



A GÊNESE ÉTICA E ESTÉTICA NA COMUNICAÇÃO VISUAL DE FOSTER, CALKINS, GOULD E RAYMOND

Maria Beatriz Furtado Rahde

FAMECOS / PUC – RS; Pesquisadora do CNPq

Resumo: Este artigo busca a reflexão sobre a ética e a estética da mídia visual de quatro autores e os seus reflexos na sociedade moderna, do século XX ao contemporâneo. Para tanto evocamos a gênese das questões éticas, da composição estética iconográfica dos quadrinhos, dos valores humanos propostos por este meio de comunicação, enfocando a sociedade dos anos trinta, em que as mudanças temáticas da mídia visual vieram a propor novas reflexões de ordem filosófica quanto aos novos valores morais apresentados na comunicação imagística, introduzindo, ao mesmo tempo, questões sobre a beleza visual e moral, que são discutidas nestas novas imagens, as quais serviram como ponto inicial de formação do novo pensamento que permeou a sociedade moderna.

Palavras-chave: Estética – Comunicação Visual - Quadrinhos.

Introdução

A comunicação moderna pelas imagens das histórias em quadrinhos sofreu mudanças radicais, quando os desenhistas deste período da modernidade conscientizaram-se da importância de introduzir questões éticas na mídia iconográfica. Considerando o papel midiático da imagem visual na sociedade, os artistas inovaram suas imagens e textos a partir de 1929, plena era moderna. Esta mudança radical nos quadrinhos teve como mola propulsora a Grande Depressão, com a queda da Bolsa de Wall Street, quando então os desenhistas da comunicação visual buscaram resgatar os valores morais e éticos do indivíduo, representados pelos grandes heróis do século XX, que passaram a ocupar o cenário dos quadrinhos. Se os grupos sociais estavam desiludidos e aturdidos pelo desemprego, pela marginalidade, foi considerada a necessidade de confirmar a existência destes valores nos



heróis emergentes, configurando um conjunto de faculdades morais que precisavam ser apresentados para maior reflexão da sociedade consumidora dos quadrinhos. Incutir o novo na comunicação visual foi uma das grandes metas destes artistas, que procuravam resgatar a crença na sociedade, em busca de novas verdades que se haviam perdido.

O novo estava por toda a parte e a ordem geral dos manifestos modernistas era justamente, o *tornar novo*, rejeitando toda e qualquer manifestação gráfica ou plástica que remetesse às formas visuais tradicionais.

Discutiremos aqui os aspectos visuais e textuais de quatro importantes desenhistas dos quadrinhos que imbuíram-se desta missão: Harold Foster, Dick Calkins, Chester Gould e Alex Raymond, que, entre outros do período denominado A Idade de Ouro desta literatura iconográfica, foram os primeiros a abordar as grandes perspectivas éticas e estéticas na mídia quadrinizada da sociedade modernista.

A ética e a estética nos quadrinhos

Se a 1ª Guerra Mundial não prejudicou de forma séria a produção da comunicação visual dos quadrinhos norte-americanos, a Grande Depressão de 1929 afetou de maneira radical seu conteúdo literário, imagístico e midiático. A onda de suicídios que se seguiu neste período, a descrença do indivíduo pelo indivíduo, a marginalidade, o desemprego e a insegurança da sociedade americana, conseguiram transformar os grandes centros urbanos em verdadeiras selvas de concreto, provocando nos desenhistas uma atividade criadora das mais intensas. A sociedade estava vivendo uma vida selvagem e era preciso resgatar os valores humanos que pareciam perdidos.

O conceito de valor, diz Jaeger (1995), ganha significado permanente e força emocional, capaz de mover os homens também na expressão gráfica, apresentando variações de acordo com diversas doutrinas filosóficas, como referem Japiassú e Marcondes (1993). O valor, conforme estes dois autores, se constitui como aquilo que traz a felicidade ao homem. Ora, quando se fala em valor, refletimos sobre a moral, o que nos conduz à ética, que estuda



os problemas da moral. Japiassú e Marcondes afirmam que a ética seria, portanto, a “construção de um conjunto de prescrições destinadas a assegurar uma vida em comum, justa e harmoniosa” (1993, p.90).

Torna-se, pois, necessário entender o momento vivenciado pela sociedade americana do final dos anos 20, início dos anos 30, e a relação existente entre os desenhistas das histórias em quadrinhos, dedicados a esta mídia visual, quanto à questão moral e à questão ética, que deveriam, não só trazer, mas apresentar e incutir novos conceitos de valor aos fruidores dos quadrinhos.

A mídia quadrinizada tinha tudo a ver com aquele contexto modernista, por estar procurando nas falhas cometidas, uma nova ética para a comunicação visual, até então um pouco distante da realidade social, salvo algumas excessões anteriores.

Com referência ao comunicador, Castro (1998, p. 105) argumenta:

...o que mostram, falam ou escrevem tem a ver também com o modo com que olham o mundo. Ao acreditar na modernização...a da ideologia do bem estar- são estes valores que vão difundir.

O caráter, a força, a coragem foram, assim, recriados nas imagens de *Tarzan*, por um desenhista de origem canadense, Harold Foster, que, tomando como temática a obra de Edgar Rice Burroughs, transformou e estabeleceu a primeira história em quadrinhos de aventura, em 1929, com um espírito verdadeiramente modernista, conduzindo-a para um novo e independente rumo. Surgiam os chamados *serious comics*, imbuídos de altas questões éticas e estéticas na mídia visual da modernidade.

Foi por meio de Foster que o personagem adquiriu a tão idealizada beleza visual e moral do homem, combatendo lealmente o mal, sem nenhum resquício de sadismo, buscando a justiça e o valor ético do viver humano, numa luta constante pelos direitos da lei e da ordem (Marny, 1970).

A sociedade desta época estava marcada pelas invenções, pelos heróis, por novas conquistas. Em 1927 Charles Lindbergh havia atravessado o Atlântico no seu aeroplano *The Spirit of St. Louis*. Por que, então, o herói da história em quadrinhos não atravessaria o espaço?

Foi desta forma que na mesma data do surgimento de *Tarzan*, em janeiro de 1929, que a ficção científica, magistralmente descrita por Jules Verne no século XIX, invadiu como uma avalanche o moderno universo das histórias em quadrinhos. Mais um tema surgia pelas ilustrações de Dick Calkins, que, inovando o conteúdo da comunicação visual, “escrito e adaptado por Phillip Nowlan, segundo seu romance *Armagedon 2419 a. C.*, leva-nos de chofre ao futuro” (Couperie et. al, 1970, p.63) .

A aviação crescia nos Estados Unidos: *Buck Rogers*, herói da nova série, era um ex-tenente da aviação, da mesma forma que o seu desenhista, Na história, o herói era lançado no século XXV, entrando em combate com o mal, representado pelo seu oponente, *Killer Kane*, que almejava conquistar a Terra. Sobre este herói, Couperie et al. (1970), salientam a importância das viagens interplanetárias elaboradas pelo autor e desenhadas por Calkins, nas quais apareciam foguetes em abundância ou armas que disparavam raios mortíferos, numa visão prospectiva.

Ainda que hoje as idealizações imaginárias de Calkins possam parecer superadas, *Buck Rogers* foi a primeira história em quadrinhos a tratar com seriedade o tema da ficção científica moderna, enfatizando a lealdade e as virtudes humanas do herói incorruptível.

Além de sérios os quadrinhos estavam se tornando novos. A idéia de criação e de destruição parecia seguir os conceitos modernistas de Nietzsche, que tanto influenciou o pensamento do século XX: "Todo aquele que quizer ser criativo...deverá ser um destruidor de [antigos] valores" (Nietzsche, citado por Bradbury, 1989, p.19).

Com respeito à criação literária, que também se compõe na criação imagística dos quadrinhos, é relevante estabelecer algumas reflexões de Bradbury (1989, p. 19), quando diz que "foi nos anos 30 que o poeta americano Ezra Pound impôs aos literados do seu tempo um dos mais famosos imperativos da literatura moderna: a arte de `tornar novo`."

Frente a estas considerações, era necessário reconstruir a cultura, proceder a uma releitura que possuía raízes no poeta do século XIX, Walt Whitman, que procurava o novo e cuja importância somente foi reconhecida plenamente no século XX. Era mais uma afirmação da modernidade, que rejeitava qualquer fórmula considerada ultrapassada pelos modernistas, seja nas artes plásticas, na literatura, no social e no político, nas manifestações da mídia com que a sociedade vivia.

Bradbury (1989) afirma que o espírito da democracia entre a sociedade norte-americana e o desenvolvimento do país tornaram, de certa forma, inevitável estas novas mensagens poéticas, bem como as modernas formas de expressão.

Diante do sucesso de *Tarzan* e *Buck Rogers*, os distribuidores perceberam de imediato que as velhas fórmulas dos quadrinhos não eram mais capazes de, sozinhas, reterem a atenção do leitor. Era necessário continuar inovando para o futuro e a continuidade do sucesso da comunicação visual dos quadrinhos, fortemente impregnada de uma nova ética midiática, envolvia criação artística e literária, inseridas numa sociedade temerosa e incerta que estava se caracterizando nos anos 30.

Vivia-se a época de Al Capone, do gangsterismo, do medo, dos sindicatos e da polícia corrompidos, que cobravam por proteção. Os cidadãos honestos não tinham a quem recorrer e as operações ilegais se desenvolviam principalmente em Chicago. Era necessário nutrir a esperança da ordem, da justiça que a sociedade estava perdendo.

Esta foi uma das razões pelas quais o desenhista Chester Gould, encorajado pelo Chicago Tribune Syndicate, criou, em 1931, uma história em quadrinhos de aventuras policiais, cujo herói, *Dick Tracy*, dá o nome à nova série.

Tracy era o inspetor de polícia de uma cidade sem nome, mas que, pelo cenário, o leitor a identificava como Chicago. Honesto e de uma retidão exemplar, *Dick Tracy* não se deixava cair na tentação frente às ofertas corruptas dos sindicatos do crime organizado. e o seu



senso de dever e de lealdade profissionais eram inabaláveis. Ele era o soldado da justiça e da ordem, tornando-se o terror dos gangsters.

Distante da beleza física de *Tarzan*, do cenário fantástico e arrojado de *Buck Rogers*, o estilo de Gould era quase caricato; o desenho possuía sombras profundas, num estilo expressionista e sombrio, que combinava com o ambiente soturno dos becos, numa visão subterrânea do crime. Nos seus quadrinhos, a pena e o pincel foram largamente utilizados, possuindo um ritmo narrativo que remetia à modernidade da nova história policial, como nos romances de Chandler ou Hammet, cujo herói, Sam Spade, estava longe de possuir a sofisticação de um Ellery Queen. Como Spade, Tracy era quase desprovido de humor e, por vezes, implacável: surgia o realismo nas histórias em quadrinhos com uma narrativa intrigante e bem estruturada, na qual, o inspetor Tracy, também fazia às vezes de detetive particular quando isto era considerado necessário. (Couperie et al. 1970)

Prosseguem os autores referindo que os excelentes roteiros nunca se tornaram medíocres e o valor destas histórias foram trabalhados com esmero por Chester Gould, cercando-as de um clima de intriga, de fatalidade, de investigações, no qual o herói buscava sempre vencer o mal pelo seu caráter ímpoluto.

O cidadão americano agora possuía alguém em quem acreditar. *Dick Tracy* era este alguém e a fruição destas histórias ficou estabelecida, pois a justiça estava restaurada, na realização do sonho consumido. Sobre o personagem, Fellini assim declarou (citado por Marny (1970, p.135): "É cem vezes mais belo que os melhores filmes de 'gangsters' americanos".

Em apenas dois anos, três novos temas haviam se tornado sucesso na mídia quadrinizada: a aventura, a ficção científica e o gênero policial. A idéia do novo havia sido implantada também na mídia visual, justamente no período da crise vivenciada pela sociedade já do mundo todo, quando estas histórias saíram das fronteiras americanas e foram traduzidas para outros países, num sucesso sem precedentes. Se a "arte de tornar novo é também uma arte de crise" (Bradbury, 1989, p.22), a atividade criativa dos desenhistas continuou impulsionada pelas idéias modernistas e foi assim que em janeiro de 1934, mais três histórias



invadiram o cenário da comunicação iconográfica dos quadrinhos pela imaginação criadora de um único artista: Alex Raymond. Eram elas o *Agente Secreto X-9*, *Jim das Selvas* e *Flash Gordon*.

Desde o aparecimento de *Tarzan*, a figura do roteirista penetrara no universo dos quadrinhos, ao lado do desenhista. Em parceria com o escritor de novelas policiais, Dashiell Hammett, Raymond, com *X-9*, enviou uma resposta à altura ao personagem *Dick Tracy*. O *Agente Secreto X-9* não se satisfazia em apenas lutar contra o crime e os criminosos, "mas se insinua entre eles, utilizando seus hábitos e suas gírias" (Couperie et al., 1970, p.63).

O outro personagem, *Jim das Selvas*, era um caçador e explorador de pitorescos cenários primitivos, principalmente a Birmânia, onde ele subjugava traficantes e agitadores internacionais, em situações repletas de inventividade "nas exuberantes selvas tropicais asiáticas, quadro em que decorreram as aventuras deste justiceiro da selva..." (Gubern, 1975, p.98). Pouco faltou para que estas histórias passassem à frente de *Tarzan*, com a exploração do mesmo gênero de aventura selvagem.

É inegável que a maior criação de Raymond foi o personagem Flash Gordon, com o qual o jovem artista demonstrou uma inventividade quase ilimitada, unida à perfeição de seus desenhos. Referindo-se a este novo herói, Marny (1970, p. 141) é enfático:

As aventuras de Flash Gordon constituem, de fato, uma epopéia das mais belas que algumas vezes se escreveram, e nela reencontramos, com admirável delírio, rastos dos heróis da antigüidade, dos cavaleiros da Távola Redonda e também....dos democratas americanos.

A ética e a estética foram altamente utilizadas por Raymond, numa criatividade sem precedentes, marcando fortemente os ideais da modernidade, imprimindo a liberdade do ser humano, a cidadania, a razão aliada à generosidade e, sobretudo, o valor moral do indivíduo, na personalidade de *Flash Gordon* (Rahde, 2000).

Conforme Vazquez (1990), a ética, como ciência do comportamento moral do homem e da sociedade, encontrou nestes heróis dos anos trinta aqui citados, uma ética midiática individual, que norteou a modernidade das histórias em quadrinhos.



Considerando que estes autores da mídia visual buscaram um novo código de comunicação, sua responsabilidade perante a sociedade consumidora dos quadrinhos foi imensa, quando ousaram a busca do novo para esta sociedade desiludida, trazendo à tona a esperança de um novo comportamento humano, mais voltado para a axiologia do que para interesses de ordem pessoal

De acordo com Di Franco (1996), lembrando alguns dos seus itens sobre ética podemos assegurar que Foster, Calkins, Gould e Raymond estabeleceram um **novo diálogo com o leitor**, como refere Di Franco e prossegue sobre a necessidade **de investir na ética da verdade**, investir na **formação permanente**, assim como **saber ousar**.

No que podemos referir sobre estes desenhistas da mídia iconográfica, que ousaram interferir numa sociedade plena de incertezas, concordamos com Castro (1998, p. 109), quando diz que é " preciso sair de cima do muro e assumir caminhos".

Foster, Calkins, Gould e Raymond foram os precursores que assumiram esta atitude e este compromisso, optando por uma mídia ética frente à sociedade consumidora, ao premiarmos com personagens, não só esteticamente estruturados, mas com valores solidamente estabelecidos. Foi com criatividade e imaginação que estes autores buscaram a nobreza trazendo-nos, como já referimos, a esperança de educarmos-nos e de educar um novo ser social "em defesa da comunidade, em defesa do ser humano, respeitando suas diferenças" (Castro, 1998, p. 109).

O fenômeno da comunicação visual dos quadrinhos espalhava-se rapidamente para inúmeros países, inclusive para o Brasil pelos esforços de Adolfo Aizen e constituíram-se, conforme pesquisas realizadas por Robinson, White Bogart e Della Conte, numa leitura principalmente do público adulto, como refere Eco (1970) . Afirma ainda Eco que esta comunicação visual - a qual Cagnin (1970) denomina Literatura Paralela - obteve grande eficácia de convicção, apenas comparável aos mitos criados pelos homens, revelando fenômenos de alta significação psicológica.



Investigando este fato verificamos que a sensação de imaginar, de sonhar de crer firmemente no irreal foi, é e sempre será uma necessidade humana desde o início dos tempos até o momento contemporâneo. E a modernidade, com suas utopias e racionalidade, não perdeu esta necessidade imaginária, presente nas artes e na comunicação visual.

De fato, Rank (1961, p. 15) analisa estes aspectos ao dizer que " a manifestação da relação íntima que existe entre o sonho e o mito...justifica plenamente a interpretação do mito como um sonho dos povos".

Desta forma as sociedades participavam intensamente das situações altamente criativas dos autores de quadrinhos, "como se participa de fatos que tocam de perto a coletividade..." (Eco, 1970, p.224).

O mito do herói, criado nas histórias em quadrinhos modernas, estava estabelecido desde o aparecimento de *Tarzan*, revelando a influência da imortalidade da imagem que passava a atuar de maneira fundamental ao equilíbrio psíquico do Novo Mundo, o qual assistia, mais uma vez, os ecos da crise que se formava na Europa.

A história em quadrinhos tornava-se uma espécie de catarse para o homem comum de todo o mundo: Os heróis eram belos e humildes, bondosos e serviçais, dedicando sua vida à luta contra a maldade e os malfeitores, num padrão moral altamente maniqueísta. Os valores humanos eram ressaltados, como o dever, a honestidade, a lealdade, tornando-se, pois, os mitos típicos necessários à sociedade consumidora dos quadrinhos.

A década de trinta foi marcada por diversos artistas que criaram heróis legendários e se antes deste período os personagens eram inseridos nos quadros, muitas vezes ao acaso, cabe salientar que a preocupação também estética da Idade de Ouro foi o estudo compositivo na comunicação visual.

Couperie et al. (1970) referem que os processos de compor o herói elevaram os quadrinhos ao mais alto patamar artístico, num íntimo comprometimento com a estética renascentista e barroca.



Foster e Raymond podem ser lembrados, entre outros tantos artistas dos anos trinta, como exemplos desta preocupação estética. Observando os desenhos de *Flash Gordon* ou *Tarzan*, percebemos composições em forma de cruzeiros, espirais ou diagonais, em que todos os movimentos se equilibram. Raymond chegou a exploração não só do estilo barroco, mas do idealismo e do maneirismo, com soberbas composições artísticas que tornaram sua obra mais plástica do que gráfica.

Podemos assim afirmar que o universo deste período áureo dos quadrinhos prestou-se às mais variadas explorações: do herói ao super-herói, do argumento literário à iconografia, da estética compositiva ao processo midiático, principalmente com novas tendências sociais, em que a reflexão ética do comportamento humano tornou a comunicação visual dos quadrinhos mais respeitada pela sociedade.

Não vamos negar, aqui, a importância dos avanços tecnológicos e midiáticos do contemporâneo. As histórias em quadrinhos, hoje, utilizam-se dos multimeios com segurança e precisão; a sociedade mudou e os heróis da pós-modernidade são mais liberados, mais questionadores nos aspectos ético-morais; o heroísmo individual cedeu lugar para o coletivo, em que se questiona o próprio poder; os anti-heróis são mais difundidos, perdem muitas vezes e buscam mais a união grupal, refletindo com mais introspecção os próprios poderes.

No entanto, acreditamos que lembrar a gênese midiática da modernidade, seus códigos éticos, rígidos muitas vezes, por certo, é um fator altamente relevante, marcando as presenças da aventura, com *Tarzan*, da ficção científica, com *Buck Rogers* e *Flash Gordon*, a estrutura complexa do policial *Dick Tracy*, num período de depressão e desilusão social em que a utopia apareceu de forma tão definitiva para os conceitos modernistas. A ideia da modernidade de acordo com Calinescu (1991, p.71), nos diz que "a imaginação utópica, tal como tem sido desenvolvida desde o século XVIII é mais uma prova da moderna desvalorização do passado e da crescente importância do futuro", referindo, ao mesmo tempo que o gênero de ficção utópica é aquele cuja oposição deveria estar diretamente ligada à visão do futuro.



Certamente Foster, Calkins, Gould e Raymond, com seus heróis solidamente estruturados nestes valores utópicos da modernidade merecem ser sempre lembrados, por terem sido, entre outros desenhistas dos anos trinta, os primeiros a abordarem as grandes questões éticas da mídia visual, implantando novas propostas comunicacionais para o contemporâneo social.

Referências bibliográficas

- BRADBURY, Malcom. *O mundo moderno. Dez escritores*. São Paulo: Companhia das Letras, 1989.
- CALINESCU, Matei. *Cinco caras de la modernidad. Modernismo, vanguardia decadencia kitsch, posmodernismo*. Madrid: Tecnos, 1991.
- CAGNIN, Antonio. *Os quadrinhos*. São Paulo: Ática, 1975.
- CASTRO, Cosette. *Ética & Comunicação*. In: LEVACOV, M. et al. *Tendências da comunicação*. Porto Alegre: LP&M, 1998.
- COUPERIE, Pierre et al. *História em quadrinhos & comunicação de massa*. São Paulo: Museu de Arte Moderna Assis Chateaubriand, 1970.
- DI FRANCO, Carlos Alberto. *Jornalismo, ética e qualidade*. Petrópolis: Vozes, 1996.
- ECO, Umberto. *Apocalípticos e integrados*. São Paulo: Perspectiva, 1970.
- GUBERN, Román. *Literatura da imagem*. Rio de Janeiro: Salvat, 1975
- JAEGER, Werner. *Paidéia. A formação do homem grego*. São Paulo: Martins Fontes, 1995.
- JAPIASSÚ, Hilton, MARCONDES, Danilo. *Dicionário básico de filosofia*. Rio de Janeiro: Zahar, 1993.
- MARNY, Jacques. *Sociologia das histórias aos quadradinhos*. Porto: Civilização, 1970.
- RAHDE, Maria Beatriz F *Imagem. Estética moderna & pós-moderna*. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2000.
- RANK, Otto. *El mito del nacimiento del heroe*. Buenos Aires: Paidós, 1961.
- VAZQUEZ, Adolfo Sanchez. *Ética*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1990.