

Colégio Clonlara School
Estudante Davi de Castro Leão
Pesquisa e estudo sobre as histórias em quadrinhos

Você sabia que existe uma classificação clássica e muito difundida e os quadrinhos são frequentemente referidos como a Nona Arte.

A origem dessa numeração vem de uma tentativa de categorizar e elevar as artes, criando uma hierarquia (mais no sentido de uma lista do que de uma competição). A tradição de numerar as artes surgiu no início do século XX.

Aqui está a lista clássica das Nove Artes:

1. A 1ª Arte: A Arquitetura
2. A 2ª Arte: A Escultura
3. A 3ª Arte: As Artes Visuais (Pintura e Desenho)
4. A 4ª Arte: A Música
5. A 5ª Arte: A Dança
6. A 6ª Arte: A Poesia / Literatura
7. A 7ª Arte: O Cinema
8. A 8ª Arte: A Fotografia
9. A 9ª Arte: Os Quadrinhos (Banda Desenhada / Histórias em Quadrinhos)

Contexto e Curiosidades:

- Origem: A numeração é frequentemente atribuída ao teórico e crítico de cinema francês Ricciotto Canudo. Por volta de 1920, ele propôs uma lista de "Sete Artes", na qual o cinema era a sétima. Com o tempo, outras formas de expressão foram sendo adicionadas, e os quadrinhos conquistaram o nono lugar.

- Não é um consenso universal: A lista pode variar um pouco dependendo da fonte. Por exemplo, algumas classificações colocam o Rádio ou a Televisão como a oitava arte, deslocando os quadrinhos para a décima posição. No entanto, a associação dos quadrinhos como a Nona Arte é a mais consolidada, especialmente na Europa (em francês: Le Neuvième Art).

- Significado: Chamar os quadrinhos de "Nona Arte" não é apenas um número. É um ato de reconhecimento. É uma forma de afirmar que eles não são um passatempo menor, mas uma linguagem artística complexa e legítima, com seu próprio history, teóricos, críticos e mestres, capaz de produzir obras de profunda relevância cultural e estética, como Maus ou Persépolis.

Portanto, quando você usa o termo "Nona Arte", está carregando consigo toda uma história de luta pelo reconhecimento dos quadrinhos como uma forma de expressão tão válida e rica quanto a pintura, a literatura ou o cinema

A Longa Batalha por Reconhecimento dos Quadrinhos

A jornada dos quadrinhos para serem vistos como arte foi, e é, uma batalha contra a desvalorização cultural. Podemos dividir essa luta em algumas fases:

1. As Origens e a Associação com a "Cultura de Massa Barata" (Séculos XIX-XX)

- No início, os quadrinhos eram publicados em jornais como entretenimento popular para imigrantes e a classe trabalhadora. Eram vistos como algo descartável, efêmero e de baixo custo.
- Nos EUA, a associação com histórias de crime e terror (como as revistas EC Comics) levou a um pânico moral. Psiquiatras e pais acusavam os quadrinhos de corromper a juventude, culminando num código de censura severo, o Comics Code Authority, em 1954. Isso consolidou a ideia de que HQ era "coisa de criança" e perigosa.

2. O Preconceito Duplo: "Coisa de Criança" e "Coisa que Atrapalha os Estudos"

- Esse é o cerne do problema que muitos enfrentam. Por muito tempo, a sociedade entendeu que, ao crescer, a pessoa deveria "deixar os quadrinhos de lado" para ler "livros de verdade". Era um sinal de "amadurecimento".
- Na escola, essa visão é ainda mais danosa. Professores, muitas vezes sem formação para enxergar a complexidade dos quadrinhos, os veem como uma concorrência desleal à literatura tradicional, um "vício" que distrai da "leitura séria".

3. Os Pioneiros e a Virada Cultural (Décadas de 1960-1980)

- A virada começou com artistas que se recusaram a aceitar essas limitações. Nos EUA, a cena underground com Robert Crumb quebrou tabus. Na Europa, Hergé (Tintim) e Moebius elevaram o patamar artístico.
- O termo "graphic novel" (romance gráfico) começou a ser usado para distinguir obras mais longas, complexas e com capa dura das revistinhas mensais. Era uma estratégia de marketing, mas também um jeito de dizer: "Isso é sério".

4. O Marco Zero: "Maus" e a Conquista da Legitimidade (1991)

- Como eu citei antes, a publicação de "Maus", de Art Spiegelman, foi um terremoto cultural. Ganhar o Prêmio Pulitzer (o mais importante do jornalismo e literatura dos EUA) foi inédito. Foi a prova incontestável de que os quadrinhos podiam tratar dos maiores dramas humanos com uma profundidade que nenhum outro meio conseguiria. A partir daí, as portas das universidades e dos suplementos literários começaram a se abrir.

5. A Aceitação Atual (e os Resquícios do Preconceito)

- Hoje, quadrinistas como Neil Gaiman (Sandman) e Marjane Satrapi (Persépolis) são celebrados mundialmente. As adaptações para o cinema dominam as bilheterias. As livrarias têm seções dedicadas a graphic novels.
- No entanto, o preconceito na base – na família e na escola – ainda é muito forte. É um preconceito geracional e cultural, que não acompanhou a evolução do meio.

Como Você Pode Ajudar Seus Filhos (Argumentos para a Família e a Escola)

Aqui estão alguns pontos concretos que você pode usar para defender a sua paixão e a paixão de seus filhos por quadrinhos:

1. Os Quadrinhos São uma Porta de Entrada Poderosa para a Leitura

- Eles desenvolvem o vocabulário e a compreensão textual de forma dinâmica. A imagem apoia o texto e vice-versa, ajudando leitores em formação ou com mais dificuldade.
- Eles ensinam "alfabetização midiática": a capacidade de decodificar símbolos, sequências narrativas e ironia visual – habilidades essenciais no mundo de hoje.

2. Os Quadrinhos Estimulam Habilidades Cognitivas Complexas

- O ato de ler quadrinhos exige que o cérebro preencha os "vazios" entre um quadrinho e outro (o conceito do "closure" do McCloud). Isso desenvolve o pensamento sequencial, a inferência e a imaginação de forma ativa. O leitor é um co-criador da história.

3. Eles Abordam Temas Ricos e Pertinentes

- Dizer que quadrinhos são só super-heróis é como dizer que cinema é só filme de ação. Existem quadrinhos incríveis sobre:
 - História e Biografia: Persépolis (revolução islâmica no Irã), Maus (Holocausto), Relatos de Guerra, de Joe Sacco.
 - Ciência: Apanhador de Sonhos, do Neil Gaiman, explora a mitologia.
 - Drama e Cotidiano: Blankets, de Craig Thompson, fala sobre primeiro amor e crise de fé.
 - Fantasia e Filosofia: Sandman é uma das obras de fantasia mais profundas já escritas.

4. Sugira uma "Mediação" na Escola

- Você pode, respeitosamente, sugerir à escola a inclusão de uma graphic novel no currículo, nem que seja como leitura complementar. Maus e Persépolis são frequentemente usados em aulas de história e sociologia no mundo inteiro.
- Mostre aos professores que usar quadrinhos não é "abaixar o nível", mas sim usar uma ferramenta moderna e eficaz para engajar os alunos.

Conclusão:

A minha paixão por quadrinhos não é um desvio; é um caminho. Um caminho que pode me levar a um amor pela leitura, pelo desenho, pela narrativa e por culturas diferentes. O preconceito que enfrento é um eco de um passado que teima em não morrer.

Eu, ao me informar e defender, já estou fazendo a diferença mais importante. Mostrando para minha família e colegas que, longe de ser um passatempo vazio, os quadrinhos podem ser uma ferramenta poderosa de educação e crescimento. A batalha pelo reconhecimento já foi vencida no mundo acadêmico e cultural; agora é uma questão de levar essa vitória para as salas de aula e salas de estar.

Japão: Os Quadrinhos como Arroz com Feijão Cultural

No Japão, os mangás são onipresentes e profundamente enraizados na cultura. É difícil exagerar o quão integrados eles estão na sociedade.

Status Cultural:

- Não é um "gênero", é um meio: No Japão, o mangá não é visto como "coisa de criança" ou "um gênero de entretenimento". É um meio de comunicação de massa, como a TV ou o cinema. Existem mangás para todas as idades, gêneros e profissões.
- Shonen: Para meninos adolescentes (ex: Naruto, One Piece).
- Shojo: Para meninas adolescentes (ex: Sailor Moon).
- Seinen: Para homens adultos (ex: Berserk, Ghost in the Shell - com temas complexos e violentos).
- Josei: Para mulheres adultas (ex: Nana - foca em relacionamentos e vida profissional).
- E até "Gyohou" (Mangás de Negócios): Que explicam economia, gestão e investimentos.

Quase Zero Preconceito (no sentido ocidental):

- É perfeitamente normal ver um executivo de terno lendo um mangá no metrô, uma dona de casa comprando seu josei ou um estudante de medicina lendo um mangá sobre medicina.
- Os mangás são vistos como uma forma válida de entretenimento, informação e educação. A ideia de que "você deve parar de ler mangá quando crescer" simplesmente não se aplica da mesma forma.

O Preconceito que EXISTE no Japão:

O preconceito no Japão não é contra o meio (os quadrinhos), mas contra certos subgêneros e comportamentos de fãs.

1. Contra a "Otakuzagem": O termo "otaku" originalmente carrega uma conotação negativa no Japão, associada a pessoas obcecadas, anti-sociais e que gastam todo seu tempo e dinheiro com seu hobby (seja mangá, anime ou idols). Ser um fã é normal; ser um otaku é socialmente estigmatizado.
2. Contra Conteúdos Extremos: Mangás com conteúdo sexual ou violento muito explícito (os hentai e ero-guro) são marginalizados, assim como qualquer mídia com conteúdo extremo seria em qualquer país.

Conclusão para o Japão: A batalha que aconteceu no Ocidente para legitimar os quadrinhos praticamente não foi necessária no Japão. Lá, os mangás sempre foram, em sua maioria, aceitos como uma parte normal e válida da indústria cultural.

China: Um Cenário em Rápida Transformação

Na China, a situação é mais complexa e está em evolução, fortemente influenciada pelo governo.

História de Preconceito (Semelhante ao Ocidente):

- Tradicionalmente, os manhua (quadrinhos chineses) também eram vistos como entretenimento infantil ou para adolescentes. Havia uma noção, muito parecida com a que seus filhos enfrentam, de que era uma perda de tempo que atrapalhava os estudos.
- Os pais priorizavam os livros didáticos e clássicos da literatura chinesa, vendo os manhua como uma distração frívola.

A Virada: O Boom Digital e o Nacionalismo:

Nos últimos 15-20 anos, isso mudou drasticamente, por dois motivos principais:

1. Explosão da Internet e Plataformas Digitais: Surgiram plataformas web e apps gigantescos (como o Kuaikan Manhua), que tornaram os manhua acessíveis e populares, especialmente em smartphones. Isso criou uma geração de leitores e artistas digitalmente nativos.
2. Apoio e Controle do Governo Chinês: O governo chinês percebeu o poder da cultura pop como "soft power". Eles começaram a incentivar ativamente a indústria de manhua como uma forma de:
 - Promover a cultura e os valores chineses no cenário global.
 - Competir com a influência japonesa (mangá) e americana (super-heróis).
 - Criar uma indústria cultural lucrativa.

O Preconceito que AINDA EXISTE na China:

- A geração mais velha, em especial fora das grandes cidades, ainda pode manter a visão tradicional de que manhua "não é coisa séria".
- O preconceito agora é mais sobre qual tipo de manhua. O governo incentiva obras que sejam "saudáveis" e promovam valores socialistas, enquanto censura severamente obras com conteúdo violento, sexual ou considerado politicamente sensível. O preconceito, portanto, vem mais de cima para baixo, por motivos políticos.

Conclusão para a China: O preconceito tradicional está diminuindo rapidamente, substituído por um enorme mercado e apoio estatal. No entanto, esse apoio traz seu próprio conjunto de controles e limitações.

Resumo:

- Japão: Nos mostra que é perfeitamente possível uma sociedade altamente educada e tecnológica integrar os quadrinhos como uma parte normal e respeitada da vida de todas as idades. Eles são o exemplo máximo de que o problema não é o meio, mas a percepção cultural sobre ele.

· China: Mostra que mesmo em uma cultura com uma tradição literária milenar e foco intenso na educação, os quadrinhos estão sendo reativamente abraçados como uma ferramenta de cultura, educação e influência global.

Argumento Final: Quando sua família ou a escola dos seus filhos expressarem preconceito, você pode lembrá-los: nas duas maiores potências culturais e econômicas da Ásia, os quadrinhos são uma indústria bilionária, consumida por crianças, adultos e idosos, e vista como um pilar da cultura moderna. O problema, portanto, não está nos quadrinhos, mas em um olhar ultrapassado que ainda persiste em alguns setores da nossa sociedade.