertham, no livro *A Sedução do Inocente*, culpou os quadrinhos pela corrupção e pela delinquência juvenil. Assim foi criado o selo de censura sobre os quadrinhos (*Comic Code Authority*) pela Associação Americana de Revistas em Quadrinhos (*CMAA - Comics Magazine Association of America*) (BEATY, 2005).

[10] Nome dado ao movimento de inserção dos primeiros roteiristas britânicos contratados pela *DC Comics*. Foram eles Alan Moore, Grant Morrison e Neil Gaiman.

[11] Nome dado ao movimento de inserção dos posteriores roteiristas britânicos contratados pela *DC Comics*. Foram eles Garth Ennis, Warren Ellis e Mark Millar.

Concrete, um dos primeiros quadrinhos lançados pela nova editora, narrava a história de um tímido escritor que foi transformado em um gigante de concreto. A narrativa não era baseada em combates, sejam físicos ou ideológicos, entre bem e mal, mas sim viagens de autoconhecimento do personagem. (MAZUR; DANNER, 2014) Assim, ao conceder este tipo de espaço onde novos e antigos criadores pudessem desenvolver este material original sem precisar se preocupar com a rentabilidade prévia e o aceite do público, a nova editora acabou ganhando destaque e contribuindo para a saída de alguns artistas, em busca desse espaço, de grandes editoras.

Em 1992, talvez, percebendo a maior liberdade criativa e o espaço propiciado pelo lançamento do selo *Vertigo* e o surgimento da *Dark Horse*, os artistas responsáveis, naquele momento, pelos títulos de maior sucesso da *Marvel Comics*[12] romperam com a empresa e criaram a *Image Comics*. Nos princípios da nova editora estavam o respeito aos direitos autorais de cada criação, o pagamento de *royalties* referentes aos personagens produzidos, demostrando assim insatisfação dos artistas com a política da antiga empresa de não pagamento dos direitos sobre as criações autorais e o fato dos artistas não terem o controle editorial sobre os personagens criados por eles. (HOWE, 2012)

Durante este processo de reinvenção das editoras, do surgimento de novos selos e empresas, bem como da disputa mercadológica, já em 1999, Warren Ellis e Bryan Hitch produziram o quadrinho *The Autority*, retirado do Universo *Stormwatch* criado por Jim Lee já dentro da *Image Comics*. O quadrinho acompanhava um grupo de superpoderosos que combatia ameaças globais através de uma justiça violenta, além de questionar quem vigia os vigilante assim como Alan Moore em *Watchmen*. (MAZUR; DANNER, 2014)

Ao mesmo tempo em que retomava a temática dos super-heróis a partir de um debate mais complexo sobre limites e ética, o estilo visual adotado na narrativa construída por Ellis possuía relativa similaridade com a utilizada no *mangá cyberpunk Akira* de Katsuhiro Otomo, nos mostrando possuir possíveis influências do estilo de quadrinhos japonês. As cenas de ação, perseguição e devastação urbana possuíam muitas características

[12] Todd McFarlane, Jim Lee, Rob Liefeld, Jim Valentino, Whilce Portacio, Marc Silvestri e Erik Larsen (MAZUR; DANNER, 2014)

visuais cinematográficas, abordando assim a grandiosidade dos ângulos ao se distanciar na perspectiva. (MAZUR; DANNER, 2014)

Percebemos que não só o quadrinho estadunidense dialogava com o estilo japonês de narrativa quadrinística e com o cinema *widescreen* da época, mas o próprio *mangá* também se inspirava no nas cenas do cinema hollywoodiano, demostrando assim uma conexão estética que transcendia as fronteiras continentais.

Contudo, a produção de quadrinhos nos E.U.A não estava ligada apenas as grandes editoras e ao cenário *mainstream*, artistas sem ligação com este meio também produziam suas histórias. O movimento de quadrinhos independentes surgiu nos EUA ainda nos anos 1970 quando os super-herois da *Marvel* e *DC Comics* dominavam amplamente o cenário. (MAZUR; DANNER, 2014) Todavia, apenas em 1990 ganhou maior força, talvez já dentro do espaço aberto pela crise mercadológica que as editoras enfrentavam. Este movimento defendia a independência comercial das editoras e artistas, a liberdade em relação a qualquer tipo de mecanismo de controle baseado na especulação mercadológica, valorizava a narrativa e desprezava a temática de super-heróis. Questionavam assim as práticas produtivistas e mercadológicas utilizadas pelo circuito *mainstream*.

Esse movimento, apesar de se aproximar dos princípios estabelecidos pelo selo *Vertigo* e pelas editoras *Dark Horse* e *Image Comics* – a partir da liberdade editorial e criativa – se distanciava dos mesmos através do repúdio a temática de super-heróis. Assim, foram produzidas paródias politico-religiosas e *comics* autobiográficos focados na melancolia do ser humano, fazendo emergir protagonistas tristes e depressivos.

O sucesso de quadrinhos como *Bone* e *Tartarugas Mutantes Ninjas*, produzidos incialmente dentro deste cenário independente, nos ajuda a perceber que a produção de histórias mais sombrias, voltadas para um público mais adulto, estava paulatinamente ganhando maior espaço no cenário estadunidense com o passar dos anos. (MAZUR; DANNER, 2014) Assim, estas produções acabaram contribuindo com a maior abertura de espaço para as histórias independentes, o que poderia justificar um movimento lento e gradual de deterioração do cenário de histórias de super-heróis, culminando, junto com

outros fatores anteriormente mencionados, com a crise nas vendas das décadas de 1980 e 1990 e retomando ao *underground* filtrado por uma geração autorreferente e irônica.

Este movimento de contestação do que estava estabelecido como *mainstream* nas histórias em quadrinhos não era especifico dos EUA. A *bande dessinée* franco-belga no final dos anos 1980 também enfrentava situação de contestação dos gêneros estabelecidos. Naquele momento, o mercado europeu de quadrinhos, consolidado principalmente no cenário franco-belga, que se baseava em gêneros como a fantasia heroica, aventura histórica, suspense e humor juvenil, também enfrentavam agitações. Nos países de língua alemã uma pequena vanguarda de quadrinhos surgiu, enquanto na Espanha o impulso criativo e heroico dos anos 1980 ainda continuava. Dessa forma, no começo dos anos 1990, uma nova geração de artistas franceses e belgas sedimentou o campo da *bande dessinée* alternativa em um circuito internacional. (MOYA, 1996)

Mesmo se tratando de um processo semelhante de afloramento do cenário autoral *underground* dos quadrinhos em uma escala mundial, os respectivos mercados lidaram de maneira diferente e produziram conteúdo através de escolhas diversas. Enquanto o cenário independente estadunidense focava na coesão narrativa o alemão enfatizava a estética, nos fazendo perceber que mesmo se tratando de um movimento de transformação transcontinental, as divergências ainda existiam.

Contudo, percebendo a aceitação do quadrinho independente, um movimento chamado "recuperação pelo *mainstream*" da *bande dessinée* iniciou um processo de absorção de revistas consideradas independentes por grandes editoras comerciais em 1990, reconhecendo assim o valor do mercado financeiro adulto cultivado, mas enfatizando *best-sellers* e fórmulas comerciais conhecidas em detrimento dos autorais. Todavia, alguns autores independentes continuaram persistindo em trabalhos autorais, mesmo sem o apoio de qualquer editora. (MAZUR; DANNER, 2014)

Apesar dessa maior abertura ao alternativo, muitos artistas não conseguiram tiveram seus trabalhos inseridos nas editoras francesas. Possivelmente, durante os anos 1990, alguns teriam encontrado espaço em revistas como a *Metal Hurlant*, mas naquele momento esse segmento já havia sido absorvido pelos setores *mainstream* da *bande dessinée* francesa.

Dessa forma, alguns jovens cartunistas direcionaram suas produções para grupos menores que privilegiavam a criatividade e a expressão acima do gênero e da comercialização, surgindo assim grupos editoriais cooperativos como a *L'Association*.

O objetivo principal era expandir o conteúdo temático, mas, sobretudo, rejeitar os padrões estabelecidos estilisticamente e o formato de impressão utilizado – capa dura e impressos de 48 páginas brilhantes no estilo *graphic novel* estadunidense – pelos setores *mainstream* que haviam incorporado o alternativo. Assim, um maior espaço para o estilo informal *underground* que se utilizava de tapeçarias medievais, focava na autobiografia e no humor autodepreciativo ressurgiu. (MAZUR; DANNER, 2014)

Persepólis de Marjane Satrapi levou a *L'Association* aos *best-sellers* ao retratar de maneira autobiográfica e sensível a infância da autora no Irã após a revolução de 1979, seus estudos na Áustria, a volta para seu país para estudar Belas Artes e a decisão de emigrar para a França. Ao misturar simbolismo, questões políticas pós-coloniais, gênero e humor, Satrapi ganhou notoriedade internacional e se transformou em um marco das *graphic novels* nos Estados Unidos, mesmo que originalmente ela não tenha publicado sua obra no formato estadunidense.

Além da *L'Association*, surgiram no mesmo período outras pequenas editoras francófonas como o grupo belga *Fréon* e *Amok*. Essas iniciativas não apenas se rebelaram contra as restrições comercias da *bande dessinée*, eles as ignoraram completamente. A *Fréon* e a *Amok* dialogavam com uma abordagem misteriosa do simbólico e de temas como a imigração e a busca de identidade em grupos minoritários. Isso nos permite perceber a existência a e a efervescência de diversos movimentos internacionais que pareciam se retroalimentarem ao mesmo tempo em que outros evidenciavam divergências em escala global. Assim como surgiram o selo *Vertigo*, a *Image Comics* e a *Dark Horse Comics* contestando a produção de *comics mainstream* estadunidense de super-heróis, também surgiram editoras menores na Europa realizando o mesmo tipo de crítica a *bande dessinée*, processo este que ocorreu de maneira inversa no mercado japonês de *mangás*.

No Japão, ainda nos anos 1990, teve início um processo de censura liderado por organizações e associações de pais e donas de casa sob a justificativa de "proteger" as

crianças do caráter prejudicial dos *mangás*, se aproximando assim do auto cerceamento provocado pelo surgimento do *Comic Code* durante os anos 1950 nos EUA que mencionamos anteriormente. (BEATY, 2005) Esse movimento buscou se justificar a partir da preocupação com o conteúdo sexualmente explícito em revistas que não eram destinadas apenas ao público adulto, como no caso da *shonen*[13].

Nestes *mangás* eram roteirizados e desenhados, mesmo que não sexualmente explícitos, histórias nas quais o relacionamento entre homens adultos e meninas adolescentes, ou mesmo mulheres mais velhas com aparência de adolescentes existiam como plano de fundo. Na contramão da *bande dessinée* europeia ou mesmo dos *comics* estadunidenses, seja no cenário *mainstream* ou independente, a temática sexual se desenvolveu de maneira mais explícita nos quadrinhos japoneses e pareceu ganhar apelo de parte do público jovem e adulto.

Assim, na contramão do crescimento do movimento independente na Europa e nos EUA que defendiam a maior liberdade criativa, o Japão passou a controlar cada vez mais a produção de seus artistas. (GRAVETT, 2006)

No auge do movimento de censura, foram atingidos *mangás* que reproduziam cenas explícitas de sexo e nudez, fossem eles destinados ao público adulto ou não, inclusive fazendo com que diversos artistas e editores fossem presos. A repercussão popular deste movimento e as prisões acabaram gerando o inicio de um processo de suavização do sexo e da violência contida nos quadrinhos japoneses, além de separar explicitamente o caráter das revistas e seus públicos alvos respectivos.

Desta forma, os editores acabaram ganhando maior protagonismo em detrimento dos criadores (*mangakás*), pois aqueles acabavam fincando responsáveis justamente pelo controle da produção, assim avaliando e permitindo a criação ou não de determinadas histórias. Isso acabou tornando comum à contratação de artistas para a produção de *mangás* com histórias já definidas pelo interesse do editor.

Devido a este maior controle, acabou ocorrendo uma maior procura por *mangás* ditos “mais respeitáveis” pela parcela mais abastada da população, a mesma que iniciou o

[13] *Mangá* destinado ao público jovem masculino entre 12 e 18 anos. Embora direcionado ao público masculino, o público jovem feminino também representava uma grande parcela dos consumidores.

movimento de perseguição. É interessante percebermos que ao contrário da Europa e dos EUA, aonde a liberdade criativa e estética foram responsáveis pelo retorno da popularidade das histórias em quadrinhos, no Japão, justamente o controle criativo buscou trazer de volta parte do público e aumentar as vendas.

Outro fator apontado para o aumento do controle dos editores foi à falta de impulso criativo dos artistas. Os editores buscavam experimentalismos visuais e narrativos, algo que os mesmo acreditavam faltar naquele momento e acabava sendo refletido na produção dos *mangás*.

Mediante este processo de adaptação e controle do conteúdo e do visual, o gênero de *mangá* garotas mágicas ressurgiu no início dos anos 1990, onde meninas comuns eram "capazes de se transformar em poderosas versões glamorosas de si mesmas – às vezes de adultas maduras." (MAZUR; DANNER, 2014, p. 269) O enredo consistia em lutas com mudanças de figurinos, onde a garota mágica surgia como uma "espécie de super-herói adolescente fashionista." (MAZUR; DANNER, 2014, p. 269). Talvez o exemplo mais conhecido deste gênero seja o *mangá Sailor Moon*. Outro conceito familiar que voltou a ser trabalhado foi o de samurai errante. Pelas mãos de Takehiko Inoue surgiu *Vagabond*, uma ficção épica histórica do típico guerreiro que vaga, focando assim no crescimento pessoal e nas fraquezas.

Nos anos 1980 e 1990, a editora *Garo* representou o padrão alternativo, buscando atrair novos autores independentes através de uma maior liberdade criativa e editorial, contudo, não ofertava pagamento pelas criações desenvolvidas. Algumas dessas histórias ficaram marcadas pela mistura de fatos cotidianos, sonhos e uma forte noção de localização e atmosfera. (MAZUR; DANNER, 2014)

Naquele momento os quadrinhos se apresentavam como uma forma internacional de arte que dialogava com outras áreas. Enquanto alguns editores estadunidenses buscavam inspiração nas obras de *mangakás* como Katsuhiro Otomo e Kazuo Koike, editores japoneses também enxergavam no Ocidente o potencial para novas ideias. No Japão, editores da revista *Morning*, da Kodasha, procuraram rejuvenescer os *mangás* importando

artistas estrangeiros, contratando assim criadores europeus, norte-americanos, norte-coreanos e taiwaneses para produzir um novo selo editorial.

Dessas contratações sugiram parcerias como a do *mangaká gekiga*[14] Jiro Taniguchi e o francês Moebius (Jean Giraud) no inacabado *Icaro I & II*. Taniguchi já conhecia a ilustração de Moebius em algumas *bande dessinée* francesas. Alguns artistas como Taiyo Matsumoto pareciam tentar combinar a intelectualidade da *bande dessinée* europeia, o poder e a alegria do *comics* norte-americanos e do *mangá* japonês. (GRAVETT, 2004).

Todavia, não apenas nos EUA e no Japão esse movimento de expansão de parcerias internacionais ocorreu.

> Desde meados da década de 1990, os grandes editores franceses tinham percebido que a pequena imprensa de bande dessinée atendia a um nicho de público. Ao movimento alternativo pode ser creditada a abertura de oportunidades nas editoras mainstream de trabalho não convencional por artistas mais jovens [..] (MAZUR; DANNER, 2014, p. 281)

Esse fenômeno ficou conhecido como *La Nouvelle Bande Dessinée*, onde o formato *mainstream* tentava integrar/imitar o formato alternativo, levando a parcerias entre a *L'Association* e editoras voltadas para a massa, inclusive chegando a produzir quadrinhos impressos no formato capa dura, papel brilhante e dentro dos mesmos gêneros que anteriormente foram culpabilizados por estagnar a criatividade produtiva francesa nos quadrinhos. Todavia, mesmo com a impressão nos moldes utilizados pelo circuito *mainstream*, essas produções/parcerias trouxeram mais profundidade e sensibilidade em gêneros considerados clássicos, se provando uma nova forma de sucesso e alcance do público. (GROVE, 2010)

Dessa maneira, através desse percurso, fomos capazes de vislumbrar um determinado movimento de questionamento do que era compreendido como consolidado em variados mercados de histórias em quadrinhos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

[14] Termo utilizado para as histórias direcionadas ao público mais adulto. Não consideravam suas obras *mangás*, pois consideravam esse nome pejorativo devido ao tipo de histórias produzidas nos mesmo.

Nesse texto buscamos refletir sobre transformações no cenário de produção de histórias em quadrinhos em três grandes mercados mundiais durante as décadas de 1980 e 1990. Dessa forma, através de um olhar macro, analisamos os cenários estadunidense, franco-belga e japonês de quadrinhos, buscando perceber a existência de um determinado movimento de contestação do que era tido como consolidado nestes respectivos mercados, fosse no tocante ao conteúdo ou a estética das histórias.

Através deste olhar, que buscou não negligenciar aspectos micro (contextos regionais), percebermos elementos que transcenderam as dimensões nacionais a partir do questionamento do cenário *mainstream*, nos mostrando que essa transformação não ocorreu de forma isolada e que inclusive compartilharam características semelhantes, mas que também se distanciaram em relação as práticas utilizadas para subverter o cenário estabelecido e trazer a tona novos nichos capazes de retomar o público.

Percebemos que nos diferentes locais analisados o surgimento de selos específicos para lançamentos, o surgimento de novas editoras, a contratação de quadrinistas de outros países, a subversão e a incorporação do *underground* e do independente, bem como a maior liberdade criativa ou o controle da mesma, dependendo do cenário analisado, foram práticas adotadas a partir do questionamento feito pelo público consumidor.

Assim, a abordagem global, empregada pela grande área da história como uma ferramenta capaz de aguçar o olhar para estas conexões macrorregionais, visando assim uma compreensão através de um "retrato maior" do contexto e da conjuntura, nos forneceu um olhar mais abrangente sobre as transformações transcontinentais que ocorreram durante as décadas de 1980 e 1990 no mercado de quadrinhos, modificando assim o que era tido como *mainstream* nos diferentes cenários.

Referências bibliográficas

BEATY, Bart. **Frederic Wertham and the critique of mass culture** – A re-examination of the critic whose congressional testiomony sparked the comics code. Jackson: University Press of Mississippi, 2005.

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

GORDON, Ian Lewis. **Envisioning consumer culture**: Comic strips, comic books, and advertising in America, 1890-1945. 566f Dissertation (Doutorado em Philosophy in History) – The University of Rocheste, New York, 1993.

GRAVETT, Paul. **Mangá**: Como o Japão reinventou os quadrinhos. São Paulo: Conrad, 2006.

GROVE, Laurence. **Comics in french**: the european bande dessinée in context. New York: Berghahn Books, 2010.

HOWE, Sean. **Marvel Comics**: The Untold Story. New York: Harper, 2012.

MAZUR, Dan & DANNER, Alexander. **Quadrinhos** – *História Moderna de uma arte global.* São Paulo: WMF Martins, 2014.

MOYA, Álvaro de. **História das História em Quadrinhos**. São Paulo: Brasiliense, 1996.