

MIKE DEODATO JR. & A INVASÃO BRASILEIRA NA TERRA DOS SUPER-HERÓIS

A CRESCENTE PRESENÇA DE ARTISTAS DO BRASIL NA INDÚSTRIA DE *COMIC BOOKS* (AS REVISTAS DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS) DOS ESTADOS UNIDOS – FENÔMENO EDITORIAL INICIADO NA VIRADA DOS ANOS 1980 PARA OS 1990, E EM CONTÍNUA EXPANSÃO ATÉ A ATUALIDADE

Rodrigo Arco e Flexa¹

Até o fim da década de 1980, os brasileiros não faziam parte deste mundo. No início dos anos 1990, no entanto, um grupo de pioneiros fincou a bandeira no território, abrindo – lenta, mas gradualmente – caminhos para novas gerações. Nos dias de hoje, já são estimados em mais de 150 os artistas do Brasil que trabalham para a indústria das histórias em quadrinhos dos Estados Unidos.² Nesse disputado mercado, exercem atividades diversas como desenhistas, arte finalistas e coloristas, para dezenas e dezenas de títulos. Muitos dos seus trabalhos, originalmente lançados como revistas, depois também são publicados como *graphic novels*, álbuns no formato livro, com tratamento editorial e gráfico mais sofisticado. Uma grande parte dos artistas do Brasil que atua nos Estados Unidos, naturalmente, ainda dá os primeiros passos em sua carreira profissional. A realidade, entretanto, é que – nos dias atuais – entre os desenhistas de maior prestígio na indústria dos super-heróis, vários são brasileiros, reconhecidos como *rising stars* (estrelas ascendentes) de acordo com o mercado, os leitores e a mídia de lá.

Em 2010, o crítico Timothy Callahan, da publicação especializada dos EUA *Comic Book Resources*, escreveu o artigo “The Boys from Brazil”. No texto, abordou, justamente, a crescente presença de artistas brasileiros na indústria norte-americana, vários deles destaques dos mais populares títulos. “Alguns dos melhores desenhistas trabalhando atualmente na indústria são do Brasil”, afirmou o autor. Entre outros aspectos, apontou, por exemplo, como o desenho do paulista Ivan Reis, da DC Comics, tornou-se a “identidade visual” da editora na atualidade. Trata-se de um fenômeno editorial em contínua e plena expansão, o qual abrange o

¹ Jornalista e doutorando em Comunicação e Semiótica pela PUC de São Paulo.

² Em reportagem sobre o assunto, publicada em 1º de julho de 2009, a Revista *Veja* estimou, naquele momento, em cerca de 150 quadrinistas brasileiros desempenhando diferentes papéis como artistas para a indústria de *comic books* dos Estados Unidos (2009, p. 140-142). Levando-se em conta os vários indicadores do fenômeno editorial, em constante crescimento, entende-se que o número citado é, hoje em dia, ainda maior, o que será aferido pela pesquisa em curso.

Brasil e os Estados Unidos em variadas *interfaces*, reverberando nesse ambiente e, assim, provocando impactos diversos em ambos os países.

A indústria dos super-heróis

O mercado de HQs dos Estados Unidos é amplamente dominado pelas editoras Marvel Comics e DC Comics, as quais têm como carro-chefe os títulos de super-heróis – que respondem pela grande maioria das vendas da indústria (numa história editorial que remonta há quase oito décadas). A DC, na virada dos anos 1930 para os 1940 (quando ainda era chamada National, entre outros nomes que a editora adotou ao longo do tempo), foi quem lançou os primeiros personagens conhecidos como os super-heróis das HQs. Entre eles, *Superman*, *Batman* e *Mulher-Maravilha*. Já a Marvel, no começo da década de 1960, revigorou o gênero (que passou por grande crise nos anos anteriores) com a criação de títulos como *Homem-Aranha*, *Quarteto Fantástico*, *Hulk* e *X-Men*.

Os protagonistas das novas revistas, diversamente de seus antecessores, eram super-heróis concebidos de maneira mais humanizada e permeada por conflitos e dúvidas. Eles estavam em consonância com as mudanças culturais, de comportamento, e mesmo políticas da época – o que ganhou o público, com enorme sucesso de vendas.

A DC, diante da acelerada ascendência da editora rival, ao longo dos anos seguintes também promoveu uma ampla renovação em seus personagens, num esforço para sintonizá-los com um mundo em transformação (e assim, paulatinamente, reconquistar leitores e prestígio no mercado).

Muitas décadas depois – e diversas outras reformulações vividas –, todos esses super-heróis permanecem entre os mais importantes dos títulos das duas editoras norte-americanas. Mais ainda, em sua amplificação, eles são também alguns dos maiores ícones da cultura *pop* e midiática contemporâneas. Além de suas HQs serem publicadas em grande parte do planeta, seus super-heróis são licenciados para múltiplas mídias, desde brinquedos, passando por games, até séries de televisão e grandes produções do cinema (assim como as variadas plataformas geradas pela Internet).

A chegada dos brasileiros

No mercado dos *comic books* despontam, atualmente, nomes como o de Mike Deodato Jr. (Deodato Taumaturgo Borges Filho, de Campina Grande, Paraíba) – membro da primeira geração de quadrinistas do Brasil a ingressar na indústria dos super-heróis, logo no início dos anos 1990. O seu trabalho inicial para editoras menores obteve a atenção do meio e, ainda na primeira metade da década, Deodato começou a desenhar para a Marvel e, nos anos seguintes, também para a DC Comics. A partir dos anos 2000, com o amadurecimento de sua identidade visual, tornou-se um dos artistas do time principal da Marvel. Entre outros trabalhos, um dos de maior repercussão – de público e crítica – foi a série *Dark Avengers*, (Vingadores Sombrios), realizada em parceria com o escritor Brian Michael Bendis (alguns fragmentos desta história serão posteriormente tema de um esboço de leitura da narrativa do desenhista de Campina Grande).

Aberta a fronteira da terra dos super-heróis, mais e mais artistas daqui seguiram o caminho dos pioneiros. E, após anos de dedicação – de variadas maneiras e caso a caso –, diversos deles são hoje reconhecidos como alguns dos mais importantes da indústria, já vencedores de algumas das principais premiações do meio (realizadas anualmente pelo segmento e a mídia especializada). Entre muitos outros, nomes como os dos paulistas Ivan Reis (*Lanterna Verde* e *Aquaman*), Renato Guedes (*Superman*) e os irmãos gêmeos Fábio Moon e Gabriel Bá (*Daytripper*); já do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, Rafael Albuquerque (*American Vampire* [Vampiro Americano]); e do Ceará, de Limoeiro do Norte, Ed Benes – José Edilbenes Bezerra – (*Justice League of America*).

Em sua maioria, os quadrinistas continuam morando no Brasil (mesmo desenhando em contrato de exclusividade para suas editoras, algo comum entre os nomes de mais prestígio). Isso é possível, obviamente, graças aos recursos oferecidos pelas novas ferramentas desenvolvidas pela Internet e suas variadas plataformas. A distância, porém, não é obstáculo para que atuem em permanente interação com roteiristas e editores, entre outros profissionais da equipe criativa – uma das características que marcam a produção coletiva dessa linguagem em seus moldes industriais.

Numa perspectiva ampla, observa-se que o artista brasileiro, ao ingressar no mercado de *comic books*, tem como tarefa produzir de acordo com os padrões consagrados pela indústria, sendo assim, em alguma medida, moldado então pelos parâmetros que regem o meio.

No entanto, ao longo da carreira, e do seu amadurecimento técnico, o trabalho do desenhista – caso a caso – pode conquistar uma identidade visual que o destacará na produção

massiva e, desta forma, ao longo do tempo, tornar-se uma referência capaz de gerar influências, impactos variados, na própria indústria.

Este é um processo que, de diferentes maneiras, já começou a ocorrer com os artistas aqui citados, cujas realizações integram, hoje em dia, o mapa visual da produção contemporânea de *comics* dos EUA. Além dos exemplos dados, cite-se ainda o recente lançamento, pela Marvel e pela DC, de dois álbuns de luxo dedicados à arte de Mike Deodato Júnior e de Ivan Reis – edições de uma linha editorial tradicional das casas, reservada aos grandes nomes de artistas de cada editora.

Cultura de massa e linguagem artística

As histórias em quadrinhos são um produto típico da indústria cultural dos séculos XX e XXI. A difusão internacional dos *comics* é, certamente, um processo realizado em larga escala, submetido a regras e padrões comerciais que têm sempre como alvo o lucro crescente. Assim, da mesma maneira como ocorre com o cinema ou qualquer outra forma de entretenimento de massa, as HQs são uma mercadoria cultural.

Se a indústria das HQs tem os seus padrões de produção e lucro, no entanto, isso não quer dizer que esta mesma indústria – com o passar do tempo e a inevitável saturação dos modelos vigentes –, acabe por ser também campo de experiências na tentativa de criação de novas abordagens em suas histórias (as quais atraíam novos leitores ou reconquistem aqueles que se afastaram).

Assim, em meio à rotina produtiva, há artistas que, ao longo da sua trajetória e domínio da linguagem, acabam também elaborando novas possibilidades de conteúdo e de narrativa para as HQs. Trata-se de um processo em relação ao qual não faltam exemplos entre os maiores roteiristas e desenhistas da história dos quadrinhos norte-americanos. Muitos deles começaram no anonimato e, depois de décadas de carreira sendo apenas considerados profissionais de *algo menor*, tornaram-se, nos dias de hoje, reconhecidos como autores de prestígio e referência – não só das histórias em quadrinhos, mas da cultura contemporânea em seu sentido mais amplo. São nomes como Jack Kirby, Jim Steranko, Neal Adams, John Buscema, Gene Colan, Steve Ditko, John Romita, Gil Kane, entre diversos outros, levando-se em conta apenas artistas do universo dos chamados super-heróis.

Como demonstram os inúmeros estudos e pesquisa na área – multiplicados nas últimas décadas –, as histórias em quadrinhos apresentam inflexões que permitem relacionar arte, cultura, história e imaginário. As HQs, em suas configurações, mostram – seja isso intencional ou não – as contradições do mundo contemporâneo. E, por consequência, também influenciam a própria sociedade, das mais variadas formas.

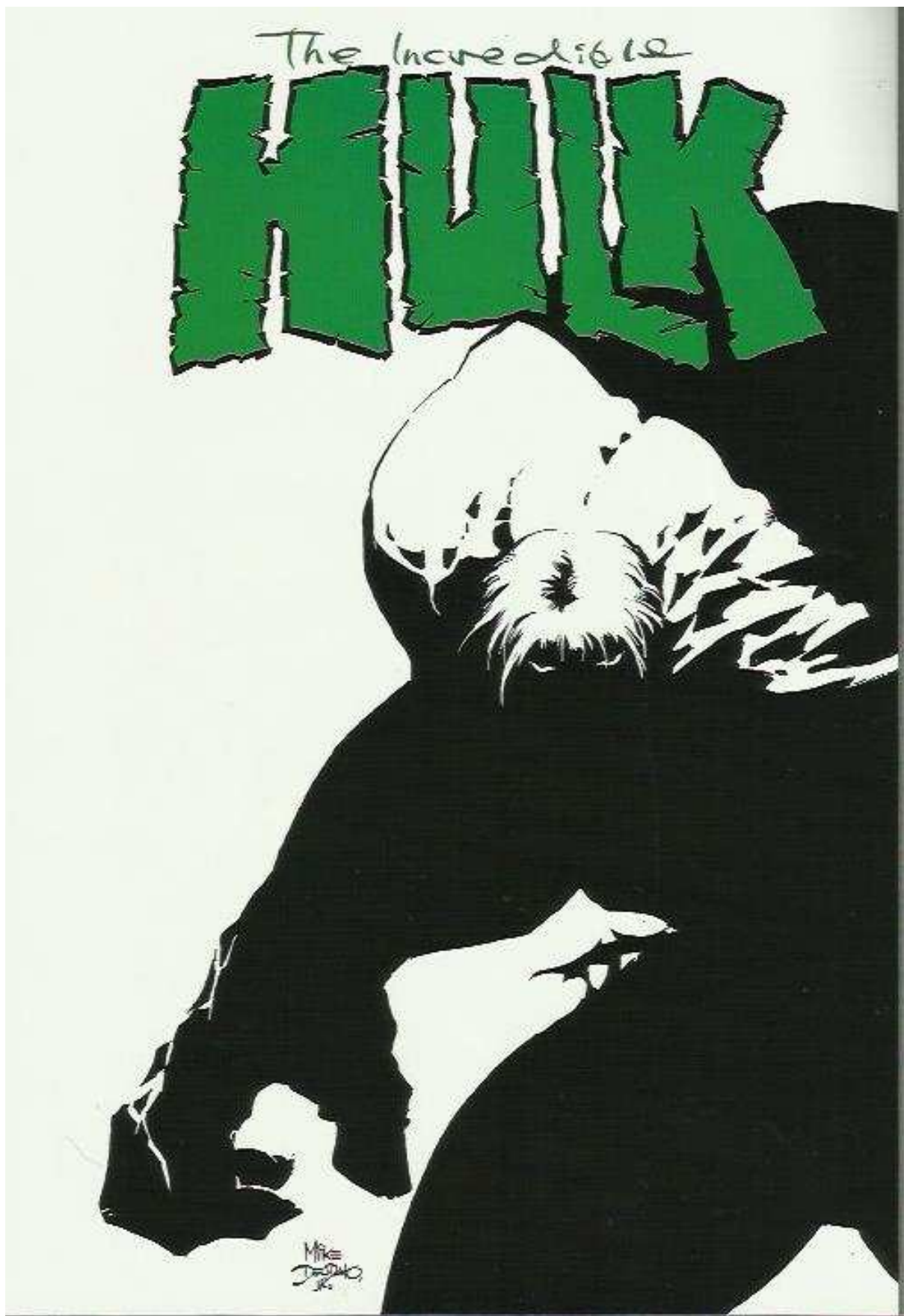
Impactos variados

A crescente presença de artistas brasileiros na indústria norte-americana é uma “via de mão dupla” em plena expansão. O fenômeno continua a se desenrolar, e de maneira cada vez maior, em múltiplas direções. O fato é que a produção desses desenhistas já se tornou uma referência (de maneiras e graus variados) tanto para novos artistas do Brasil quanto dos Estados Unidos. Algo que se mostra ainda mais evidente em suas concorridas participações em eventos nos dois países, quando são procurados por inúmeros e inúmeros jovens candidatos a quadrinistas profissionais. Enfim, já está em curso uma invasão brasileira na terra dos super-heróis.

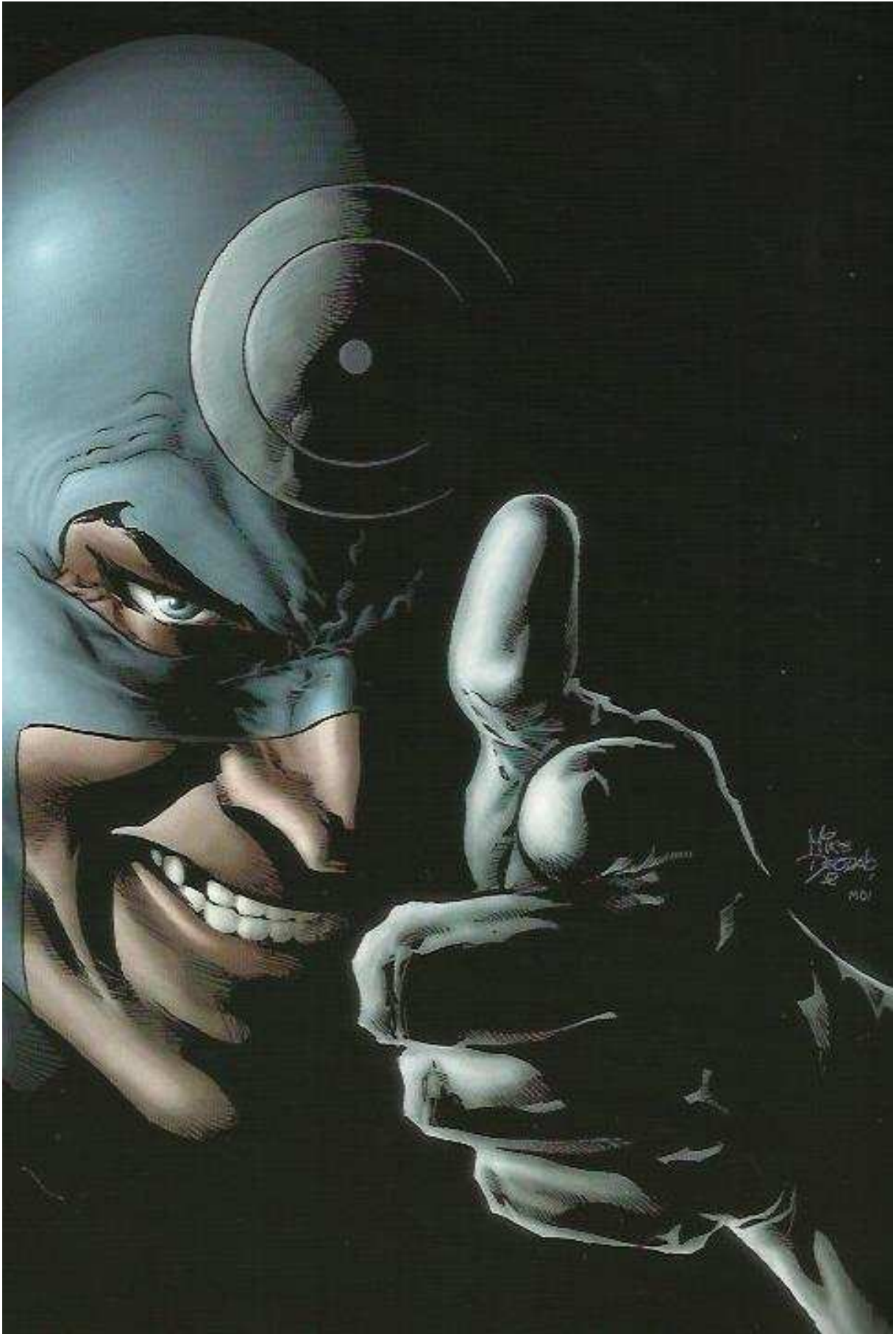
Deodato: rostos & máscaras

Mike Deodato Júnior, depois de um longo amadurecimento técnico, é, hoje em dia, reconhecido como um dos principais artistas da indústria dos *comic books*. Seu desenho é dono de uma identidade que o distingue no mercado. E que o público gosta. Seu nome alavanca os títulos, move os fãs. E por isso a sua editora, a Marvel, escala o quadrinista brasileiro para vários dos projetos mais importantes da casa.

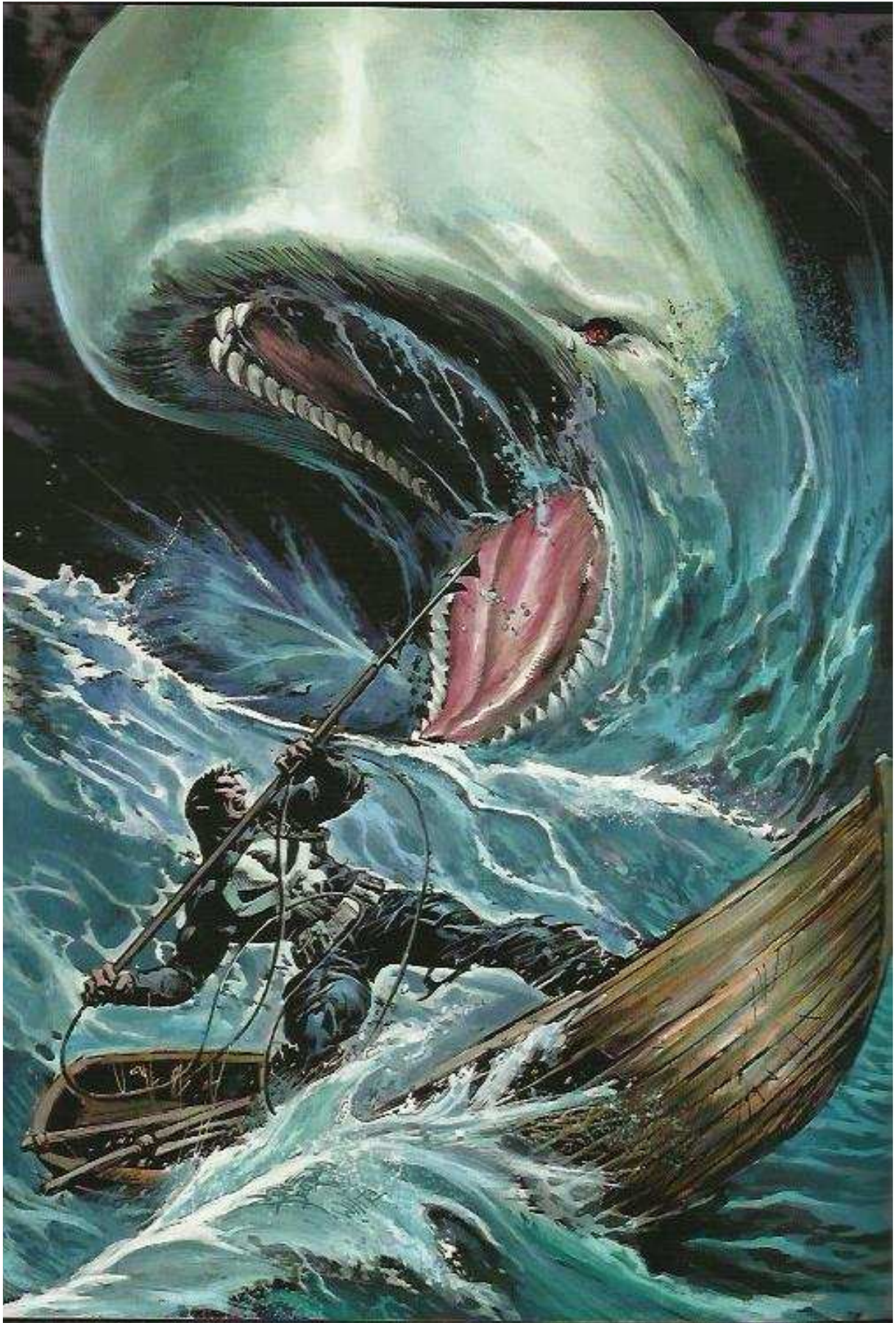
Entre as principais características do trabalho de Deodato elencadas pela mídia especializada dos EUA está o jogo de luzes e sombras – o claro e o escuro. No início de sua carreira, o artista utilizava-se de um traço que mostrava as marcas e vincos impressos no papel. Ao longo do tempo, seu desenho evoluiu para um traço fino, em busca de um crescente realismo, até chegar ao ultrarrealismo, seja na construção da figura humana, seja na elaboração de cenários fantásticos que parecem emergir com vida dos quadros.



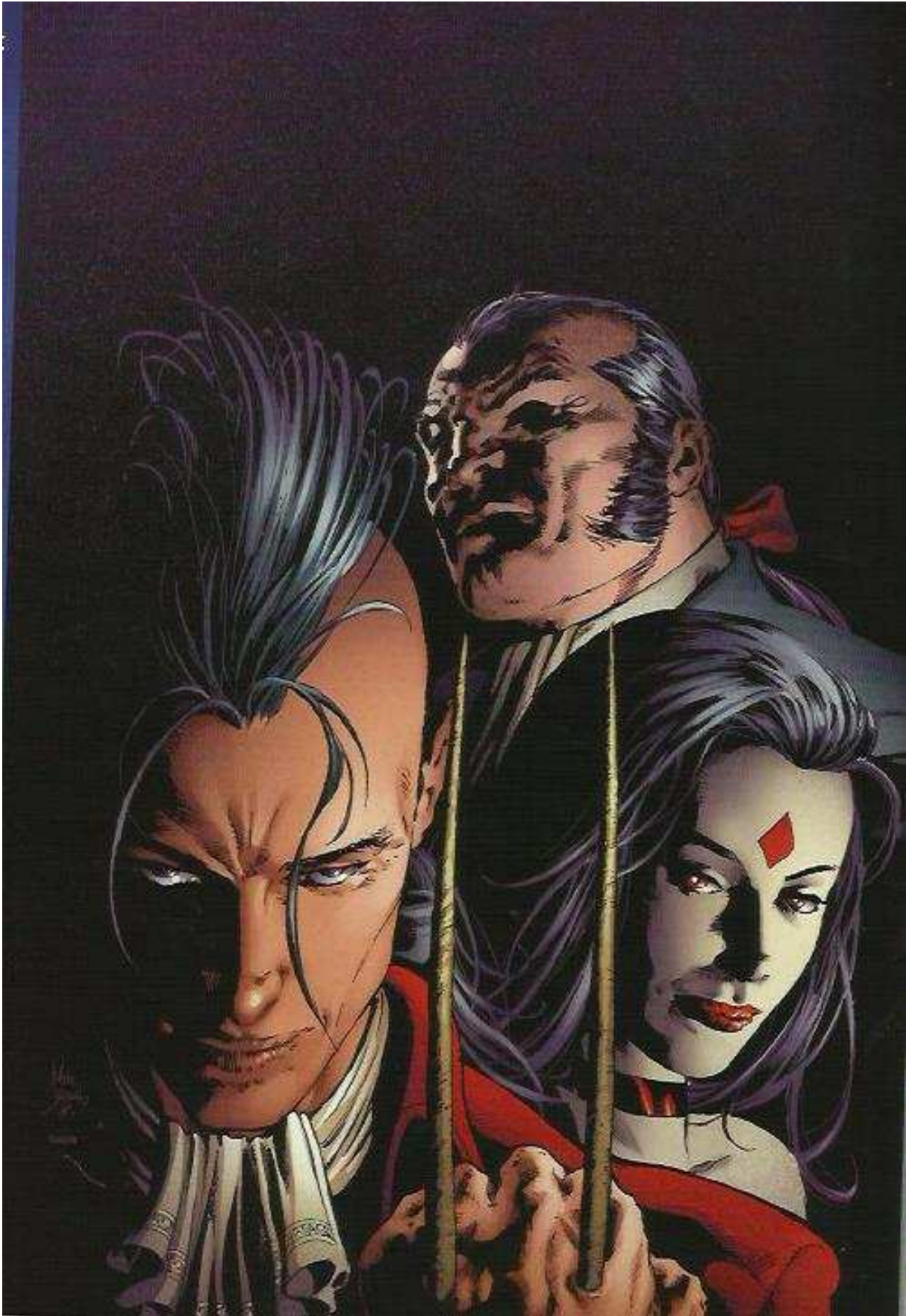
Fonte: John Rhett Thomas, 2011, p. 18



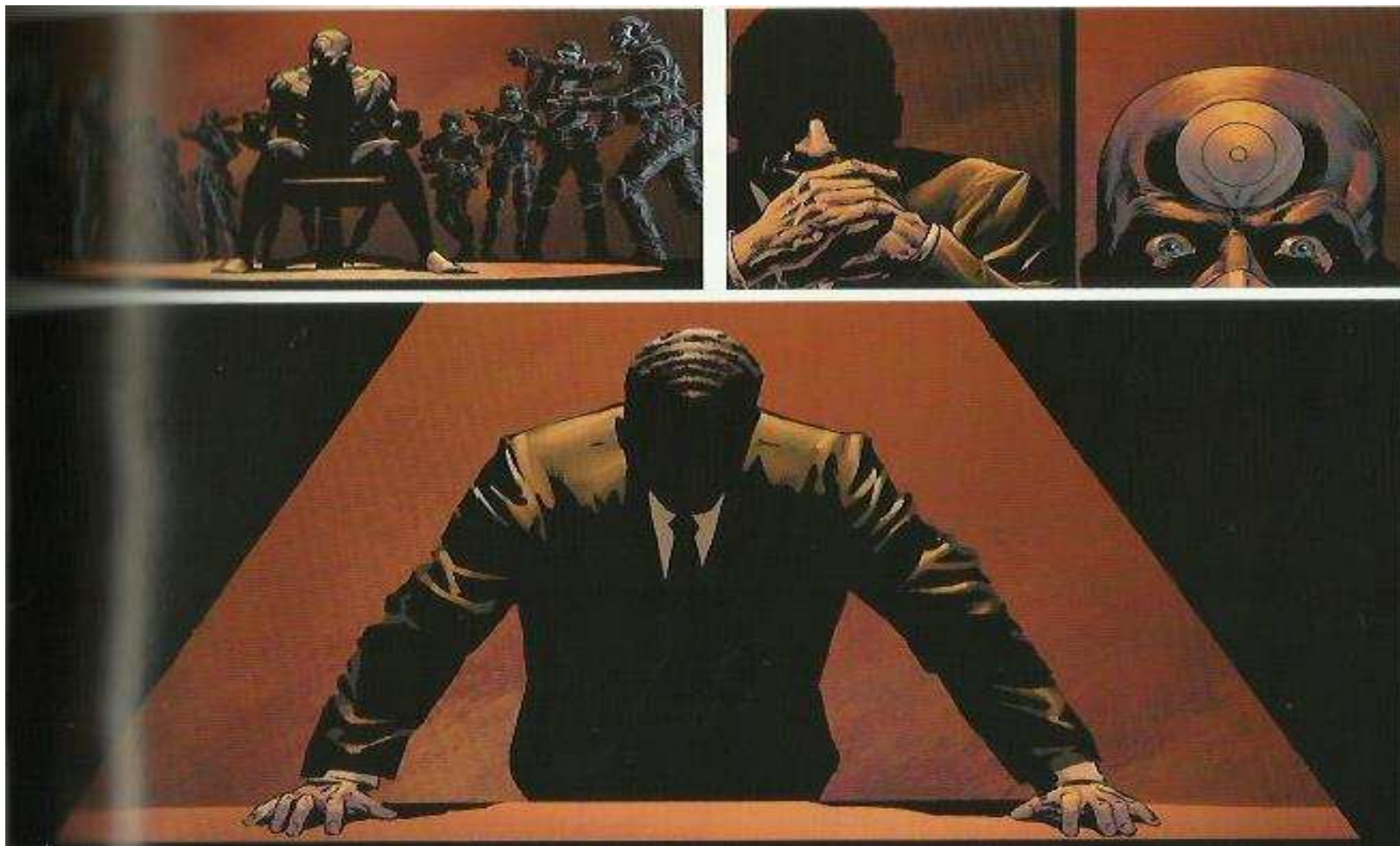
Fonte: John Rhett Thomas, 2011, p. 36



Fonte: John Rhett Thomas, 2011, p. 68



Fonte: John Rhett Thomas, 2011, p. 74



Fonte: John Rhett Thomas, 2011, p. 157

A seguir, é feito um exercício de leitura de fragmento de uma das histórias de maior repercussão desenhadas por Mike Deodato Júnior, *Vingadores Sombrios*, trabalho em parceria com o escritor Brian Michael Bendis (um dos mais prestigiados roteiristas da indústria, que já verbalizou o seu gosto por produzir em conjunto com o artista de Campina Grande). Assim, o elemento de linguagem a ser estudado será justamente o rosto e suas configurações: formas de expressão, feições, máscaras, deformações variadas.

Tal escolha não é ao acaso, muito pelo contrário, a configuração do rosto feita por Deodato, na obra em questão, é, na realidade, elemento-chave da trama, como será demonstrado.

Para a devida contextualização, a trama *Vingadores Sombrios* desenrola-se num momento em que o outrora grupo dos “maiores heróis da Terra” foi dissolvido. Rei morto, rei posto. O término dos *Vingadores* tornou-se o álibi para a recriação da equipe, agora sob a supervisão do governo dos Estados Unidos da América. E, por circunstâncias variadas, o empresário *Norman Osborn*, que anos antes fora o vilão *Duende Verde* (diga-se de passagem, não apenas um criminoso, mas um psicopata assassino), obtém a chancela presidencial para liderar o novo grupo, e assim defender os interesses do país ao redor do planeta.

A equipe que Norman forma é, na realidade, um bando de mercenários, heróis renegados, homicidas e insanos de naturezas mil. Para a mídia e o público, porém, são apresentados com uma nova roupagem, heróis de um novo tempo, escolhidos para defender a paz mundial. São eles os defensores do povo. Aí, parece evidente a metáfora em relação aos tão falados hoje em dia grupos de segurança privada contratados por potências nacionais para executarem o denominado “serviço sujo” em regiões de conflito pelo mundo.

Nessa trama, talvez o momento de maior tensão não ocorra em alguma batalha ou cena épica, mas, isso sim, em uma concorrida entrevista de televisão em rede mundial, na qual *Norman Osborn* apresenta-se ao planeta como o novo líder dos *Vingadores*.

A primeira parte da entrevista, que é o trecho aqui analisado, ocupa duas páginas inteiras espelhadas, com quatro sequências horizontais de quadros (com a preparação e o início da entrevista), como podemos observar nas imagens a seguir.



Fonte: Brian Michel Bendis, 2013, p. 105 - 106

O antigo vilão, que trajava máscara sempre que incorria em sua vida criminosa, aqui, mostra sua face nua, despida para todos, de maneira a simular veracidade e confiança à audiência. Tanto mídia quanto platéia sabem de seu passado criminoso. Mas ele deixa claro que tudo aquilo ocorreu devido a uma doença, já tratada e curada. E agora, recuperado e saudável, está pronto para assumir sua missão diante da nova equipe – lutar pela paz mundial. Na primeira sequência de quadros, antes de a transmissão ser iniciada, *Norman Osborn* deixa claro para os jornalistas o que lhe deve ser perguntado. E no quadro final desta sequência, ao ser indagado se a entrevista pode ser iniciada, ele pede por um momento de concentração. Deodato ocupa então os dois quadros iniciais da segunda sequência com a figura de *Osborn* com o rosto abaixado, em sua preparação.

Na realidade, a ideia apresentada poderia ser expressa em apenas um quadro. A ação em si, aparentemente, seria por demais banal para ocupar mais espaço na página. Quem sabe, até mesmo fosse um exagero dar o registro em um quadro.

No entanto, Mike Deodato Júnior desenha dois quadros. E assim, expande o tempo de concentração. Prolonga a preparação do personagem. Mais do que isso, cria uma inflexão (o que, em si, evoca significados). E nesta inflexão, é possível notar o ato de vestir uma máscara, praticado por *Norman Osborn*, criando o personagem que irá interagir com o público.

A partir daí, nos quadros seguintes, *Osborn*, sempre sorridente, tranquilo, sereno, responde a tudo, mesmo a algo inesperado que surja, demonstrando total tranquilidade, até mesmo quando defrontado com o seu passado.

A máscara “invisível” que *Osborn* veste agora mostra-se, então, muito mais assustadora e poderosa do que a do antigo vilão, isso em suas consequências.

Se antes ele era um criminoso entre tantos, agora, despido da máscara, torna-se, em suas teias governamentais e corporativas, uma ameaça ao planeta – e uma ameaça que toma o mundo, antes de tudo, em sua dimensão midiática total, como não poderia deixar de ser.

Referências

BENDIS, Brian Michael. **Vingadores sombrios**. São Paulo: Panini, 2013.

CALLAHAN, Tymothy. The boys from Brazil. **Comic Book Resources**. Disponível em: <<http://www.comicbookresources.com/?page=article&id=27128>>. Acesso em: 12 jul 2010.

COURA, Kalleo. De Limoeiro do Norte para o mundo. **Revista Veja**. São Paulo: Abril. (Edição 2119, 1º de julho de 2009, p. 140 – 142)

THOMAS, John Rhett. **The art of Mike Deodato**. Nova York: Marvel, 2011.