

Quadrinhos de aventuras no Brasil e na Argentina: quando o extraordinário se torna cotidiano

*Adventure comics made in Brazil and Argentina:
when the extraordinary becomes routine*

*Historietas de aventuras en Brasil y Argentina:
cuando lo extraordinario se vuelve cotidiano*

—

Roberto Elísio DOS SANTOS

Universidade Municipal de São Caetano do Sul, Brasil / roberto.elisio@uscs.edu.br

Laura VAZQUEZ

Universidad de Buenos Aires, Argentina / lauravanevaz@gmail.com

—

Chasqui. Revista Latinoamericana de Comunicación
N.º 134, abril - julio 2017 (Sección Ensayo, pp. 239-262)
ISSN 1390-1079 / e-ISSN 1390-924X
Ecuador: CIESPAL
Recibido: 01-06-2016 / Aprobado: 24-02-2017

Resumo

A história dos quadrinhos é um elemento-chave da história da mídia e um objeto de pesquisa relevante para compreender as culturas de nossa região. Suas indústrias editoriais, seus leitores e seus mercados permitem reconhecer os contextos culturais, sociais e políticos de determinados momentos históricos e são, portanto, ferramentas metodológicas e documentos históricos relevantes para a análise das nossas complexas sociedades. Como exemplo, o gênero aventura é central para a indústria editorial de quadrinhos a nível regional. Este texto, portanto, visa entender as características desse produto midiático, nomeadamente em matéria de quadrinhos feitos no Brasil e na Argentina, a partir de uma pesquisa qualitativa descritiva e de análise documental.

Palavras-chave: histórias em quadrinhos; aventura; Brasil; Argentina.

Abstract

The history of comics is a key element of media history and a relevant research object that allows understanding the cultures of our region. Their publishing industries, audiences and their markets allow recognizing the cultural, social and political contexts of certain historical periods and imply, therefore, helpful methodological tools and relevant historical documents for the analysis of our complex societies. As an example, the adventure genre is central to the comic publishing industry at a regional level. This text therefore seeks to understand characteristics of this media product, particularly with regard to comics made in Brazil and Argentina, from a qualitative descriptive research and document analysis.

Keywords: comics; adventure; Brazil; Argentina.

Resumen

La historia de las historietas es un capítulo clave de la historia de los medios y un objeto de indagación relevante para comprender las culturas de nuestra región. Sus industrias editoriales, sus públicos y sus mercados permiten reconocer los contextos culturales, sociales y políticos de determinados momentos históricos y constituyen, por lo tanto, herramientas metodológicas productivas y documentos históricos relevantes para el análisis de nuestras complejas sociedades. A modo de ejemplo, el género de aventuras es central en la industria editorial de historietas a nivel regional. Por lo tanto, este texto busca comprender las características, en particular con respecto a los cómics realizados en Brasil y en Argentina, a partir de un análisis cualitativo descriptivo y documental.

Palabras clave: historietas; aventura; Brasil; Argentina.

1. Introdução

Este texto resulta de pesquisa qualitativa de nível exploratório realizada no Brasil e na Argentina cujos objetos de estudo são as histórias em quadrinhos de aventuras produzidas nos dois países e suas relações com o momento histórico de sua criação e com a sociedade. Para entender este gênero¹ narrativo procedeu-se a um estudo documental realizado em acervos públicos e privado, com o objetivo de mapear esse produto cultural midiático importante, mas pouco explorado em termos acadêmicos. Nesse sentido, é preciso destacar que de nenhum modo busca-se abarcar a totalidade do objeto desta pesquisa, mas pôr em cena algumas de suas características ao longo de várias décadas. Além da pesquisa documental, os autores procederam ao estudo das imagens e das estruturas narrativas desse tipo de história em quadrinhos.

Dessa forma, os estudos comparados do campo da comunicação e da mídia na América Latina devem abordar discussões globais e regionais, tendo em conta as particularidades e problemas de cada país. Nós não reivindicamos sanar essa carência, mas tampouco poderíamos evitar o esforço e complexidade desse desafio. As sincronias e assincronias nacionais da produção de revistas e de quadrinhos, as abordagens comparativas e dissidências no tratamento estético e narrativos das histórias, o método de trabalho e tradições de estúdio no campo das histórias em quadrinhos, as múltiplas temporalidades das indústrias editoriais, as desigualdades e correlações regionais merecem uma atenção rigorosa e sistemática. No campo das histórias em quadrinhos que ainda é um mapa em construção e, no qual o desenvolvimento de trabalhos envolve pesquisadores de diferentes países da América Latina. Este artigo parte deste fato inevitável, de modo a pôr em debate essas dificuldades como parte de nossa fundamentação.

De forma específica, o objeto de nossa análise será o período entre as décadas de 1930 e 1970, ampliando, em momentos específicos, um pouco mais para trás ou para a frente, o espaço temporal da pesquisa. De maneira nenhuma, a época aqui delimitada supõe um período uniforme e abrangente nem os casos das revistas, séries e/ou personagens de histórias em quadrinhos pretendem dar conta de toda a produção dedicada ao gênero nos países estudados. Ao contrário, nos deteremos em alguns casos significativos –por sua popularidade no mercado ou por suas características temáticas e estéticas diferenciadas em relação à produção dominante– que sejam de interesse, nessa etapa exploratória da pesquisa, para abordar a história dos quadrinhos populares de aventura na região.

Partimos de dois países cuja produção no campo é difícil de ultrapassar, mas nos perguntamos e em termos mais amplos que deste exame: durante sua

1 Neste artigo, a concepção de gênero ficcional adotada é a de Duncan e Smith (2009, p. 197). Para esses autores, “um gênero é uma maneira de classificar tipos similares de histórias”. Como será visto, no caso das narrativas de aventuras há diversos elementos recorrentes e específicos.

época de apogeu quais foram os modos de funcionamento e os mecanismos de produção das séries de aventuras na América Latina? Quais foram as características previsíveis e imprevisíveis das literaturas desenhadas desse tipo, que apresentaram continuidade como meio de comunicação, linguagem e arte sequencial? É no contexto destes interesses, questões e tensões que esta investigação está inserida.

Contudo, as histórias em quadrinhos de aventura, tanto no Brasil como na Argentina, tiveram uma grande produção, especialmente entre as décadas de 1930 e 1970, quando este gênero – não só nos quadrinhos, mas também no cinema, na teledramaturgia e na ficção radiofônica, em seriados como *Jerônimo*, *o Herói do Sertão* – passou a encantar o público. A história de aventura abarca uma série de outros gêneros (histórico, como capa e espada, ficção científica, policial, de guerra etc.), com os quais mantém similaridades narrativas, formando com eles um sistema narrativo mais amplo.

No caso dos quadrinhos, a maioria se caracteriza pelo uso do estilo gráfico realista² em contraposição ao traço cartunescos, mais utilizada nas histórias humorísticas. Os autores deste texto partem da hipótese de que, embora possuam um escopo enorme e complexo, desafiando classificações simplificadoras, as histórias em quadrinhos brasileiras e argentinas compartilham pontos comuns em sua trajetória, que podem ser percebidos pelos leitores, tornando-se muitas vezes metáfora da realidade social e histórica em que foram produzidas. Essas histórias ora obedecem fielmente aos esquemas tradicionais, ora distanciam-se ou rompem com eles.

Como será visto, os empréstimos tomados da literatura pelas historietas estão nas próprias origens de revistas de aventura. Durante suas primeiras décadas de existência as historietas estavam diretamente relacionadas à uma forma de contar principalmente com base em componentes orais tiradas de piadas, lendas, fábulas, poemas e outros códigos da cultura popular. Naquela época, era notória a importância dada pelos quadrinhos aos aspectos “da letra” (verbais), em detrimento aos aspectos visuais e gráficos (Rivera, 1992). A adaptação de clássicos da literatura e romances populares era o fio condutor, o *leit motiv*, das histórias. Uma espécie de herdeira da narrativa esquemática do folhetim que basicamente ilustrava seus recursos e que, com o tempo, perdeu seu efeito. Trata-se de uma característica do modo como se desenvolveu o campo da história em quadrinhos massiva e extensível, de forma comparada, à etapa do surgimento e consolidação do meio em diferentes países que concentraram nos quadrinhos um dos canais mais eficazes e amplos de entretenimento popular (Vazquez, 2010).

2 Santos considera o estilo gráfico do desenhista “a maneira como ele utiliza técnicas e recursos, como o traço (grosso ou fino), as hachuras, as sombras e as cores” (2015, p. 44-45). Em relação ao estilo realista, “o artista pretende representar com fidelidade personagens e objetos, empregando técnicas como a perspectiva e os estudos de anatomia e fisionomia”, podendo usar traços finos ou grossos.

De fato, durante a primeira metade do século XX, todo um sistema de padronização de gêneros e estilos, segmentação de públicos e técnicas de produção e promoção industrial tiveram como protagonista a história em quadrinhos, um dos meios mais massivos da incipiente indústria cultural³. Neste contexto, o gênero de aventuras ocupou um lugar preponderante por seu alcance e aceitação no mercado de revistas populares e massivas distribuídas em bancas de jornal, sua contínua transformação e adaptação estilística e os procedimentos estéticos e narrativos que continuamente questionam e reconfiguram seu próprio estatuto de legitimidade.

Na primeira parte deste artigo são abordadas as características do relato de aventura e de seu principal personagem, o herói, além da popularização do gênero por sua disseminação em mídias de massa. A segunda parte trata dos quadrinhos brasileiros e a terceira ocupa-se das historietas argentinas que seguem ou engendram inovações à fórmula narrativa.

2. Características das narrativas de aventura

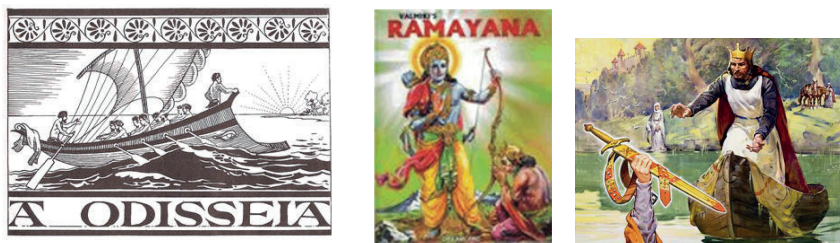
De acordo com Feijó (1984), os mitos fundadores das civilizações contêm o germe da narrativa de aventura: o personagem (herói), a missão que ele deve cumprir, os obstáculos que ele deve superar, o espaço em que se desenrola sua ação e o resultado de seus esforços. Suas raízes se encontram nas histórias da tradição oral, coletadas por poetas e transformada em textos literários, como *A Ilíada* e *a Odisseia* (século 8 a.C.), atribuídas a Homero, o *Ramayana* (século 5 a.C.), da Índia, as histórias de cavaleiros da Idade Média (Rei Arthur e os cavaleiros da Távola Redonda, por exemplo). Para Feijó, a “primeira forma que o herói atingiu na literatura foi a do herói épico, e seu maior poeta foi o grego Homero” (1984, p. 52).

Esses relatos transmitem a visão de mundo do grupo dominante e cumprem o papel de estruturar a sociedade tendo como base as ideias que são agregadas e disseminadas ao longo das tramas, como a coragem e a honra dos representantes das elites, que validam sua permanência no poder e que devem ser reconhecidos e seguidos pelos subalternos – segundo Srbek (2004, p. 20), no caso da sociedade grega do “período homérico”, as narrativas faziam apologia à nobreza guerreira que exercia o poder.

Da mesma forma, os romances de cavalaria enalteciam os feitos dos governantes dos reinos, os senhores feudais, donos das terras. Não por coincidência, os heróis dos quadrinhos de aventura clássicos e modernos (Jim das Selvas, Fantasma, Besouro Verde etc.) pertencem à elite e podem se dedicar plenamente ao combate ao crime ou viajar em busca de tesouros sem se preocupar com trabalho ou seu sustento.

3 Embora a questão excede largamente os objetivos do presente ensaio, veja-se a obra de Jorge B. Rivera sobre a conformação da indústria cultural na Argentina (Rivera, 2000).

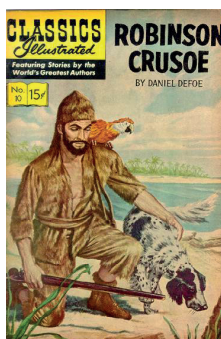
Figura 1. Histórias de aventuras que marcaram as civilizações grega, hindu e europeia.



Um dos elementos narrativos característicos da história de aventura é a presença de um herói, um personagem que se destaca e que faz, com suas ações, o relato fluir. Diferentemente de outras pessoas, o herói possui uma qualidade diferencial: ele é mais forte, valente ou sagaz. Aventureiro, ele enfrenta os perigos no ambiente urbano que o cerca ou em lugares exóticos (espaço, selva, fundo do mar etc.). A ele é atribuída uma missão, que ele precisa cumprir, tendo que combater os que se opõem a ele ou devendo superar barreiras e armadilhas de todos os tipos, usando os recursos de que dispõe. Seguindo a visão de Propp (1984), esse personagem cumpre uma função narrativa, uma ação a partir da qual se estrutura a história.

Depois dos relatos orais, a narrativa de aventura se estabelece no âmbito da literatura, seja por meio da poesia, seja da prosa. O nascimento de romances, como *Robinson Crusó*, *As viagens de Gulliver*, entre outros, foram marcados por este tipo de narrativa, que, a partir do século XIX, tornou-se um gênero típico dos produtos de consumo massivo, como os folhetins – textos publicados em capítulos nos jornais franceses e, depois, em outros países, inclusive no Brasil. *Rocamboles*, criado por Ponson du Terrail, é o típico herói dessas histórias, que logra escapar de um perigo para logo se ver à mercê de outras ameaças.

Figura 2. O herói enfrenta situações adversas e triunfa, como na quadrinização de *Robinson Crusó*.



Esse tipo de personagem e estrutura narrativa são usados em produções midiáticas, da literatura de massa ao cinema, das tiras de quadrinhos aos

seriados televisivos. A ação dos heróis torna-se o motor das histórias e os perigos que enfrentam garantem a fidelidade do público, que torce por ele e aguarda o desfecho de seus empreendimentos. Os seriados cinematográficos que foram produzidos na primeira metade do século XX (como o francês *Fantomas* ou o hollywoodiano *Os perigos de Paulina*), assim como as séries televisivas contemporâneas, também seguem esse modelo narrativo, mantendo o suspense com “ganchos” entre um episódio e outro: na cena final de cada episódio, o protagonista se encontra em uma situação que pode resultar em sua eliminação definitiva.

A literatura de massas disseminou esse formato de narrativa e o estereótipo do herói aventureiro. Nos Estados Unidos, no início do século XX, pequenas editoras publicavam revistas baratas de contos conhecidas como *pulp magazines* (por serem impressas em papel de polpa). Nas histórias que preenchiam suas páginas, aventureiros intrépidos combatiam inimigos poderosos e inescrupulosos no meio das selvas, no espaço ou nas ruas das cidades. Normalmente, os heróis são homens ricos que se dedicam, sem esperar qualquer tipo de recompensa, à luta contra o crime. Eles têm força e intelecto superior aos vilões que enfrentam. Esta é a gênese das *adventure strips* que começaram a ser editadas diariamente em jornais no final dos anos 1920. Seus protagonistas geralmente são homens (com exceção de *Sheena, a Rainha das Selvas*, Connie e a repórter Brenda Starr) brancos, musculosos e fortes.

Figura 3. Capas de *pulp magazines* que antecederam os quadrinhos de aventura.



No dia 7 de janeiro de 1929, os leitores estadunidenses encontraram nos jornais tiras de quadrinhos que se diferenciavam das de humor. Eram duas histórias que adaptavam textos literários: *Tarzan* e *Buck Rogers no século XXV*. Se as tiras cômicas tinham uma narrativa autoconclusiva, as de aventura apresentavam a cada dia um instante de uma trama maior, que levava meses para ser concluída.

Figura 4. Tarzan e Buck Rogers foram protagonistas das primeiras tiras de aventura



Logo, outros quadrinhos passaram a adotar essa fórmula, como *Wash Tubes*, que deu destaque ao aventureiro Capitão César (Captain Easy), e *Thimble Theater*, de Elsie Segar, que ganhou um novo protagonista, o marinheiro Popeye. Até mesmo *funny animals*, a exemplo de Mickey Mouse, começaram a viver aventuras. Outras tiras de aventura surgiram nos anos 1930 e 1940, como *Fantasma*, *Mandrake*, *Terry e os Piratas*, *Brick Bradford*, *Flash Gordon*, *Buz Sawyer*, *Rei da Polícia Montada*, *Príncipe Valente* etc. Protagonistas femininas também encarnavam histórias de ação, sendo destaques *Sheena*, *a Rainha das Selvas*, *Brenda Starr* e *Connie*.

Um caso emblemático estudado por Berger (1973) é o das tiras protagonizadas por Buck Rogers, um aviador que, no final da I Guerra Mundial, fica congelado e acorda 500 anos no futuro quando ocorre um conflito bélico contra invasores alienígenas. Trata-se de uma tira de quadrinhos de ficção científica, na qual o avanço tecnológico é posto em evidência. No entanto, para Berger, a tecnologia, embora necessária, não é o ponto central da história, e sim uma questão social: “[...] há, como na maioria dos quadrinhos estadunidenses, uma ênfase no heroísmo e na coragem –na dimensão humana. Frequentemente, de fato, o inimigo possui tecnologia superior, mas por sua falta de vontade e por sua covardia, ele perde” (1973, p. 94).

Goulart (2005, p. 7) pondera sobre as razões do ocaso das tiras de aventuras nos Estados Unidos, apontando principalmente a competição com a TV, mas também a falta de espaço nos jornais para a publicação de quadrinhos, as mudanças no comportamento social dos leitores e a diminuição da qualidade das tiras, uma vez que os principais artistas haviam morrido ou se aposentado.

Na Europa também foram criadas histórias de aventuras. *Tintim*, do artista belga Hergé, era um jovem repórter que viajava para locais exóticos (China, África e até a Lua) onde se confrontava com bandidos de todos os tipos. Na esteira desse herói surgiu *Spirou* (no Brasil chamado Xará), que, com seu amigo Fantásio, media forças com ditadores e gênios do mal. Quadrinistas franceses também elaboraram narrativas desse gênero, como as do herói de ficção cien-

tífica *Valerian*, lançada em 1967 por Pierre Christin e Jean-Claude Mézières e a histórica, *Os passageiros do vento*, criada por François Bourgeon em 1979, cujas protagonistas são mulheres em um barco durante o século XVIII. Já nas histórias publicadas na revista *Metal Hurlant*, os personagens são anti-heróis que vivem suas peripécias no futuro ou no espaço, dentro de naves velhas ou em cidades sujas.

Figura 5. Capas dos álbuns franceses *Valerian* e *Os passageiros do vento* e da revista *Metal Hurlant*



O público italiano aprecia histórias de aventura, sendo um dos escritores mais populares Emilio Salgari, que teve diversas histórias adaptadas para o cinema e para os quadrinhos, principalmente durante a vigência do fascismo. Suas tramas se desenvolvem em lugares remotos, como a África, e têm como protagonistas aventureiros destemidos que seguem o padrão folhetinesco. Esses relatos de ficção passam-se em períodos históricos remotos ou em uma contemporaneidade ahistórica.

Após a II Guerra Mundial, a editora Bonelli começou a lançar histórias passadas no Oeste dos Estados Unidos (*Tex*, *Zagor*), na Amazônia (*Mister No*) ou no espaço (*Nathan Never*). Também fazem parte da produção dessa empresa editorial as histórias do arqueólogo Martin Mystère, do investigador do sobrenatural Dylan Dog e do policial estadunidense Nick Raider. O artista italiano Hugo Pratt idealizou em 1967 Corto Maltese, um marinheiro que viaja para diversos lugares (Rússia, Veneza e até mesmo para o sertão nordestino, onde encontra um grupo de cangaceiros), envolve-se em revoluções e procura resolver mistérios. Esse personagem atua como um *flâneur* dândi, testemunhando conflitos sociais e políticos nos diversos lugares que visita.

Figura 6. Página de quadrinhos baseada história de Salgari e histórias de *Corto Maltese* e *Mister No.*



No caso da Argentina, é com a produção prolífica dos roteiristas-chave da indústria editorial que o gênero de aventuras desponta e se consolida no mercado massivo e popular de entretenimento seriado. Embora com objetivos e propostas estéticas conflitantes, tanto Héctor Oesterheld como Robin Wood se destacam pela legitimação que suas produções alcançam e a posição estelar e distintiva que ocupam em seus respectivos espaços de publicação.

É suficiente lembrar a popularidade de *El Eternauta* (1957-1959), em sua primeira versão⁴, no caso do primeiro escritor, e a transcendência de *Nippur de Lagash* (1967-1998), que saiu da imaginação do segundo. É certo que, como afirma Sebastian Gago (2014), as trajetórias dos autores são valorizadas e reconhecidas pelos leitores, críticos e mercados de modo diferente e com interesses simbólicos e políticos no mínimo contraditórios entre si⁵. Suas produções dão conta, no período histórico da segunda metade do século XX, da relevância e complexidade que o gênero de aventuras alcança com suas múltiplas estéticas e procedimentos narrativos, levando ao limite os estereótipos, as convenções e tradições estilísticas, o esquematismo dos enredos clássicos e os pactos de verossimilhança com os leitores.

Ainda que não possamos nos deter nessa análise e sendo nossa abordagem fundamentalmente descritiva, não queremos deixar de assinalar que as tensões das tramas de aventuras e seus contínuos e acelerados deslocamentos exigem uma leitura que não seja ingênua nem muito menos condescendente por parte dos críticos. Nesse sentido, desde a década de 1970 o trabalho de Oscar Steimberg (2000; 2013) é revelador do tratamento do gênero de aventuras como uma poética cujo componente de imprevisibilidade dá conta de um novo dizer narrativo, discursivo e estético. Esquemática em alguns momentos e, outras

4 A saga de *El Eternauta* originalmente foi publicada entre 1957 e 1959 em *Hora Cero Semanal* (Frontera) com roteiro de Oesterheld e desenhos de Francisco Solano López. Na Argentina, vários trabalhos desenvolveram diferentes aspectos desta obra, enfatizando a escritura/política/profissão de Oesterheld, sendo exemplos Fernández (2012), Sasturain (2010); *La Bañadera del Comic* (2005), Von Sprecher e Reggiani (2010), Vazquez (2010).

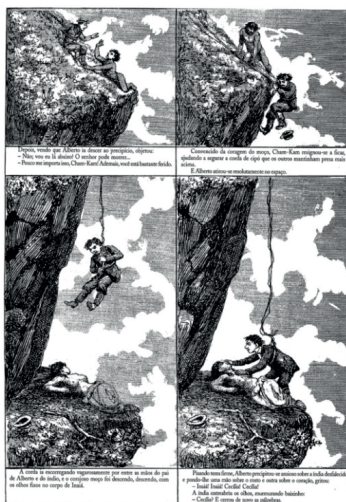
5 Gago realiza uma rigorosa análise comparativa da recepção destas duas séries argentinas. Atendendo às condições sociais e políticas, as ressignificações e conjuntura histórica. Analisarmos esse autor excede nossos objetivos, mas recomendamos sua leitura.

vezes colocando em cena inovações, as historietas de aventuras sempre escapam à classificação. Talvez por isso, sejam tão extra-ordinárias.

3. A aventura nos quadrinhos brasileiros

A primeira história em quadrinhos brasileira de aventura foi *As aventuras de Zé Caipora*, criada pelo artista italo-brasileiro Angelo Agostini em 1883 para a publicação carioca *Revista Illustrada* (Cardoso, 2002). Inicialmente, o personagem principal era um homem azarado que se metia em confusões no Rio de Janeiro, então capital do Brasil. Quando a história passa a ser ambientada no interior do país, o protagonista tem de lidar com animais selvagens e índios perigosos, deixando de ser cômico e tornando-se um herói corajoso. Por meio de seu personagem, Agostini contrapõe a vida mesquinha da sociedade urbana à natureza como espaço indomado e que inspira coragem.

Figura 7. Segmento de *As aventuras de Zé Caipora*, de Angelo Agostini.

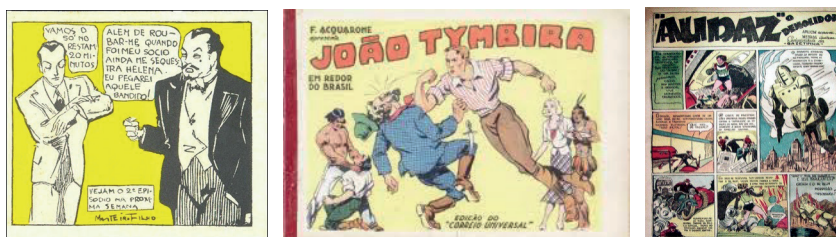


Mas os quadrinhos de aventuras só voltariam a ser elaborados no Brasil na década de 1930, com o lançamento de suplementos voltados para o público infanto-juvenil, como *A Gazetinha* e o *Suplemento Juvenil*. Também foi decisiva para o retorno desse gênero a publicação das *adventure strips* estadunidenses em periódicos nacionais. Já na primeira edição do *Suplemento Juvenil*, encarte criado pelo editor Adolfo Aizen para o jornal *A Nação*, em 1934, começava a serialização em 12 capítulos de *Os Exploradores da Atlântida*, protagonizada por Roberto Sorocaba, história desenhada por A. Monteiro Filho. Outro periódico a editar quadrinhos de aventura foi o *Correio Universal*, que publicou o álbum

(no formato horizontal) *João Tymbira*, criado por Francisco Acquarone em 1938, autor da adaptação de *O Guarani* para os quadrinhos. O protagonista viaja para o interior do país para encontrar um tesouro, mas precisa enfrentar vilões que pretendem se apropriar do dinheiro.

Um artista prolífico daquela época foi Messias de Mello, que elaborou para o suplemento *A Gazetinha* diversas narrativas quadrinizadas, entre elas *Capitão Blood*, *À roda da Lua*, *Fernão Dias e as esmeraldas*, *Audaz o Demolidor*, entre outras. Outro destaque desse suplemento foi *A Garra Cinzenta*, escrita por Francisco Armond e ilustrada por Renato Silva, cujo protagonista era um vilão vestido com roupa preta e máscara de caveira. Outro artista de destaque foi Carlos Arthur Thiré, autor de *Três Legionários da Sorte*, *Raffles* e *O Gavião de Riff*.

Figura 8. Quadrinhos de aventura brasileiros dos anos 1930: Roberto Sorocaba, João Tymbira e Audaz.



A influência das tiras estadunidenses pode ser notada tanto em relação à aparência física dos protagonistas como nos enredos e ambientações. Até mesmo nomes anglo-saxões são colocados nos personagens. Embora algumas tramas se passem no interior do país ou no passado, a maioria delas mostra um país urbanizado –os cenários mostram edifícios altos, avenidas e automóveis– e seus heróis são oriundos da elite, o que pode ser constatado por suas roupas e pela disponibilidade que têm para dedicar-se a uma vida de aventuras.

Essa tendência teve continuidade nas décadas de 1940 e 1950, com personagens como *As aventuras do Anjo*, desenhado por Flavio Colin, *Jerônimo*, *o Herói do Sertão* (baseado em um seriado radiofônico de sucesso), o policial Dick Peter, que tinha roteiros de Jerônimo Monteiro e arte do português Jayme Cortez e o explorador Sérgio do Amazonas, também ilustrado por Cortez, que enfrentava dinossauros na selva amazônica usando uma roupa parecida com a de Jim das Selvas.

Figura 9. O policial Anjo, Sergio do Amazonas e *Jerônimo O Herói do Sertão*.



Na década de 1970, o artista franco-brasileiro criou *O Careca*, personagem que enfrenta criminosos. A moda do kung fu inspirou a criação do Judoka, nome adotado por Carlos da Silva, que, ao lado de sua namorada, combate o crime usando as técnicas das artes marciais. Este personagem foi publicado pela Editora EBAL, de Adolfo Aizen, de 1969 a 1974. Nos anos 1980, os quadrinhos estadunidenses de super-heróis serviram de base para diversas histórias produzidas por Watson Portela, autor que também elaborou narrativas eróticas, a exemplo de *Maria Erótica*, e de ficção científica, como a série intitulada *Paralelas*.

Outro gênero advindo dos *comics* estadunidenses é o de super-heróis, que inspirou artistas nacionais a criar seus próprios personagens com superpoderes, a exemplo da poderosa Velta, Mylar, Homem-Lua, Meteoro etc. – todos eles se vestem com roupas colantes coloridas e capas esvoaçantes. O estilo gráfico da maioria segue os padrões das editoras Marvel, DC e Image.

Ficção científica também norteou o trabalho de Deodato Borges (criador do super-herói Flama) e seu filho, Deodato Borges Filho, mais conhecido como Mike Deodato por causa de seu trabalho no mercado estadunidense de quadrinhos de heróis. A história em quadrinhos *3000 Anos Depois*, publicada originalmente em 1984, passa-se no final do século XXX, após uma guerra nuclear global que devastou o planeta. A paz alcançada após a devastação é abalada pela chegada de uma nave espacial alienígena que objetiva conquistar a Terra, exterminando os últimos seres humanos. No final da batalha restam apenas dois sobreviventes: o corajoso comandante e uma linda mulher. Juntos, devem recomeçar a vida em meio aos destroços.

Figura 10. Capas das revistas *O Careca e Paralela* e do álbum de quadrinhos *3000 Anos Depois*.



4. Historietas argentinas de aventuras

O espaço editorial que levou à variação quase infinita “de uma história única” foi o refúgio dos seriados, novelas e romances semanais. No início das historietas na Argentina, ficções foram inscritos no imaginário dos chamados “textos de felicidade” (Sarlo, 1985) característicos das revistas populares. Fundamentalmente, durante as décadas de 1930 e 1950, compartilhava-se, junto com os romances semanais, uma matriz narrativa em que o conflito (com foco na felicidade ou infelicidade) sempre foi desenvolvido no campo de certos clichês discursivos determinados por procedimentos narrativos, retóricos e estilísticos, com a ausência de imprevistos, na tipificação dos personagens e no “ascetismo” estético e gráfico.

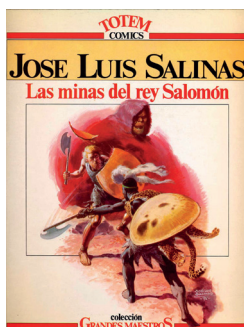
Oscar Steinberg põe entre parênteses, e com razão, as condições de valorização e de significação da história em quadrinhos. Condenada de antemão, sua pergunta é retórica e gira em torno de uma denúncia sobre o preconceito legitimador na arte e nos meios de comunicação. Para Steinberg, a função ou o papel dependente da narração gráfica em imagens não pode apenas ser questionado em termos de um equívoco fundamental: “o que pode fazer a história em quadrinhos quando tenta transpor obras realizadas em outra linguagem, situadas exatamente em outro pólo de valorização social?” (Steinberg, 2013, p. 148). Retomando sua abordagem:

[...] as relações entre história em quadrinhos e literatura compõem uma longa e enfadonha história; e percorrida, além disso, do lado dos quadrinhos, por uma sequência quase uniforme de humilhações. [...] O que fica fora do projeto do quadrinista-adaptador, nas versões habituais, é precisamente tudo aquilo que faz a individualidade artística de cada romance: os efeitos de sua modulação estilística e retórica, seus processos de enunciação (quer dizer, o modo como o trabalho de

narrar tem sido tematizado e aludido na obra), as proposições com que originariamente estabeleceu sua relação de entendimento ou cumplicidade com o leitor. Em suma, o que normalmente é deixado de fora é tudo aquilo que faz com que o romance seja algo mais do que um relato, ou um quadro de costumes, ou “pintura histórica”; o que se traduz, como em qualquer trabalho artístico, em significados cuja riqueza é apresentada como conflitiva, como não esgotável a partir de uma perspectiva particular da leitura. (Steimberg, 2013, p. 147-148)

A estrutura dos quadrinhos argentinos, continuando a tradição do folhetim europeu, caracteriza-se por seu caráter serial: neles há uma crescente tensão que objetiva provocar nos leitores o desejo de ler o próximo capítulo (Rivera, 1992). As histórias de guerreiros, viajantes, gaúchos, vaqueiros ou detetives evocavam uma imaginação ficcional que tinha lugar no reino do extra-ordinário e do que está fora do programa cotidiano⁶. Essas histórias também compartilhavam formas comuns de produção e circulação com as novelas produzidas industrialmente⁷. A organização de competições, pesquisas e colunas de conselho eram práticas comuns que começaram durante esta fase e se espalharam nas seguintes. As narrativas serializadas seguiam a fórmula *continuará na próxima edição* e pertenciam ao mesmo espaço de distribuição comercial: a banca de jornal. Esse espaço e os vendedores porta-a-porta “criavam canais mais adequados aos hábitos culturais do novo público, com a vantagem adicional de não ser tirado de seu habitual circuito de trabalho e de vizinhança” (Sarlo, 1985).

Figura 11. José Luis Salinas. Portada de Serie de Oro Ediciones Récord.



6 Foi uma decisão teórica metodológica nos determos nas reflexões e análises sobre a figura do herói dos quadrinhos. Por outro lado, nos concentramos na indústria e no quadrinho de aventura como gênero antes que nas características que definem a heroicidade arquetípica nos diversos momentos históricos. Para um trabalho nesse aspecto, sugerimos: Fernández (2012) e Von Sprecher e Reggiani (eds., 2010)

7 Esse horizonte pode ser relacionado, em um sentido diferente, com os leitores de *La Novela Semanal*. Para Beatriz Sarlo (1985), nos amores impossíveis e perigosos das “belas pobres” figuram os limites eficazes para a mobilidade social na Argentina das primeiras décadas do século XX. E, em geral seguimos a leitura clássica de Eco (1965) sobre a caracterização dos personagens e seu esquematismo gráfico e narrativo. Para uma discussão sobre o assunto e as características do gênero, ver a abordagem de Eduardo Romano (1990). Para tipificação dos personagens de histórias em quadrinhos de aventuras, ver o trabalho rigoroso e completo de Gociol e Rosemberg (2000).

Tudo começa a mudar na década de 1930, quando as tiras de costumes publicadas nos principais jornais nacionais e revistas especializadas vão dando lugar “ao surgimento e afirmação de um novo tipo de história em quadrinhos, em que predominam a ação física e a aventura em paisagens específicas” (Rivera, 1992, p. 30). Significativamente, com maior predominância durante a década seguinte, é que a aventura irrompe no imaginário da historieta local. Se até então tinham dominado as tiras humorísticas, onde a casa da família era o espaço em que a ação dos personagens se desenvolvia, desde os anos 1930 e, mais fortemente ao longo das duas décadas seguintes, a ação física do herói será um eixo central e praticamente “essencial” para o desenvolvimento da trama⁸. Uma diferenciação ocorre da típica tira familiar cômica para a aventura realista. O surgimento dessa mudança já pode ser percebido no final da década de 1920: nas adaptações que Raul Roux realiza de vários romances de aventura, como *Robinson Crusóe*, *Buffalo Bill*, *Nick Carter* ou *A Ilha do Tesouro*. Segundo Jorge Rivera, a nova vertente

[...] destacará mais uma vez a figura arquetípica do herói primordial, com todos os seus atributos de coragem, inteligência, bondade, beleza, durabilidade, resistência, destreza e sentido de justiça, presente nele e em seus aliados ou figuras indiretas que o acompanham (como em histórias tradicionais) em suas andanças pelo território da Aventura. (Rivera, 1992, p. 30)

Em termos históricos, Jorge Rivera (1992) assinala que é a partir da produção do desenhista argentino José Luis Salinas, que tem lugar uma transformação no desenvolvimento do “modelo realista” no quadrinho de aventuras. Sua marca segue e aperfeiçoa a linha de trabalho inaugurada por “Foster-Hoggart-Raymond, com seu maneirismo e seus desafios técnicos” (Rivera, 1992, p. 32). De maneira paradigmática, o caso de Salinas e seu “documentarismo preciosista” possibilita refletir sobre as potencialidades do gênero e sua contínua transformação, distante do esquematismo de suas primeiras abordagens. Sobre este aspecto, evidencia Rivera:

As transposições quadrinísticas dos venerados textos folhetinescos de Salgari, Verne, Haggard, Cooper e Orczy que nos propõem Salinas parecem privilegiar, em primeiro lugar, os núcleos ou funções cardinais da narrativa (esta matéria estrutural que o constitui como tal e o faz avançar), mas ao mesmo tempo não descuida –de fato pode-se dizer que satura– a esfera dos detalhes ou catalises gráficas que brinda sabor colorido e textual (como uma espécie de leitura de segundo nível de referência) ao discurso encarregado de narrar a história. (Rivera, 1992, p. 33)

8 Sobre a tipificação das paisagens e a dinâmica do herói nos espaços abertos, também Oscar Steimberg em seu artigo “La historieta argentina de aventuras como paisagem particular” (Steimberg, 2013, p. 297-305).

O movimento, com uma impressão estética forte, tem o que Jorge Rivera (1992) chama de “violência modesta”. Como os cartunistas da época, a violência física, cenas de tortura, sofrimento e obscenidade são tratados com extrema cautela. O contexto de produção, a moral e a ideologia das revistas conservadoras que publicaram seu trabalho (assim como suas próprias visões de mundo) fizeram com que até a década de 1950 as referências culturais contemporâneas tenham sido deslocadas pela predominância de um grafismo documental que imitava a literatura de aventura clássica do século XIX.

Os enquadramentos cinematográficos que quebraram o tratamento convencional das tiras de situações cotidianas, a experimentação com o tamanho e o formato das vinhetas, a diminuição dos painéis de texto que explicavam a ação, a incorporação de fontes tipográficas pessoais assim como as novas tendências na composição de balões de fala, levaram, gradualmente, à transformação dos procedimentos tradicionais de linguagem. Como já foi dito, a primeira metade do século XX foi a etapa em que predominantemente a historieta mirou no “espelho” da literatura.

Seguindo a perspectiva de Jorge Rivera (1992) e de Oscar Steimberg (1977; 2013) há que se esperar até o final dos anos 1950 e, fundamentalmente durante o decurso dos anos 1960 para que a linguagem consolide a sua especificidade e o gênero de aventuras produza desvios imprevisíveis e surpreendentes. A chamada “historieta séria”⁹ gradualmente se desprende dos costumes e do folclore urbano presentes na produção historietística dos pioneiros. Já na década de 1950 e, especialmente na de 1960, cabe referir a incorporação da auto ironia reflexiva ao novo modo de questionamento sobre as propriedades plásticas e discursivas da história em quadrinhos e aos deslocamentos (fraturas, desvios, buscas experimentais) que tiveram lugar nessa etapa. A esse respeito, destaca Oscar Steimberg:

As exposições e certas novas revistas da década de 1960 mostravam dirigir-se a um novo tipo de leitor: um leitor que começava a relacionar-se com a história em quadrinhos através de buscas e caminhos próprios do *expert* o do crítico, recordando ou comparando outros relatos e desenhos. Porque as novas criações desfraldavam na narrativa desenhada um olhar reflexivo sobre seus próprios poderes e limites, como estavam fazendo uma vez mais outras artes [...]. A história em quadrinhos também havia sido tocada por essas rupturas, mas nos anos 1960 as transformações foram simultâneos e múltiplos: o tratamento do desenho de página quebrou a linearidade da sequência gráfica, a ironia e o humor invadiram os

9 Cabe destacar que o desenvolvimento da historieta realista começa já no final da década de 1920. Para Jorge Rivera, que estudou intensivamente esta fase da historieta da Argentina, foi o desenhista Raúl Roux quem introduziu antecipadamente desde o fim da década de 1920 a chamada “historieta séria” ou “realista” no país. Como pioneiro, Roux inspirou-se no repertório clássico do folhetim e alcançou grande notoriedade com suas tiras publicadas na revista *El Tony*, de Ramón Columba. Rivera inclui nesta tendência realista (que amadurece no início dos anos 1930) os artistas Raúl Ramage, Luis Cazeneuve, Bruno Premiani e Pedro Rojas, entre outros (Rivera, 1992, p. 32).

quadrinhos “sérios” e se articularam com a aventura e o horror, e as citações e as auto referências se multiplicaram introduzindo chamados a um saber artístico, ensaístico e político que em certas ocasiões se mostrava difícil de se agarrar, ou interpretável apenas no fragmento. (Steimberg, 2013, p. 226)

É a partir de então que a história em quadrinhos como meio, suporte e linguagem começa a ser lida pela crítica incipiente, os autores do campo, e as próprias publicações e seus metatextos (de maneira exemplar podemos assinalar aqui os editoriais das revistas da editora Frontera mas também podem ser encontrados exemplos paradigmáticos nas séries do Editorial Columba e Editorial Récord) como um meio suscetível de análise crítico e “adulto”. De fato, a alegação de um “quadrinho adulto” resulta de uma bandeira de legitimação e reivindicação comum a várias editoras e revistas da época que procuram dirigir-se a esse novo público leitor e não “ingênuo”, ávido de novas manifestações e propostas estéticas e narrativas.

Neste novo marco, o do final dos anos dourados da historieta argentina,¹⁰ o herói de aventuras adquire não só uma nova fisionomia, mas o que parece mais importante: um novo sentido de ação. Pode-se tomar o caso exemplar de Corto Maltese, de Hugo Pratt, que, nas palavras de Oscar Steimberg, constitui o tipo de herói cujas ambiguidades e contradições caracterizam um estilo de época¹¹. Haviam chegado os anos 1960: “Quando Corto Maltese vive sua primeira aventura, chega um herói paradoxal, sempre a um passo da melancolia; um individualista suavemente desesperançado que, sem dúvida, abrirá às vezes sua palavra a fragmentos de um discurso solidário, ou à denúncia das injustiças do século” (Steimberg, 2013, p. 196).

Da mesma forma e de maneira paradigmática, Nippur, o personagem mais popular do roteirista Robin Wood e do desenhista Lucho Olivera, foi batizado de *El Errante*, o guerreiro de Lagash, Suméria, antigo país da zona meridional da Mesopotâmia, que está condenado a vagar por um mundo mítico e legendário sempre às portas da morte e à espreita dos inimigos¹². Expatriado, profético e galante (embora não apaixonado), Nippur sempre consegue fugir da rotina. Os anos passam e o herói se torna consciente de que suas experiências não podem

10 O período da “idade de ouro” coincide com um ponto de expansão da indústria cultural argentina. Durante as décadas de 1940 e 1950, a banda desenhada não só se posicionou como um produto de massa na indústria da cultura, mas se moldou ao seu público, consolidando o seu sistema profissional, impondo uma ideologia e definindo a sua própria estética gráfica. Durante esta fase, o editorial Columba –Dante Quinterno, Frontera e Manuel Lainez– veicularam no mercado edições semanais, oferta chave para a expansão e sua manutenção no mercado (Vazquez, 2010).

11 Também Jorge B. Rivera (1997) analisa esta produção pródiga em homenagens e múltiplas referências culturais, estéticas e literárias

12 Seguindo a análise rigorosa de Sebastian Gago sobre a obra de Robin Wood: “Nippur de Lagash foi publicado pela primeira vez em 1967, na revista *D’Artagnan*. Este e outros títulos criados por Robin Wood permitiram ao Editorial Columba manter-se como empresa líder do mercado de histórias em quadrinhos em nível nacional, ainda que não alcançasse as tiragens da década anterior” (Gago, 2014, p. 48).

ser executadas fora da continuidade da “vida”. Para permanecer indiferente ao antes e depois deve parar o tempo¹³.

Figura 12. Capa das aventuras do guerreiro Nippur de Lagash



Como já foi assinalado, estas premissas dos paladinos do bem foram colocadas em conflito a partir das histórias publicadas em revistas da editora Frontera. A partir dos anos 1950, os heróis mais arquetípicos, características das revistas mais populares do mercado, conviveram com outro tipo de herói de aventuras. A nova vertente “humanista” do gênero oferecia novas possibilidades de leitura e de entretenimento e, embora não tenha substituído a oferta mais tradicional e massiva, chamou um novo tipo de leitor ao desfrute do gênero. De maneira representativa, séries como Sargento Kirk ou Ticonderoga desenhadas por Hugo Pratt e com roteiros de Héctor Oesterheld sinalizavam que o gênero tinha novas exigências narrativas.

Se *El Eternauta* é a síntese da aventura de ficção científica dos anos 1950, viajantes do tempo, como os personagens da historieta *Sherlock Time*, ou *Mort Cinder*, quebram o paradigma desumanizado do herói invencível¹⁴. Trata-se de quadrinhos que dão lugar à imprevisibilidade narrativa e rompem com os códigos habituais da linguagem. Justamente à diferença da série de Robin Wood, a célebre saga de Oesterheld toma outra dimensão e reconhecimento. Seguindo a leitura de Gago:

Diferente de Nippur de Lagash, a obra possui um trajeto consagratório mais extenso e mais heterogêneo: a valorização do público, da crítica especializada do campo, e

13 Simmel argumenta que há uma profunda conexão entre o aventureiro e o artista e entre o aventureiro e o jogador. Gostaríamos de saber se esta ligação não está presente também nos leitores de quadrinhos, porque, ao se jogar na aventura, quebram a continuidade do presente e de alguma forma não são determinados por ele. Adolescentes e aventureiros são figuras que se cruzam. Nesse sentido, não é trabalhoso conceber a aventura como uma forma não apta para a velhice. Por sua natureza específica e sua sedução, a aventura é uma forma de experimentação. Enquanto a velhice se enquadra no âmbito histórico (Simmel, 2002).

14 Recomenda-se a leitura dos trabalhos de Lucas Berone (2011; 2015) para uma abordagem do itinerário oesterheldiano em relação ao gênero de aventuras e seus complexos avatares.

outros heterônimos ao campo da historieta, que têm sido numerosos. Entre eles, a consagração proveniente do campo artístico, que se inicia nos anos sessenta no espaço da arte de vanguarda local, e desde o qual atualmente se considera a título de Oesterheld como uma peça fundamental da narrativa argentina. (Gago, 2014, p. 50)

Assim, Juan Sasturain (1995) adverte, em um trabalho pioneiro e fundamental do campo crítico, que a aventura na Argentina a partir da narrativa oesterheldiana, muda de domicílio do aventurável para os heróis que caminham pelas ruas de Buenos Aires. Distantes de uma versão local de *Sandokan*, estes personagens são aventureiros com a condição de deixar de sê-lo. As vitórias dos personagens de Oesterheld repousam sobre a experiência ou o intelecto, e não sobre o corpo. Em oposição aos protagonistas fortes e bravos de Salgari –sempre resgatando suas prisioneiras virgens–, os de Oesterheld “emanam humanidade” e dão sentido à contradição.

Não querem ser feridos em batalhas nem ir ao encontro do perigo, ou experimentar grandes feitos heroicos. Eles vão para a aventura e para a imaginação por puro acidente ou causalidade: estão ali como poderiam estar “qualquer um de nós”. E assim, eles materializam os sonhos de proezas ou de ações arriscadas pelas quais ansiavam seus ávidos leitores. Mas isso é outra história e outra aventura na história da indústria editorial na Argentina, de sua retórica, gêneros, estética, temas e avatares.

Figura 13. Vinheta de *El Eternauta* realizada em 1957 por Francisco Solano López com roteiro de Héctor Oesterheld



São estas produções que abrem o caminho para a nova historieta de aventura dos anos 1960 e que Oscar Steimberg denomina “sua refundação narrativa” (2013). Contudo e em síntese, talvez não haja outra série mais representativa do gênero de aventuras que Corto Maltese, do italiano Hugo Pratt. Sua longa estadia na Argentina e seus anos como colaborador da editora Frontera, assim como a quantidade de séries que realizou junto ao roteirista Héctor Oesterheld, permite-nos incluí-lo neste tópico da historieta argentina. Convém, então, concluir provisoriamente com a leitura de Oscar Steimberg:

Finalmente (ou até hoje), a obra de Hugo Pratt teve um protagonista: Corto Maltese, que a representa na memória social mais do que os outros. Talvez, entre outras razões, porque é o personagem apto para a dificuldade de constituir-se em aventureiro quando já aparecem ter morrido os velhos desejos de ser um; quando definitivamente deixou de ser verossímil um pirata contemporâneo desportivamente obcecado por dinheiro (concreto, material) como, todavia, era Phantome, ou justiceiro sem complexidade psicológica, como Superman. Corto Maltese é um aventureiro que nunca termina de reconhecer o objetivo de sua aventura; e que só sobre sua caminhada, e sem seguidores finais, pode chegar a definir companheiros e oponentes. (Steimberg, 1997, p. 35)

5. Conclusões

A questão central que norteou nossa investigação girou em torno do problema: de que forma cartunistas e escritores de quadrinhos da Argentina e do Brasil concebiam as suas imagens? Na Argentina, impedidos de empreender uma jornada espiritual –tão cara aos artistas e escritores– para a sua formação em centros europeus, os cartunistas da primeira metade do século XX, “pintaram sua aldeia” com materiais visuais registrados pelas técnicas e pelos meios de comunicação da época. Fotografias, revistas, jornais e manuais funcionavam como documentos que ofereciam um caráter de autenticidade às imagens. Se nas historietas argentinas os mundos representados podiam ser oníricos, a técnica, não. O detalhismo figurativo foi capturado a partir de uma linha naturalista mostrando o desejo de artistas para atingir uma precisão que iria competir com a realidade.

A escolha documentarista e verista dos fatos já havia sido explorada pelos meios de comunicação, tais como pintura, literatura, fotografia e cinema. E o desenho não era alheio à premissa do registro de “realidade”. O romance realista e o drama que é contemporâneo consolidaram suas formas de representação ideológica e social do espaço urbano. Registrar a realidade, ou melhor, a própria ideia de uma “realidade fotografada” tornou-se objeto de intensas discussões e debates. Não surpreendentemente, a abordagem adotada para produzir as imagens foi a do realismo, já que a etapa do seu desenvolvimento foi marcada pela plena confiança na veracidade da representação analógica. Seguindo as fórmulas dos gêneros policial, fantástico, gaúcho, ocidental, sentimental, terror ou suspense, desde os anos 1940 até o início dos anos 1970 predominou nas historietas argentinas o realismo no tratamento do desenho e das tramas (Rivera, 1992).

A linha cartunesca de pioneiros passou a relacionar-se, a partir do final dos anos 1920 e, com mais precisão, durante a próxima década, com o realismo gráfico e figurativo do desenho publicitário veiculado nas revistas populares daquele momento. A vinculação da historieta com a publicidade, desde o início

das revistas populares, confirma o registro comercial destes materiais. Quanto mais fiel à vida as imagens forem, mais verossímeis se tornam as histórias para os leitores que encontravam nas páginas das revistas baratas a chance de viver o extraordinário.

Já no final dos anos 1950 e com maior prevalência durante a década de 1960, a aventura muda de trama, de públicos e de ambições. Surge uma nova maneira de contar, novas empreitadas no quadro de outras editoras e de incremento da circulação social. Os roteiristas e os desenhistas cedem lugar aos novos relatos e adotam a experimentação estética e narrativa como um jogo possível no quadro de um ofício sujeito, até então, a controles férreos. Se trata de uma historieta de aventuras que se torna contemplativa e crítica, afirmada sobre “um novo modo de dizer narrativo, expresso em distintas formas de uma ironia reflexiva (amparada sobre a própria historieta, sobre o relato de aventuras e sobre suas cenas dramáticas canônicas), e ao mesmo tempo na indagação das propriedades plásticas da historieta como linguagem visual” (Steimberg, 2013, p. 213).

Da mesma forma, no Brasil, as histórias de aventuras diferenciaram-se dos quadrinhos infantis e de humor não apenas pela temática e pela estrutura narrativa, mas também pelo estilo gráfico –a maneira de representar personagens, cenários e objetos– realista. Apesar de não ter a mesma produção, em termos quantitativos, dos quadrinhos infantis, de humor e de terror, os de aventura têm uma trajetória que remonta às primeiras experiências da narrativa gráfica sequencial no país, no século XIX e, mesmo tendo fortes influências dos *comics* estadunidenses, seus autores inseriram elementos da cultura brasileira nas imagens –especialmente em relação aos ambientes retratados–, na caracterização de alguns personagens e nas tramas das histórias, com forte aderência ao imaginário dos leitores. Do ponto de vista simbólico, os quadrinhos brasileiros e argentinos aproximam-se, com algumas exceções, da estrutura clássica das histórias de aventuras, com seus protagonistas masculinos e atléticos, disponíveis para enfrentar perigos fora do contexto cotidiano.

Referências bibliográficas

- Berger, A. A. (1973). *The comic-stripped American*. Baltimore: Penguin Books.
- Berone, L. (2015). Siete intentos de escritura sobre Héctor Oesterheld. *Estudios y Crítica de la Historieta Argentina*. Córdoba: Escuela de Ciencias de la Información.
- Berone, L. (2011). *Revista Digilenguas*. No. 10. Facultad de Lenguas. Universidad Nacional de Córdoba.
- Cardoso, A. E. (2002). *As aventuras de Nhô Quim & Zé Caipora: os primeiros quadrinhos brasileiros 1869-1883*. Brasília: Senado Federal.
- Duncan, R. & Smith, M. J. (2009). *The power of comics: history, form and culture*. New York: Continuum International Publishing Group.

- Eco, U. (1965). *Apocalípticos e integrados*. Barcelona: Lumen.
- Feijó, M. C. (1984). *O que é herói*. São Paulo: Brasiliense.
- Fernández, L. C. (2012). *Historieta y resistencia. Arte y política en Oesterheld (1968-1978)*. Universidad Nacional de Cuyo, Mendoza: EDIUNC.
- Gago, S. (2014). Lectura y política: una aproximación a las historietas de Héctor Oesterheld & de Robin Wood desde la recepción. *Dominios da Imagem*. Londrina, 8(16), 44-71.
- Gociol, J. & Rosemberg, D. (2000). *La historieta argentina. Una historia*. Buenos Aires: De la Flor.
- Goulart, R. (2004). *The adventurous decade: comic strips in the thirties*. London: Hermes Press.
- Guimarães, E. (2005). *Algumas leituras de Príncipe Valente*. João Pessoa: Marca de Fantasia.
- Propp, V. I. (1984). *Morfologia do conto maravilhoso*. Rio de Janeiro: Forense-Universitária.
- La Bañadera del Comic. (1995). *Oesterheld en primera persona: HGO, su vida y su obra*. Vol. 1. Buenos Aires: Ediciones La Bañadera del Cómic.
- Rivera, J. B. (1992). *Panorama de la historieta en la Argentina*. Buenos Aires: Coque-na Grupo Editor.
- Rivera, J. B. (2000). *El escritor y la industria cultural*. Buenos Aires, Atuel.
- Romano, E. (1990). "Breve examen de la historieta". En A. Ford, J.B. Rivera & E. Romano: *Medios de comunicación y cultura popular*. Buenos Aires: Legasa.
- Santos, R. E. (2015). Aspectos da linguagem, da narrativa e da estética das histórias em quadrinhos: convenções e rupturas. En Vergueiro, W. & Santos, R. E. (Eds.). *A linguagem dos quadrinhos: estudos de estética, linguística e semiótica* (pp. 23-47). São Paulo: Criativo.
- Sarlo, B. (1985). *El imperio de los sentimientos. Narraciones de circulación periódica en la Argentina (1917-1927)*. Buenos Aires: Catálogos.
- Sasturain, J. (1995). *El domicilio de la aventura*. Buenos Aires: Editorial Colihue.
- Sasturain, J. (2010). *El Aventurador. Una lectura de Oesterheld*, Buenos Aires: Aquilina.
- Simmel, G. (2002). *Sobre la aventura. Ensayos de estética*. Barcelona: Ediciones Península.
- Srbek, W. (2004). *O herói na Grécia antiga*. João Pessoa: Marca de Fantasia.
- Steimberg, O. (2000). La nueva historieta de aventuras: una nueva fundación narrativa. En Jitrik, N. (Ed.). *Historia de la literatura argentina, la narración gana la partida* (pp. 513-547). Vol. 11, Buenos Aires: Emecé Editores.
- Steimberg, O. (2013). *Leyendo historietas. Textos sobre relatos visuales y humor gráfico*. Buenos Aires: Eterna Cadencia.
- Steimberg, O. (1997). La aventura, de Pratt a Pratt. En: *La aventura infinita*. Volta, Luigi (Eds.), Buenos Aires: Corregidor.
- Vazquez, L. (2010). *El oficio de las viñetas. La industria de la historieta argentina*. Paídos, Buenos Aires: Paidós.

- Volta, L. (Ed.) (1992). *El Viaje y la aventura*. Buenos Aires: Corregidor.
- Von Sprecher, R. & Reggiani, F. (Eds.) (2010). *Héctor Germán Oesterheld: de El Eternauta a Montoneros*. Córdoba: Universidad Nacional de Córdoba, Escuela de Ciencias de la Información.