



INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação
XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Salvador/BA – 1 a 5 Set 2002

Literatura Visual – Influências qualitativas e quantitativas de Moore e Miller no quadrinho adulto publicado no Brasil¹

Prof. Chris Benjamim Natal

Faculdade Seama, Macapá, AP

RESUMO:

O presente trabalho levanta os lançamentos de Histórias em Quadrinhos adultos no Brasil nos trinta últimos anos do segundo milênio, portanto de 1971 ao ano 2000, através das adaptações de obras provenientes da literatura de ficção, ramo mais aceito e consolidado dos quadrinhos juvenis e adultos. Este se designa a ser uma referência para todos aqueles que buscarem adaptações (traduções intersemióticas) da literatura para as HQs. Trata-se de um levantamento exploratório-descritivo (porque é a primeira pesquisa do gênero), que estudou a influência causada pelo lançamento, em meados dos anos 1980, das obras adultas de quadrinhos de autor, de altíssima qualidade, produzidas principalmente por Allan Moore e Frank Miller, com vários outros artistas participantes, determinando o divisor de águas que representaram em termos qualitativos e quantitativos.

PALAVRAS-CHAVE:

Histórias em quadrinhos juvenis e adultas – literatura – adaptação intersemiótica.

¹ Trabalho apresentado no NP16 – Núcleo de Pesquisa História em Quadrinhos, XXV Congresso Anual em Ciência da Comunicação, Salvador/BA, 04 e 05. setembro.2002.



1. Introdução

O termo *quadrinho adulto*, quando pronunciado no Brasil, costuma se referir a histórias eróticas. A utilização do termo não está completamente incorreta, porém reduz um gênero extremamente rico à sua segmentação mais marginal. Segundo nos explica o escritor sobre o gênero mais conceituado no país, espécie de guardião nacional das Histórias em Quadrinhos, o professor da ECA-USP Álvaro de Moya (apud Moura, 1999d), o quadrinho adulto é aquele que remete à qualidade superior, autoral, complexa, séria, que exige de seu leitor uma bagagem cultural mínima para sua correta compreensão: “Quando se fala em quadrinhos de adulto, se pensa logo em sexo. Não tem nada a ver. Eles estão para os quadrinhos juvenis assim como Bergman e Fellini para o cinema comercial. Mas o público brasileiro para este tipo de produção ainda é pequeno”. Esta definição para o termo *quadrinho adulto* é a adotada nesta pesquisa. A opinião (apud Moura, 1999d) do autor da primeira tese de doutorado feita em HQ e defendida no Departamento de História da USP, sobre a Guerra do Paraguai, André Toral (1999), também é relevante para esta variável: “O Brasil está na pré-história dos quadrinhos. O público principal ainda é o infanto-juvenil. O mercado para quadrinhos de autor, sérios, ainda ocupa um *gueto*”.

Devido à complexidade de uma eventual discussão do que seria um quadrinho adulto, estudando caso a caso as publicações já lançadas no Brasil, opta-se nesta por analisar a produção de uma fatia deste ramo já conhecida e bem estabelecida, a *tradução intersemiótica* entre literatura e HQ, posto que esta obedece já reconhecidamente a estes requisitos (autoral, complexa, séria, exigindo uma bagagem cultural mínima).

Assim, este estudo demonstrará os livros e álbuns de HQs publicados desde janeiro de 1971 até dezembro de 2000 no Brasil e encontráveis, contanto que se constituam em *adaptação* de literatura de ficção (romances, novelas, contos e crônicas), concluindo a influência do lançamento das obras a serem citadas na cronologia dos quadrinhos juvenis/adultos, representados pelas adaptações provenientes da ficção literária.

A pesquisa pretende ser uma referência para quem quiser localizar os álbuns citados, quer para pesquisas acadêmicas ou não, constituindo-se quiçá a primeira entre muitas, que venham a mapear todo o mercado no Brasil, e possam ser acrescidas no futuro. O pesquisador em hqs hoje iniciante pode não ter vivido alguns dos momentos mais relevantes da história recente do quadrinho adulto, que são demonstradas nesta. E o pesquisador



experiente, que já vivenciou tais mudanças, pode na mesma ver o que até então somente sentia ser transformado em números comprobatórios.

As adaptações de textos ficcionais para as HQs são um significativo exemplo do uso da linguagem *verboicônica* para a difusão da cultura mais consolidada. Desta forma, trata-se do melhor exemplo de quadrinho voltado para o público mais velho, no mínimo adolescente, pois requer certa bagagem cultural mínima, além de facilitar a definição exata de história juvenil/adulta pois se baseia em fato absoluto e empírico: uma história ou é adaptada de outra ou não é. Seu estudo proporciona a observação da variação de mercado para o quadrinho adulto.

O enfoque é dado apenas às adaptações intencionais, ou seja, aquelas compostas pelos personagens em seus enredos aproximados dos originais. Não serão abordados personagens de origem literária, quando suas aparições nas HQs foram independentes das ações e enredos das obras originais. Também não são abordadas as *quadrinizações* de obras cinematográficas, mesmo quando provenientes de uma obra de literatura, por dois motivos: primeiramente, estas obras já passaram pelo filtro de uma *tradução intermediática* antes de outra, guardando portanto menos de seu original. E também porque sua publicação se deve ao oportunismo da divulgação provocada pela exibição do filme. Ainda são excluídas as adaptações de literatura predominantemente infantil como os chamados “contos de fada”, primeiramente porque estes não atendem o requisito inicial de quadrinho adulto ou pelo menos juvenil, prejudicando a observação quantitativa, e posteriormente porque geralmente foram adaptados e transformados várias vezes até a versão final publicada. Também são excluídas adaptações da chamada literatura oral, ou seja, de lendas, pois não é possível verificar sua fidelidade ao original, e publicações alternativas, como os fanzines, não porque se desconheça exemplos, o que seria uma inverdade. Um excelente (em ambos os sentidos) exemplo foi a adaptação d’*A Metamorfose* de Kafka pelo *Barata* (ironia) de Flávio Calazans.

As obras publicadas em forma de quadrinhos no Brasil jamais foram catalogadas, e desta forma não existem delimitações precisas de sua existência. Muitas editoras pequenas, de tiragens mínimas, aparecem e desaparecem do mercado em questão de meses, dificultando muito sua localização. Pretende-se, portanto, pesquisar as editoras que tradicionalmente publicam ou já publicaram histórias em quadrinhos no Brasil nos últimos trinta anos, de forma comercial e de tiragem representativa, e, entre as muito pequenas ou de



pouca tradição, aquelas dentre as quais ao menos uma obra em especial tenha se destacado, seja conhecida, localizável, esteja contida no acervo das editoras e coleções pesquisadas ou ainda registrada na Biblioteca Nacional.

Com os resultados, pretende-se demonstrar quantitativamente a queda das mesmas, para posteriormente explicar a ascensão do quadrinho adulto disassociado de adaptações. A tabela abaixo mostra, dentre as 125 adaptações encontradas, a diferença na média do número de páginas por edição.

Período	1	2	Total
Corte temporal	1971 - 1985	1986 - 2000	
Total de adaptações	77	48	125
<u>Média de páginas por edição</u>	<u>41,2</u>	<u>60,5</u>	

Para que não haja dúvidas quanto ao critério de qualidade gráfica utilizado, analisemos também a capa das edições:

Período	1		2		Total	
Corte temporal	1971 – 1985		1986 – 2000			
Não plastificada	39	<u>50%</u>	1	<u>2%</u>	40	32%
Plastificada	38	<u>50%</u>	47	<u>98%</u>	85	68%
Total	<u>77</u>	<u>62,4%</u>	<u>48</u>	<u>37,6%</u>	<u>125</u>	100%

Vejamos portanto os resultados: das 125 adaptações encontradas, 77 foram no primeiro período, e apenas 48 no segundo. Além desta queda quantitativa, pode-se observar um claro aumento qualitativo se considerarmos ambos os quesitos: no primeiro corte cronológico, as adaptações possuíam em média pouco mais de 40 páginas, e aproximadamente 50% das mesmas eram publicadas com capa plastificada, números que no segundo período saltam para mais de 60 pg/edição, e um esmagador índice de 98% de publicações com capa plastificada.



Analisando com delimitações menores, no caso de cinco anos, pode-se verificar a constante queda quantitativa, ao mesmo tempo que estável ascensão no quesito oposto, o qualitativo.

Concluimos então, com base nos números descritos nas tabelas logo abaixo que, por volta de 1985, houve no Brasil um salto de qualidade na edição das adaptações da literatura para as Histórias em Quadrinhos e, por extensão, de todo o quadrinho adulto mesmo que disassociado dessas. Esta afirmação fica, portanto, provada, enquanto o quesito de qualidade do roteiro, devendo ser submetido à análise de conteúdo, fica devido ao pequeno espaço para uma próxima oportunidade. Por ser irrelevante, fiemo-nos por hora na palavra dos colecionadores que o afirmam.

Período	1A		1B		1C		1	
Corte temporal	1971 - 1975		1976 - 1980		1981 - 1985		1971 - 1995	
Não plastificada	12	33%	25	75%	2	25%	39	50%
Plastificada	24	67%	8	25%	6	75%	38	50%
Total	36		33		8		77	

Tabela 2 - Proporção de tipo de capa no período 1 e sub-períodos 1A, 1B e 1C

Período	2A		2B		2C		2	
Corte temporal	1986 - 1990		1991 - 1995		1996 - 2000		1986 - 2000	
Não plastificada	1	5%	-	-	-	-	1	2%
Plastificada	20	95%	18	100%	9	100%	47	98%
Total	21		18		9		48	

Tabela 3 - Proporção de tipo de capa no período 2 e sub-períodos 2A, 2B e 2C

Mas qual acontecimento tão marcante poderia ter causado tal fenômeno, verdadeiro divisor de águas, que pode ser considerado ponto máximo delineador de uma tendência, crista de ascendência? Bem, por volta da citada data, na Europa e nos Eua, com eco sobre o Brasil nos anos imediatamente posteriores, foram crescentemente lançadas várias séries adultas de altíssima qualidade editorial (Miller & Sienkiewicz 1986, Miller 1988, 1989,



Miller & Mazzucchelli 1989, Miller & Gibbons 1991, Moore & Bolland 1988, Moore & Lloyd 1989).

A boa experiência trazida pela receptividade dada pelo mercado a estes lançamentos levou ao estabelecimento de selos e editoras especificamente voltadas para o quadrinho adulto no Brasil e no mundo, além da promoção das linhas adultas em geral a lançamentos constantes e de melhor qualidade, ainda ao crescimento numérico das republicações e manutenções em catálogo, levando as adaptações da ficção literária para as HQ a sofrerem uma queda e se tornarem sazonais, uma vez que o mercado estava preparado e receptivo para roteiros adultos de qualidade já disassociados da literatura por não mais necessitar de credibilidade “importada” de outro meio.

Em seu surgimento, as histórias em quadrinhos eram um meio de público-alvo dúbio, que não demonstrava ser voltado para adultos, mas assim o era, devido a questões como o poder aquisitivo, acesso e veículos em que eram publicados. No século XIX, as poucas edições existentes eram o equivalente para a época de um sucesso de crítica, com opiniões favoráveis praticamente unânimes quanto ao surgimento deste novo tipo de arte que enxertava o texto na ilustração ou vice-versa de forma siamesa. Porém, é inegável seu apelo ao jovem pelo estímulo visual que torna a leitura mais digestiva, embora os desenhos também constituam em um elemento a mais ao leitor, muitas vezes exigindo atenção redobrada para que detalhes de suas histórias não se percam entre as figuras principais.

A utilização da ilustração como parte do próprio roteiro trata-se de um elemento intrínseco à própria linguagem da história em quadrinhos, sendo mesmo o que a diferencia dos livros ilustrados, cuja força veio aumentando a partir da década de 1960, com a afirmação do movimento hippie e da contracultura, conforme já visto. A produção e publicação de novas histórias adultas em quantidade que suprisse a demanda levaria ainda algum tempo para se estabelecer, principalmente nos EUA, recuperando-se da ausência de incentivo do período anterior. Observando-se os movimentos de subida e descida mercadológica do quadrinho adulto, é possível estabelecer para o mesmo três eras, evidentemente aproximadas, assim dadas (não confundir com as eras de ouro e prata das histórias em quadrinhos em geral, definição clássica):



INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação
XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Salvador/BA – 1 a 5 Set 2002

AS TRÊS ERAS DO QUADRINHO ADULTO	
Nascimento das HQs (já voltadas para adultos e jovens)	1860
Ostracismo	1920 a 1965
Renascimento	1965 aos dias atuais

Assim, podemos sentir a presença mais intensificada do quadrinho adulto já desvencilhado das noções de obrigatoriedade em ser psicodélico ou *underground* a partir do final dos anos 1960. No período de ostracismo, grande parte dos quadrinhos passaram por processos de “suavização”, uma diluição de seus conteúdos, passando a ser considerados infantis e até bobos e escondendo (através de guetos de publicação e entrelinhas nas revistas seriadas) o verdadeiro subtexto voltado para uma audiência mais qualificada, por décadas. O mercado de então desconhecia o filão. Apenas posteriormente redescobriu sua vocação de meio literário, que utiliza um recurso a mais para transmitir suas mensagens.

As tendências de revalorização dos quadrinhos adultos através da contracultura, do *underground* e da *pop art* estabelecidas durante a década de 60 tiveram seu ápice nos anos 70, em cujo final, adquirindo credibilidade aos poucos, com o custo de muitas obras de grande qualidade como as adaptações da literatura, o quadrinho adulto finalmente deslancha disassociado da imagem de psicodélico, também no Brasil nos anos 80. Séries de roteiro mais profundo, psicológico e intrincado surgem na Europa e EUA, dando uma opção para os não-apreciadores de super-heróis, e os que até não são contra eles, mas ao menos gostam de variar sua leitura ocasionalmente.

Assim, a narração iconográfica adulta muito deve a dois autores, em meados da década de 80: o inglês Alan Moore e o americano Frank Miller. Miller começou trabalhando junto a David Mazzucchelli com o super-herói *Daredevil* (no Brasil, *Demolidor*), em 1979, e virou a história ao avesso. Criou para o protagonista uma personalidade, que poderia ser de fato reconhecida pelo leitor, diferenciando-o dos demais, e introduzindo a personagem *Elektra* (nome de personagem mitológica grega, que também define o complexo psicológico feminino de paixão pelo próprio pai, equivalente ao Édipo masculino), uma ninja perturbada com sua condição feminina, dividida entre o amor e seu treinamento para ser assassina. Mas é em 1983 que emplaca o primeiro sucesso mais autoral, a obra *Ronin* (Miller, 1988) de



quase 300 páginas, na qual traz sua paixão pelas histórias medievais japonesas de temática samurai e sua influência de leitor de *mangá* para as HQs ocidentais, com uma trama que trazia o espírito de um samurai sem mestre para o século XXI. Seu estilo gráfico (Miller também desenha), todo baseado nas rachuras, com traço “sujo” (praticamente sem espaços em branco), começou sua revolução no mercado. A obra foi citada por um dos mais reconhecidos quadrinistas de todos os tempos, Will Eisner (apud Goida, 1990, p.239) comum uma das melhores da atualidade, e o *Demolidor* reformulado como exemplo de quadrinhos de super-herói.

Em 1986 é lançada sua obra (Miller & Sienkiewicz, 1986) *Elektra Assassina*, com a impressionante arte de Bill Sienkiewicz, pintada a óleo e guache quadrinho por quadrinho, outra obra de mais de 200 páginas. Já em 1987 (no Brasil, Miller, 1989) lança a obra que, se não foi sua melhor até hoje, é sem dúvida sua mais lembrada: *Batman, o Cavaleiro das Trevas*, responsável pelo reavivamento do personagem e o novo fôlego tomado após 50 anos de sucesso. A história, de desenhos e colorização totalmente inovadores para a época, mostra um *Batman* envelhecido, aposentado após a morte do segundo *Robin* nas mãos do *Coringa*, voltando à atividade em um tempo no qual os super-heróis foram proibidos, as gangues tomaram conta de tudo, principalmente Gotham City, e o *Super-Homem* é um mero serviçal do presidente americano (resultando aliás em uma das mais clássicas lutas nas HQs de todos os tempos, entre os dois heróis de ideologias opostas), com cenas memoráveis de *Batman* comandando gangues de justiceiros em um batmóvel adaptado à situação, ou seja, um enorme tanque de guerra, e posteriormente à cavalo, seguido de uma nova *Robin* (uma adolescente).

Posteriormente o autor lança *Batman, Ano Um* (Miller & Mazzucchelli, 1989) em parceria com seu desenhista dos tempos de *Demolidor*, quase uma reformulação para a origem do herói, dedicando-se posteriormente aos quadrinhos de autor, com as séries *Liberdade - Um Sonho Americano*, (Miller & Gibbons, 1991) e sua continuação *Martha Washington Vai à Guerra*, ambas em parceria com Dave Gibbons, o ilustrador de *Watchmen* (veja, em seguida, Alan Moore), *Hard Boiled* e a excelente série noir *Sin City*, na qual voltou aos desenhos e inovou uma vez mais, em preto-e-branco e adotando o traço negativo (desenhos brancos sobre fundo preto) que é a marca registrada da série.



Assim como Miller, Alan Moore provou logo no começo da carreira seu excepcional talento para o roteiro, mesmo trabalhando com as desgastadas histórias de super-herói, no caso *Marvelman*, o retorno a um dos primeiros super-humanos ingleses, publicado nos EUA como *Miracleman* por problemas de *copyright* do nome inicial, dando ao personagem uma característica muito mais surreal e transcendental, com argumentos intrincados. Em seguida assumiu o personagem da DC *Swamp Thing* (no Brasil, *Monstro do Pântano*), tornando-o de inexpressivo ao melhor da época na editora. O monstro, uma criatura que até então era um ser humano modificado por compostos bioquímicos que o tornaram literalmente uma planta ambulante, teve sua origem modificada, e se tornou o elemental-guardião da Terra, ganhando a capacidade de deslocar apenas sua alma para qualquer lugar do universo e fazer um novo corpo a partir de qualquer composto vegetal, ainda que microscópico ou alienígena. As histórias assumiram um tom esotérico e existencial, pois o maior drama do personagem era justamente não ter mais nada de humano e sinceramente não ligar muito para isso, e ainda assim possuir uma namorada humana. Em suas páginas nasceu ainda o personagem *John Constantine*, talvez o personagem de HQ adulta mais popular nos dias de hoje, que é um mago inglês similar fisicamente (de propósito, já assumiu Moore), ao cantor Sting, fumante inveterado, mulherengo, beberão, cínico, sarcástico e indiferente, que já enganou ao diabo em pessoa por mais de uma vez.

Ainda como Miller, também Moore criou uma história para o *Batman* que marcou época: *A Piada Mortal*, conto extremamente cru e realista na vida de um herói sem poderes na luta contra um psicopata assassino absolutamente genial, o *Coringa* (verdadeiro protagonista da história), que termina por colocar em dúvida a loucura deste personagem: (seria ele brilhante e calculista demais para ser considerado assim?) e pôr em xeque a sanidade do herói, que se mostra muito mais *Batman* (identidade real) do que *Bruce Wayne* (identidade falsa, mantida apenas pelas aparências – não seria ele obsessivo e esquizofrênico demais para ser considerado são?). No roteiro, *Batman* parece perceber que jamais conseguirá sobrepujar seu nêmesis, enquanto o Coringa dá mostras de que parece adorar de forma quase homossexual (em outra história, *Asilo Arkham*, ele de fato sugere que *Batman* “o coma” e protagoniza uma cena de bolinação em uma situação em que *Batman* não poderia se defender para não provocar a morte de reféns) este jogo de gato-e-rato que o leva a ser preso, ir para o manicômio, fugir, matar e matar, ser preso de novo, e assim por diante, *ad*



infinitum. Nesta última fuga, rapta a *Batgirl* (ou *Batmoça*), filha do Comissário Gordon, talvez o único verdadeiro amigo do herói, a espanca até quebrar sua coluna (a personagem ficou parálitica e abandonou sua carreira de heroína para sempre) e tira fotos dela nua, amarrada e cheia de hematomas, tudo por diversão. A cena final é sintomática: o vilão e seu eterno oponente terminam a história gargalhando juntos, de forma absolutamente doente, de uma piada assumidamente horrível contada pelo próprio *Coringa*.

V for Vendetta (*V de Vingança*) foi o segundo lançamento mais importante da carreira de Moore. A história se passa na França do século XXI, com um personagem incógnito que usa uma máscara teatral para praticar atos de terrorismo anarquista e doutrinar uma seguidora. Sozinho, ele derruba o governo e provoca a segunda Revolução Francesa. Esta obra de mais de 300 páginas foi, de fato, o que levou a DC a notar seu talento e conceder a ele a história com *Batman*.

Mas a obra-prima de Moore, e da HQ mundial em todos os tempos, viria posteriormente, com a história *Watchmen* (380 páginas), desenhada por David Gibbons. O autor da *Enciclopédia dos Quadrinhos* (1990, p. 243), Goida, disse textualmente na obra que *Watchmen* está para os quadrinhos como *Ulisses*, de James Joyce, está para a literatura.

O que mais atrai o leitor de *Watchmen* é a questão de como pode uma obra ser tão realista, tão vívida que os personagens são sentidos como reais, e ao mesmo tempo se tratar de uma história de super-herói? Bem, todas as edições são acompanhadas de artigos, capítulos de livros, documentos extraídos de arquivos de hospitais psiquiátricos ou secretos do governo, entrevistas tipo *Playboy*, etc, tudo saído exclusivamente da imaginação de Moore, mas que ao se cercar todos os fatos se torna tão real que é quase palpável, lembrando o movimento da literatura, naturalismo, que contou entre outros com Machado de Assis, deixando marcas de como se fazer uma história realista que perdura até hoje. A história discute como realmente poderia ser o mundo caso de fato existissem heróis. No caso, são todos vigilantes, sem poderes, com exceção de um, o *Dr. Manhattan*, que é virtualmente onipotente, onisciente e onipresente, o que traz, por exemplo, a discussão: o que o diferencia de Deus? E neste caso, o que o faria se importar com a humanidade? Com o auxílio do herói supremo, na cronologia *Watchmen* os EUA ganharam fácil a guerra do Vietnã, o que mantém o presidente Nixon no poder. Porém, se ele desaparece, o país fica indefeso. Outras questões



interessantes: porque um país permitiria que grupos de pessoas, vestidas com roupas colantes coloridas e malucas saíssem por aí fazendo justiça com as próprias mãos?

Os personagens de *Watchmen* são excelentemente construídos, e suas personalidades são referências vívidas às HQs e à realidade. Entre os heróis, *Ozmandias* é um acrobata bilionário e megalomaníaco, com QI imensurável. *Nite Owl* usa um traje que lembra o do *Batman*, baseando-se em seu poderio tecnológico, o *Comediante* é um mercenário violento e estuprador e *Roscharch* é um detetive de métodos hiper-violentos e noção de justiça própria, que usa um tecido especial sobre a face, reproduzindo as manchas do conhecido teste psicológico homônimo demonstrando suas emoções, sendo que sua ausência de vida pessoal se manifesta fazendo com que ele não mais aceite sua própria face como real (e, deste modo, similarizando-o a outra faceta de *Batman*). Em uma cena ele diz, preso e subtraído de sua máscara, que estava desprovido de seu rosto. Cabe a eles descobrir quem é o *serial-killer* de mascarados e salvar o mundo da 3ª Guerra Mundial, entre outras armadilhas a descobrir. Outras obras tentaram e conseguiram discutir o impacto que super-heróis teriam sobre a vida real, mas nunca os colocou em xeque tanto quanto *Watchmen*. Foram os casos, por exemplo, de *Marvels*, pela editora homônima, e *Kingdom Come* (no Brasil, *O Reino do amanhã*), pela DC, ambos publicados na segunda metade da década de 1990 e pintados pelo grande artista Alex Ross, que possui o estilo hiper-realista, quase fotográfico.

A obra de Moore interferiu na questão do espaço mercadológico de duas formas, uma indireta (o espaço maior dado aos quadrinhos adultos depois do sucesso de suas HQs de altíssima qualidade) e uma direta: as alterações feitas por ele no monstro do Pântano e a criação de John Constantine, pois por causa dos dois personagens, os donos da DC Comics decidem criar um selo exclusivo para as HQs desta linha, o primeiro do mundo em uma grande editora, chamado Vertigo, porque aquelas criações não poderiam conviver em harmonia em um universo dominado por super-heróis. No selo seriam publicados futuramente os maiores sucessos adultos de todos os tempos: *Preacher*, um pastor que é o último descendente de Jesus Cristo, cuja família era composta quase sem exceção por psicopatas e maníacos e que passa seu tempo procurando Deus, que fugiu do paraíso e se escondeu na Terra, tendo como melhor amigo um vampiro irlandês; *Hellblazer*, a revista-solo de John Constantine; *Sandman - the mystery mask* (no Brasil, *Sandman, a máscara do mistério*), versão renovada com temática realista para o antigo herói cujas habilidades se



resumiam a uma pistola de gás e uma máscara que o proteje dele; *The Books of magic* (no Brasil, *Os Livros da magia*), um legítimo conto de fadas para adultos, que conta a história de um garoto de 12 anos que está destinado a se tornar o maior mago da Terra, e para isso convive com fadas, gnomos, ogres e todo o tipo de criaturas oníricas; *The Invisibles* (*Os Invisíveis*), grupo anarquista muito eclético (com feiticeiros, pajés, gente comum e até uma travesti brasileira) que tenta denunciar a conspiração de controle existente em todos os cantos do planeta e em todas as esferas de poder, e finalmente *Sandman*, além de muitas excelentes histórias fechadas. A DC tentou também publicar dois outros selos exclusivos para adultos, que posteriormente pereceram tendo alguns de seus títulos cancelados, outros transferidos para o *Vertigo*. Foram o *Verité*, composto de histórias fictícias datadas em momentos quaisquer no passado e *Helix*, para histórias de ficção científica. Neste último a publicação mais céebre (e que foi continuada) é *Transmetropolitan*, uma ficção paranóico-niilista-caótica, de estética *cyberpunk*, estrelada por um jornalista chamado *Spider* (*Aranha*), sujeito cínico e pessimista que, ainda assim, tenta fazer alguma diferença no mundo com suas matérias, já que precisa de dinheiro para sobreviver na grande metrópole/prança de guerra em que vive.

Mas de volta a *Sandman*. O inglês Neil Gaiman, que anteriormente já tinha alcançado o sucesso por sua minissérie *Orquídea Negra*, que conta a vida de um ser elemental que é algo *Monstro do Pântano*, algo fada, para o mesmo antigo herói citado, mas que deste aproveitou apenas o nome, diga-se, pois se trata de um deus ancestral aos outros deuses, responsável por todos os sonhos e histórias da criação. Entre seus muitos nomes, o principal é *Dream* (sonho), fazendo parte de uma linhagem de sete, assim dados por ordem de nascimento: *Destiny*, *Death*, *Dream*, *Destruction*, *Desperation*, *Desire* e *Delirium* (*Destino*, *Morte*, *Sonho*, *Destrução*, *Desespero*, *Desejo* e *Delírio*). Destaque-se a personagem *Morte* que, em uma visão tremendamente criativa, é uma moça que aparenta seus 20 e poucos anos, que acolhe aqueles que a ela se apresentam com todo o carinho e os orienta para o pós-vida com todo o cuidado necessário, fazendo constantemente o papel de amiga. Esta, de tão carismática, conquistou uma legião de fãs à parte. *Sandman* era recheado de referências a todos os tipos de arte, do teatro à pintura, dos afrescos ao cinema e música, e teve 75 edições antes de ser abandonada por Gaiman, que fechou o ciclo de histórias, praticamente impossibilitando a continuidade da abordagem de seus personagens, com os quais só ele



conseguia lidar. Assim, apenas alguns personagens secundários, como Cain e Abel (os mesmos da Bíblia) continuaram a ser publicados na revista periódica *The Dreaming*, que se passa no Reino dos Sonhos, e em ocasiões sazonais.

Com o estabelecimento do selo Vertigo, estava lançada a situação para que as editoras em geral acreditassem no lançamento constante de HQ adulta, pois o mercado estava faminto. E assim foi também no Brasil, onde todas as obras do selo citadas e muitas outras foram lançadas. Só que mais uma vez o mercado nacional provou sua fragilidade, talvez provocada por mau gerenciamento, talvez por altos preços. Assim, a série *Sandman* levou dez anos para ser publicada, entre os finais das décadas de 1980 e 1990, pelas editoras Globo, Devir e Metal Pesado. Todos os outros títulos citados no selo, assim como dezenas mais, foram lançados pela Metal Pesado, que teve de mudar seu nome por problemas de copyright (revista *Heavy Metal*, que traduzida ao pé da letra significa Metal Pesado) para Tudo em Quadrinhos, que depois foi incorporada à Fractal, que depois extinguiu sua linha de quadrinhos. Tudo isso no espaço de dois anos e meio, entre 1997 e 1999.

Hoje as novatas Via Lettera (de Jotapê Martins), Conrad (de André Forrastieri), Brainstore e Mithos tentam dar continuidade, ainda que sazonal, junto a uma dúzia de outras, no lançamento de quadrinhos adultos nacionais e estrangeiros. Muito eventualmente de adaptações.

CONCLUSÃO

Após a pesquisa descritiva, fica claro que a quantidade de quadrinhos adultos de qualidade lançados no Brasil cresceu muito após 1985 e os primeiros lançamentos deste novo levante, guiados principalmente pelas obras de Miller e Moore. Porém este crescimento qualitativo nos roteiros e temáticas, acompanhado também evidentemente por uma evolução gráfica e de impressão, causou o efeito colateral da queda até o quase sumiço das adaptações da literatura para as histórias em quadrinhos, no ocaso do milênio, pois os leitores juvenis/adultos já se sentiam em condições de ter contato com uma razoável quantidade e periodicidade de material satisfatório à sua leitura. Assim, as adaptações perderam a maior fatia de seus compradores.



Por outro lado, também as novas adaptações obedecem a um maior padrão de qualidade, o que inclui a modernização de seus argumentos e aprofundamento da personalidade dos protagonistas.

4. Referências Bibliográficas

- CAGNIN, Antônio Luiz. Yellow Kid, o moleque que-não-era-amarelo (pondo os pontos nos ii). In CALAZANS, Flávio Mário de Alcântara (org). *As histórias em quadrinhos no Brasil: teoria e prática*. Guarulhos: INTERCOM/Gráfica e Editora Parma, 1997. p.19-27.
- CALAZANS, Flávio Mário de Alcântara. Um panorama das histórias em quadrinhos brasileiras contemporâneas. in: *Comunicação & Sociedade*. São Bernardo do Campo, UMESP, n. 29, 1998.
- GOIDA [Hiron Cardoso Goidanich]. *Enciclopédia dos quadrinhos*. Porto Alegre: L&PM, 1990.
- LUYEN, Sonia Maria Bibe. *Mangá: O poder dos quadrinhos japoneses*. São Paulo: Estação Liberdade, 1991. 250 p.
- MAGALHÃES, Henrique. *O que é fanzine*. São Paulo, Brasiliense, 1993 (Primeiros passos, 283). 82p.
- MILLER, Frank & MAZZUCHELLI, David. *Batman – ano um*. Cores de Richmond Lewis. [tradução e letreiramento s.a] São Paulo: Abril Jovem, 1989. 106p.
- MILLER, Frank. *Batman – o cavaleiro das trevas*. Arte final de Klaus Janson. Cores de LynnVarley. Tradução de João Paulo Martins e Hércio de Carvalho. [letreiramento s.a] São Paulo: Abril Jovem, 1989 (4 fascículos). 208p.
- Idem (texto) & SIENKIEWICZ, Bill (ilustrações, capas e cores). *Elektra assassina*. [tradução & letreiramento s.a] São Paulo: Abril, 1986 (4 fascículos). 272p.
- Idem (texto) & GIBBONS, Dave (ilustrações e capas) *Liberdade – um sonho americano*. Cores de Robin Smith. [tradução e letreiramento s.a] São Paulo: Globo, 1991 (4 fascículos). 208p.
- Idem. *Ronin*. Cores de Lynn Varley. [tradução e letreiramento s.a] São Paulo: Abril, 1988 (Mini-série de luxo 1 / 6 fascículos). 312p.
- MOORE, Alan (texto) & LEACH, Gary (ilustrações). *Miracleman*. Cores de Howard Chaykin. Tradução de Wilson Costa de Souza. Letreiramento de Giovanni Danilo Voltolini.



- São Paulo: Tannos, 1989 (3 fascículos). 108p.
- Idem (texto) & BOLLAND, Brian (ilustrações e capa). *A Piada mortal*. Cores de John Higgins. Tradução do Estúdio Criarte. Letras de Clayton F. S. Montilohel. São Paulo: Abril, 1988 (Graphic Novel 15). 52p.
- Idem (texto) & LLOYD, David (ilustrações). *V de vingança*. Cores de David Lloyd & Siob Handodb. [tradução e letras s.a] São Paulo: Globo, 1989. 330 p.
- Idem (texto) & GIBBONS, Dave (ilustrações, capas e cores). *Watchmen*. Tradução de Jotapê Martins. Letreiramento de Lilian Mitsunaga. São Paulo: Abril, 1999 (12 fascículos). 432p.
- MOURA, Flávio. Desenho de Quixote é aperitivo para o livro. *Jornal da Tarde*. São Paulo, 26 set 1999a. Variedades.
- idem. Doutorado em forma de gibi. *Jornal da Tarde*. São Paulo, 26 set 1999b. Variedades.
- idem. Quadrinhos, para gostar de ler e ver. *Jornal da Tarde*. São Paulo, 26 set 1999c. Variedades.
- idem. Quadrinhos que fazem a cabeça de gente grande. *Jornal da Tarde*. São Paulo, 26 set 1999d. Variedades.
- MOYA, Álvaro de. Para não morrer de rir, uma tira por dia. *Folha de S. Paulo*, 05 de julho de 1999. caderno Ilustrada, p. 4-7.
- QUELLA-GUYOT, Didier. *A história em quadrinhos*. tradução de Maria Stela Gonçalves e Adail Ubirajara Sobral. (50 palavras, 3) São Paulo: Edições Loyola, 1994. 154 p.
- ROSS, Alex & DINI, Paul (argumento) *Super-Homem - paz na Terra*. Arte de Alex Ross. Roteiro de Paul Dini. [tradução e letreiramento s.a] São Paulo: Abril, 1999. 68p.
- TORAL, André (texto, ilustrações e capa). *Adeus amigo brasileiro*. São Paulo: Companhia das Letras, 1999. 128p.