

Universidade Federal do Rio de Janeiro

**Rafael Alves Lima**

**Entre Quadros e Sarjetas:  
A comunicação visual nas páginas de quadrinhos  
de super-heróis**

Rio de Janeiro  
2024

Rafael Alves Lima

Volume 1

Título: Entre Quadros e Sarjetas: A Comunicação visual nas páginas de quadrinhos de super-heróis

Monografia de conclusão de curso apresentada ao programa de bacharelado em Comunicação Visual Design, Escola de Belas Artes, Universidade Federal do Rio de Janeiro, como requisitos parcial à obtenção do título de Bacharel em Comunicação Visual Design

Orientador: Marcelo Ribeiro

Rio de Janeiro  
2024

### CIP - Catalogação na Publicação

A474e Alves, Rafael  
Entre Quadros e Sarjetas: A Comunicação visual nas páginas de quadrinhos de super-heróis / Rafael Alves. -- Rio de Janeiro, 2024.  
127 f.

Orientador: Marcelo Ribeiro.  
Trabalho de conclusão de curso (graduação) - Universidade Federal do Rio de Janeiro, Escola de Belas Artes, Bacharel em Comunicação Visual Design, 2024.

1. linguagem dos quadrinhos. 2. histórias em quadrinhos. 3. super-heróis. 4. comunicação visual. 5. Universidade Federal do Rio de Janeiro. I. Ribeiro, Marcelo , orient. II. Título.

Folha da aprovação

Rafael Alves Lima

Título: Entre Quadros e Sarjetas: A Comunicação visual nas páginas de quadrinhos de super-heróis

Monografia de conclusão de curso apresentada ao programa de bacharelado em Comunicação Visual Design, Escola de Belas Artes, Universidade Federal do Rio de Janeiro, como requisitos parcial à obtenção do título de Bacharel em Comunicação Visual Design

Aprovada em:

---

(Marcelo Ribeiro, Professor Associado, Escola de Belas Artes - UFRJ)

---

(Raquel Ferreira da Ponte, Professor Adjunto, Escola de Belas Artes - UFRJ)

---

(Henrique Cesar da Costa Souza, Professor Associado, Escola de Belas Artes - UFRJ)

## Agradecimentos

Nessa hora percebemos a honra que é viver certos momentos, ainda mais quando volta e meia tomo consciência de que ingressei na Escola de Belas Artes da UFRJ. Quando lembro da felicidade ao saber de ter meu nome como um dos alunos que respirou os corredores da reitoria e tive a sorte de conhecer tanta gente incrível, de aprender tanto. Provavelmente sem ter o contato do mundo acadêmico na arte, eu não seria o que sou hoje. E por isso também, serei eternamente grato.

Quero agradecer a minha família, minha avó dona Dilma e principalmente aos meus pais que me apoiaram ao longo dessa vida, estarem sempre ali no dias de estresse, nas noites viradas, e quando eu tagarelava sobre design e não entendiam nada mas os ouvidos sempre atentos para captar tanta coisa. Agradeço ao meu pai, Claudio Francisco por me apresentar histórias em quadrinhos e minha mãe, Maria da Penha por acreditar em cada passo meu.

Agradeço a todos os professores que tive o prazer de aprender a cada dia. Pela paciência e dedicação de continuar a preservar a onda de profissionais criativos para o mundo. E quero dedicar esse espaço para agradecer ao meu orientador Marcelo pela paciência, que diante das minhas dificuldades além do projeto sempre acreditou na ideia, se manteve perto e direcionando as melhores formas para que eu pudesse encontrar o caminho mais viável e concretizar o que começamos.

Abrir espaço do meu coração aos meus amigos, da UFRJ para vida, tive o prazer de conhecer pessoas maravilhosas que serei grato por me fazer parte da minha história e poder fazer parte da de vocês, dos estresses, das risadas, das festas, das andanças de reitoria para letras. Obrigado Pedro Cabral, Elizabeth Lopes, Cristielen Marné, Karine Rodrigues e Raquel Zilves. Meus designers!!

Para além da faculdade, que acompanharam esse processo da vida acadêmica, dos projetos e estiveram sempre comigo de antes e durante a faculdade. Agradeço imensamente ao meu grupo de décadas: Matheus Avelar, Augusto César e Felipe Gomes. Aos meus desenhos favoritos: Alex Rosa e Erick Avelar. Minha irmã: Raquel Romano. Minha assessora, Mariana Gregório. E a Nicole Henrique, por me ensinar a ser positivo e confiar que vai dar certo, não importa a situação.

Aos amigos Matheus Pedroso, Junally Silva, Glória Sciammarella, Júlia Pinheiro, Izabella Cordeiro, Mariana Schuastz, Pedro, Washington Costa e Cássia de Mattos. Cada um de vocês teve uma participação de alguma forma nessa jornada meio longa e difícil. Obrigado do meu coração.

Lima, Rafael Alves. Entre quadros e sarjetas: a comunicação visual nas páginas de quadrinhos de super-heróis: análise conceitual da comunicação visual nos quadrinhos de super-herói. Rio de Janeiro, 2024. Monografia(Bacharel em Comunicação Visual Design)- Escola de Belas Artes, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2024.

### **Resumo:**

Projeto de produção de uma história em quadrinhos construída para tornar acessível o conhecimento técnico sobre a nona arte, ao analisar a comunicação visual das páginas impressas se utilizando da mitologia imaginária dos super-heróis desde os anos 1938 até 2004. A temática da busca narrativa aponta as mudanças nas soluções encontradas ao longo dos anos por diversos artistas em prol de uma comunicação visual criativa e imersiva para o leitor da mídia.

**Palavras-chave:** graphic novel, linguagem dos quadrinhos, histórias em quadrinhos, super-heróis, comunicação visual, diagramação, memória, cultura Pop, entretenimento.

Lima, Rafael Alves. *Between frames and gutters: visual communication in the pages of superhero comics: conceptual analysis of visual communication in superhero comics*. Rio de Janeiro, 2024. Monograph (Bachelor in Visual Communication Design) - School of Fine Arts, Federal University of Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2024.

**Abstract:**

Project to produce a comic book built to make technical knowledge about the ninth art accessible, by analyzing the visual communication of printed pages using the imaginary mythology of superheroes from 1938 to 2011. The theme of narrative search points to the changes in solutions found over the years by various artists in favor of creative and immersive visual communication for the media reader.

**Keywords:** graphic novel, comic book language, comic books, superheroes, visual communication, layout, Memory, Pop Culture, entertainment.

**Lista de Ilustrações**

Figura 1 - Capa da história em quadrinho Action Comics nº1 criada por Jerry Siegel e Joe Shuster.....	19
Figura 2 -Progresso de uma Prostituta William Hogarth (1697 - 1764).....	21
Figura 03- A história do Senhor Jabot Rodolphe Topffer (1799 - 1846).....	22
Figura 04 - O Menino Amarelo e seu Fonógrafo Richard Outcault (1863 - 1928).....	22
Figura 05 - Flash: Seguindo em frente.....	24
Figura 06 - Lanterna Verde e Arqueiro Verde nº 5 (1970).....	24
Figura 07 - Gaviã Arqueira : Vingadora da Costa Oeste .....	25
Figura 08 - Elektra Lives Again" (1990).....	26
Figura 09 - Fantastic Four (1961).....	26
Figura 10 - Web of Spider-man nº 04 (1963).....	27
Figura 11 -Amazing Spider-Man nº 54 (1967).....	28
Figura 12 -Thor nº 01 (2010).....	28
Figura 13 -Daredevil nº 227 (1986).....	29
Figura 14 -Thor nº 01 (2010).....	29
Figura 15 -Action Comics nº 01 (1938).....	30
Figura 16 - Imagens de balões .....	30
Figura 17 - Amazing Spider-Man nº3 (1963) .....	31
Figura 18- Lanterna Verde e Arqueiro Verde nº 5 (1970).....	32
Figura 19- Lanterna Verde e Arqueiro Verde nº 5 (1970).....	32
Figura 20- Superman all star nº 05 (2005).....	33
Figura 21- Secret war nº 05 (2004).....	34

Figura 22 - Daredevil nº 229 (1986).....	34
Figura 23-Gaviã Arqueira nº 16 (2017).....	35
Figura 24- Avengers nº 503 (2004).....	35
Figura 25- Daredevil nº 01 (1998).....	36
Figura 26- Ultimate Spider-Man nº 62 (2004).....	36
Figura 27-Gaviã Arqueira nº 16 (2017).....	37
Figura 28- Watchmenª 01 (1986).....	37
Figura 29- Avengers nº 503 (2004).....	38
Figura 30 -Action Comics nº 01 (1938) , página 06.....	45
Figura 31 -Action Comics nº 01 (1938) , página 07.....	45
Figura 32 -Action Comics nº 01 (1938) , página 08.....	46
Figura 33 -Action Comics nº 01 (1938) , página 06.....	46
Figura 34 -Action Comics nº 01 (1938) , página 06.....	46
Figura 35 -Action Comics nº 01 (1938) , página 07.....	47
Figura 36 -Action Comics nº 01 (1938) , página 08.....	47
Figura 37 -Action Comics nº 01 (1938) , página 08.....	47
Figura 38 -Fantastic Four nº 10 (1961) , página 04.....	48
Figura 39 -Fantastic Four nº 10 (1961) , página 09.....	48
Figura 40 -Fantastic Four nº 10 (1961) , página 04.....	49
Figura 41 -Fantastic Four nº 10 (1961) , página 04.....	49
Figura 42 -Fantastic Four nº 10 (1961) , página 09.....	49
Figura 43 -Fantastic Four nº 10 (1961) , página 04.....	50

Figura 44 -Fantastic Four nº 10 (1961) , página	
09.....	50
Figura 45 -Fantastic Four nº 10 (1961) , página	
09.....	51
Figura 46 -Fantastic Four nº 10 (1961) , página	
09.....	51
Figura 47 -Green Lantern and Green Arrow nº 7 (1970) , página	
03.....	52
Figura 48 -Green Lantern and Green Arrow nº 5 (1970) , página	
12.....	52
Figura 49 -Green Lantern and Green Arrow nº 7 (1970) , página	
03.....	53
Figura 50 -Green Lantern and Green Arrow nº 5 (1970) , página	
12.....	50
Figura 51 -Green Lantern and Green Arrow nº 5 (1970) , página	
12.....	54
Figura 52 -Green Lantern and Green Arrow nº 5 (1970) , página	
12.....	54
Figura 53 -Green Lantern and Green Arrow nº 5 (1970) , página	
12.....	55
Figura 54 -Green Lantern and Green Arrow nº 7 (1970) , página	
03.....	55
Figura 55 -Batman: Cavaleiro das Trevas nº 1 (1986) , página	
03.....	56
Figura 56 -Batman: Cavaleiro das Trevas nº 1 (1986) , página	
05.....	56
Figura 57 -Batman: Cavaleiro das Trevas nº 1 (1986) , página	
06.....	57
Figura 58 -Batman: Cavaleiro das Trevas nº 1 (1986) , página	
03.....	57
Figura 59 -Batman: Cavaleiro das Trevas nº 1 (1986) , página	
03.....	58
Figura 60 -Batman: Cavaleiro das Trevas nº 1 (1986) , página	
05.....	58
Figura 61 -Batman: Cavaleiro das Trevas nº 1 (1986) , página	
06.....	59

Figura 62 -Watchmen nº 6 (1986) , página 23.....	60
Figura 63 -Watchmen nº 6 (1986) , página 27.....	60
Figura 64 -Watchmen nº 6 (1986) , página 27.....	61
Figura 65 -Watchmen nº 6 (1986) , página 23.....	61
Figura 66 -Watchmen nº 6 (1986) , página 27.....	61
Figura 67 -Spawn nº 6 (1992) , página 27.....	62
Figura 68 -Spawn nº 6 (1992) , página 27.....	63
Figura 69 -Spawn nº 6 (1992) , página 27.....	63
Figura 70 -Spawn nº 6 (1992) , página 27.....	63
Figura 71 -Spawn nº 6 (1992) , página 27.....	64
Figura 72 -Antes de watchmen nº 3 (2013) , página 11.....	64
Figura 73 -Antes de watchmen nº 3 (2013) , página 12.....	65
Figura 74 -Antes de watchmen nº 3 (2013) , página 13.....	65
Figura 75 -Antes de watchmen nº 3 (2013) , página 11.....	66
Figura 76 -Antes de watchmen nº 3 (2013) , página 12.....	66
Figura 77 -Antes de watchmen nº 3 (2013) , página 12.....	66
Figura 78 -Antes de watchmen nº 3 (2013) , página 11.....	67
Figura 79 -Antes de watchmen nº 3 (2013) , página 11.....	67
Figura 80 - The Ultimate Spider-Man nº 62 (2004) , páginas 05 e 06.....	68
Figura 81 - The Ultimate Spider-Man nº 62 (2004) , páginas 05 e 06.....	68

Figura 82 - The Ultimate Spider-Man nº 62 (2004) , páginas 05 e 06.....	69
Figura 83 -Superman All Star nº 05 (2004) , páginas 11 e 12.....	70
Figura 84 -Superman All Star nº 05 (2004) , páginas 11 e 12.....	70
Figura 85 -Superman All Star nº 05 (2004) , páginas 11 e 12.....	71
Figura 86 -Flash nº 02 (2015) , página 10.....	72
Figura 87 -Flash nº 02 (2015) , página 10.....	73
Figura 88 -Flash nº 02 (2015) , página 10.....	73
Figura 89 -Print do site Read Comic Online.....	74
Figura 90 -Print do mural virtual na ferramenta miro.....	75
Figura 91 -Registro do Stand da BIC.....	76
Figura 92 -Registro da Bienal do livro Rio 2023.....	76
Figura 93 - Imagem da capa do quadrinho Conto de Areia.....	77
Figura 94 - página dupla do quadrinho Conto de Areia.....	77
Figura 95 - Imagem da capa do quadrinho Ao coração da tempestade.....	78
Figura 96 - página do quadrinho Ao coração da tempestade.....	78
Figura 97 - Imagem promocional do longa metragem animado: Homem- Aranha no Aranhaverso.....	79
Figura 98 - Imagem promocional do longa metragem animado: Homem- Aranha no Aranhaverso.....	79
Figura 99 - Imagem do quadrinho da Mulher-Hulk.....	80
Figura 100 - Imagem do quadrinho da Deadpool.....	81
Figura 101 - Personagem da história.....	81
Figura 102 - Personagem da história.....	82
Figura 103 - Personagem da história.....	83
Figura 104 - Moodboard planeta diário diário.....	84

Figura 105 - Quadro de uma página de quadrinho do Superman.....	84
Figura 106 - Layout da era de Ouro.....	85
Figura 107 - Fantastic Four nº12.....	85
Figura 108 - Layout da era de Prata.....	86
Figura 109 - Página de Amazing Spider-Man nº121.....	86
Figura 110 - Página de Green Lantern and Green Arrow nº 1 (1970) , página 01.....	87
Figura 111 - Layout da era de Bronze.....	87
Figura 112 - Batman: Cavaleiro das Trevas nº 1 (1986) , página 03.....	88
Figura 113 - Watchmen nº 1 (1986) , página 06.....	88
Figura 114 - Capa da revista Spawn nº5 (1992).....	89
Figura 115 - Layout da era de Ferro.....	89
Figura 116 - Central City - cidade fictícia na DC Comics.....	90
Figura 117 - Metropolis- cidade fictícia na DC Comics.....	90
Figura 118 - Layout da era da Renascença.....	91
Figura 119 - Grade com páginas do Storyboard.....	92
Figura 120 - Grade com páginas do Storyboard.....	93
Figura 121 - Grade com páginas do Storyboard.....	94
Figura 122 - Grade com páginas do Storyboard.....	95
Figura 123 - Tipografia.....	96
Figura 124 - Balonamento.....	96
Figura 125 - Título do projeto .....	97
Figura 126 - Tipografia.....	97
Figura 127 - Capa da história em quadrinho Uncanny X-Men.....	98
Figura 128 - Compilado de corner boxes .....	98

Figura 129 - Corner box da capa do projeto.....	99
Figura 130 - Capa do projeto.....	99
Figura 131 - Dimensões da revista.....	100
Figura 132 - Folha de rosto.....	100
Figura 133 - Espelho 01.....	102
Figura 134 - Espelho 02.....	102
Figura 135 - Espelho 03.....	103
Figura 136 - Espelho 04.....	103
Figura 137 - Espelho 05.....	104
Figura 138 - Espelho 06.....	104
Figura 139 - Espelho 07.....	105
Figura 140 - Espelho 08.....	105
Figura 141 - Espelho 09.....	106
Figura 142 - Espelho 10.....	106
Figura 143 - Espelho 11.....	107
Figura 144 - Espelho 12.....	107
Figura 145 - Espelho 13.....	108
Figura 146 - Espelho 14.....	108
Figura 147 - Espelho 15.....	109
Figura 148 - Espelho 16.....	109
Figura 149 - Espelho 17.....	110
Figura 150 - Espelho 18.....	110
Figura 151 - Espelho 19.....	111
Figura 152 - Espelho 20.....	111
Figura 153 - Espelho 21.....	112
Figura 154 - Espelho 22.....	112
Figura 155 - Espelho 22.....	113
Figura 156 - Espelho 24.....	113
Figura 157 - Registro do projeto gráfico.....	114
Figura 158 - Registro do projeto gráfico.....	115
Figura 159 - Registro do projeto gráfico.....	115
Figura 160 - Registro do projeto gráfico.....	116
Figura 161 - Registro do projeto gráfico.....	116
Figura 162 - Registro do projeto gráfico.....	117
Figura 163 - Registro do projeto gráfico.....	117
Figura 164 - Registro do projeto gráfico.....	118

Figura 165 - Registro do projeto gráfico.....	118
Figura 166 - Registro do projeto gráfico.....	119
Figura 167 - Registro do projeto gráfico.....	119
Figura 168 - Registro do projeto gráfico.....	120
Figura 169 - Registro do projeto gráfico.....	120
Figura 170 - Registro do projeto gráfico.....	121
Figura 171 - Registro do projeto gráfico.....	121
Figura 172 - Registro do projeto gráfico.....	122
Figura 173 - Registro do projeto gráfico.....	122
Figura 174 - Registro do projeto gráfico.....	123
Figura 175 - Registro do projeto gráfico.....	123
Figura 176 - Registro do projeto gráfico.....	124
Figura 177 - Registro do projeto gráfico.....	124
Figura 178 - Registro do projeto gráfico.....	125

## **Sumário**

## **Introdução**

### **Capítulo 1**

#### **História em quadrinhos**

- 1.1 Os quadrinhos antes das ceroulas
- 1.2 A linguagem dos quadrinhos

### **Capítulo 2**

#### **O Gênero Super-Herois e suas características**

- 2.1 O Conceito de herói
- 2.2 As Eras dos quadrinhos de super-heróis
- 2.3 Era de Ouro
- 2.4 Era de Prata
- 2.5 Era de Bronze
- 2.6 Era de Ferro
- 2.7 Renascença

### **Capítulo 03**

#### **Análise da comunicação visual das Eras**

- 3.1 Processo de análise

### **Capítulo 04**

#### **Desenvolvimento visual e narrativo**

- 4.1 Processo para delimitação de análise
- 4.2 A narrativa para a história
- 4.3 Referências para narrativa
- 4.4 A história
- 4.5 Desenvolvimento gráfico
- 4.6 Storyboard

### **Capítulo 05**

#### **Projeto Gráfico**

- 5.1 Tipografia e balonamento
- 5.2 A Capa
- 5.3 Espelho

### **Capítulo 06**

#### **Projeto Final**

### **Conclusão**

### **Anexo**

### **Referências**

## Introdução

Posso dizer que as histórias em quadrinhos são algo intrínsecos a minha história de vida e desde o momento que ingressei na Escola de Belas Artes já tinha em mente que abordaria temas voltados para os quadrinhos no projeto de conclusão. Apenas não sabia como ele seria a fundo.

Quando criança lia desde Mônica a Tio Patinhas como manda o roteiro da faixa etária. Apesar de minha memória possivelmente me trair neste momento, todo o meu gosto mudou ao ter contato com um gibi dos X-men. Era uma história confusa para uma criança e a arte em si não me agradava muito. Até me dava certo medo ao contrastar os desenhos coloridos e alegres do qual me acostumei em comparação a uma coloração escura e pesada. Aquela arte causou no meu imaginário algo diferente e magnético no quesito aventuras de heróis que foi reforçada pelos desenhos animados da época.

Confesso que ler livros não me enchia os olhos quando criança. De forma geral, o processo de alfabetização e leitura solitária foram alimentadas pelos quadrinhos. Já eram indícios que a preferência era o visual, não só imaginar mas trazer o imaginário ser visível a qualquer pessoa que lesse aquela história. Nesse contexto, conheci o personagem que mudou tudo de fato: O Homem-Aranha.

Em janeiro de 1996 foi lançado nas bancas Spider-Man Collection nº1. Essa coleção trazia as aventuras clássicas da década de 60 produzidas por Stan Lee, Steve Ditko e John Romita, sendo 16 volumes ao total, cada um deles acompanhado de uma fita cassete tendo 2 episódios do desenho animado desenvolvido em 1994. Por ser tão criança, talvez nunca entenda o motivo de me tornar um fanático por Homem-Aranha já naquela época. Sou levado a crer que fui extremamente inspirado pelos desenhos de Steve Ditko, vivia copiando os quadros, as cenas e poses para montar as minhas historinhas do amigão da vizinhança. Foram anos e anos rabiscando no papel querendo contar as mais loucas histórias, basicamente meus primeiros fanzines.

Anos depois, saindo do mercado, meu pai decidiu me apresentar um sebo que nem mesmo ele poderia imaginar as consequências disso na minha vida. Para uma criança aquele lugar parecia um oásis, algo inimaginável. Depois que minha euforia diminuiu, dou de cara com 4 pilhas apenas de gibis do Homem-Aranha e pego a edição O Homem-Aranha 145 (1997). A capa tinha o herói junto de outro personagem chamado Nova, juntos lutavam contra um Robô gigante de 3 cabeças, aquilo faria qualquer criança entrar em êxtase, como de fato aconteceu. Os desenhos de Mark Bagley naquela edição me motivaram durante anos para virar um quadrinista. Dali em diante já sentia o caminho que iria seguir, apenas não tinha noção disso ainda.

Essa foi a chama que me manteve nesse caminho até outro marco vital para o meu desenvolvimento artístico: o ingresso na UFRJ em 2017 para o curso de Comunicação Visual Design. Aproveitando a gama de conhecimento a disposição na escola de Belas Artes, voltei meus esforços em grande parte para disciplinas

relacionadas a desenho a fim de aprimorar técnicas e conceitos, sem deixar de lado a comunicação visual.

Durante o curso sempre inclui de alguma forma o tema de histórias em quadrinhos nos trabalhos. Na vontade de demonstrar sua relevância e validade em estudos de composição visual. Sempre que conversava com meus colegas a ideia de um projeto final tendo os quadrinhos como base de estudo e análise se mantinha firme. Quando em 2019 a semente deste projeto tomou forma.

Na 2ª Info View na UFRJ foi um evento com diversas palestras e temas variados. Uma delas foi ministrada pelo quadrinista Carlos Rafael Duarte no auditório da Faculdade de Letras. Durante o evento uma professora perguntou ao quadrinista se existia alguma regra ou grid pensado previamente seguindo uma lógica ou regra quando são desenhadas as páginas. Não me recordo em exato a resposta, mas de forma geral não existia algum tipo de regra ou contagem de quadros obrigatório para composição da narrativa.

Esse foi um questionamento do qual nunca esqueci, depois disso não conseguia deixar de observar as particularidades na maneira como cada artista conduzia sua narrativa e quais planos escolhiam para conectar cena a cena.

Com isso em mente, este projeto busca aguçar a percepção técnica do leitor iniciante até ao mais veterano. Do aspirante a quadrinista até os profissionais que se interessam por conteúdo teórico. Algo que quando eu era mais jovem não tive contato e vi nesse trabalho, uma oportunidade de produzir um material acessível para todos.

Assim como tudo começou para mim, com um super-herói, não deixaria de exaltar esse gênero que modéstia à parte, é um dos melhores e mais criativos se tratando de aventura e fantasia.

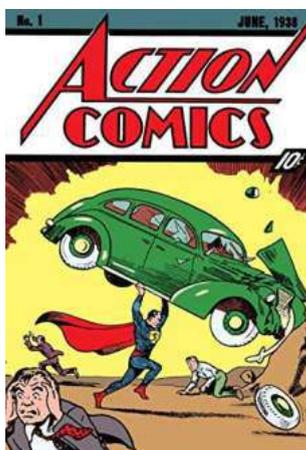
O projeto gráfico é uma história em quadrinhos que tem como tema central uma visita histórica através das eras relacionadas às histórias em quadrinhos de super-heróis e suas particularidades na comunicação visual em páginas impressas a partir do ano de 1938 até 2011.

## Capítulo 01 História em quadrinhos e sua identidade

### 1.1 Os quadrinhos antes das ceroulas

Em 1938 chegava ao mundo a história em quadrinhos Action Comics nº1, exibindo em sua capa um ser de ceroulas azuis, uma cueca vermelha, a letra S em seu peito e levantando um carro com o menor esforço. Naquele momento nascia o Super-Homem, o primeiro super-herói que deu início ao gênero mais conhecido da atualidade. Contudo, quando tratamos do meio de comunicação quadrinhos, já que heróis é apenas um gênero, pois os quadrinhos não surgiram com os heróis. Existem diversas nomenclaturas ao redor do mundo e bagagem histórica para que fosse possível definir o que é uma história em quadrinhos.

Figura 01 -Capa da história em quadrinho Action Comics nº1 criada por Jerry Siegel e Joe Shuster



Fonte - Amazon. Disponível em :

< <https://www.amazon.com.br/Action-Comics-1938-2011-1-English-ebook/dp/B00CIGXT34> >

A exemplo dos Estados Unidos, terra natal do Super-Homem, onde a língua é de origem inglesa, foi atribuído o nome de comics. Isso porque os quadrinhos americanos tiveram sua origem atrelada ao humor. Na França é classificado por bandes-dessinées, semelhante a Portugal onde são reconhecidas popularmente como bandas (tiras) desenhadas. Em terras brasileiras foi alcunhado de “Gibi”, que significa “moleque”. Essa influência no termo veio da revista Gibi, publicada pelo Grupo Globo que caiu nas graças dos brasileiros no ano de 1939. Os espanhóis chamam de Tabeo, o nome surgiu inspirado em uma revista infantil, como no Brasil. Já na Itália as histórias em quadrinhos são conhecidas por Fumetti, termo traduzido como “fumaça” ou “fumacinhas”. Referenciando o elemento constitutivo da fala dos personagens. O Japão tem o mangá, termo genericamente conhecido. No entanto é necessário ressaltar a existência de diversas outras nomenclaturas de acordo com o público que vai desde conteúdos voltados a mulheres e homens de diferentes idades.

Tal como em cada cultura, tiveram fatores determinantes nas diferentes nomenclaturas. Essas diferenças se alastram também para como são utilizados os elementos constitutivos levando em consideração o contexto social, reflexo cultural e tecnológico de onde foram produzidas. Em vista disso, Rogério de Campos

transcreve um trecho de Patrick Lèfevre e Charles Dierick que demonstra o como seria complexo definir um marco irrefutável de quando ou quem inventou as histórias em quadrinhos e qualquer tentativa de cravar em definitivo estaria apequenando a amplitude da mídia que se adapta a todo instante:

“[A] discussão a respeito do inventor dos quadrinhos é um tanto sem sentido, porque não pode haver algo como um inventor no campo dos quadrinhos. Não há uma invenção técnica, como uma câmera para do cinema. Existe apenas um desenvolvimento gradual na narrativa visual ao longo da história da humanidade, desde as pinturas pré-históricas.”  
(Campos, 2015, p.16)

Na história da comunicação humana temos como principal meio de transmitir mensagens ou ideias de forma clara e objetiva através de imagens, símbolos e de certa forma pictogramas. Exemplo disso são as pinturas rupestres. Rogério Campos pontua que engana-se quem pensa que a arte pré-histórica é uma compilação de imagens sem critério ou sentido. Elas contém sintaxe, regras e estrutura. Algo registrado há cerca de mais de 70 mil anos demonstra sinais de buscar descrever atividades de sobrevivência e costumes daqueles povos por meio de pinturas em sequência. É possível deduzir que narram acontecimentos, dessa forma aderindo ao caráter de sequencialidade narrativa levantado por Will Eisner. Esta característica é o fator chave para definir o principal elemento identitário de uma história em quadrinhos que tem como foco transmitir e comunicar idéias.

“A função fundamental da arte dos quadrinhos, que é comunicar ideias e/ou histórias por meio de palavras e figuras, envolve o movimento de certas imagens (como pessoas e coisas) no espaço. Para lidar com a captura ou o enclausuramento desses eventos no fluxo da narrativa, eles devem ser decompostos em segmentos sequenciados. Esses segmentos são chamados quadrinhos, que não correspondem exatamente aos quadros cinematográficos. São parte do processo criativo, mais do que resultado de uma tecnologia.”  
(Eisner, 2010, p.39)

Tanto o ocidente quanto o oriente contribuíram com as influências culturais para o que se tornará a comunicação visual dos quadrinhos, porém focaremos em três autores por terem trago holofote à mídia e já continham as principais configurações empregadas até o presente.

Em 1732, William Hogarth teve como objetivo contar uma história emulando um cenário teatral e atores só que em quadros um ao lado do outro, formando uma sequência de eventos. A Harlot's Progress (O progresso da prostituta) apresentou ao longo de 6 quadros a chegada, decadência e morte da jovem protagonista. Neste formato proposto por Hogarth as pinturas expostas lado a lado remete a definição de Scott McCloud:

“Imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador.”  
(McCloud, 2009, p.09)

Figura 02 -Progresso de uma Prostituta  
William Hogarth (1697 - 1764)



Fonte - Lambiek comix - strips.

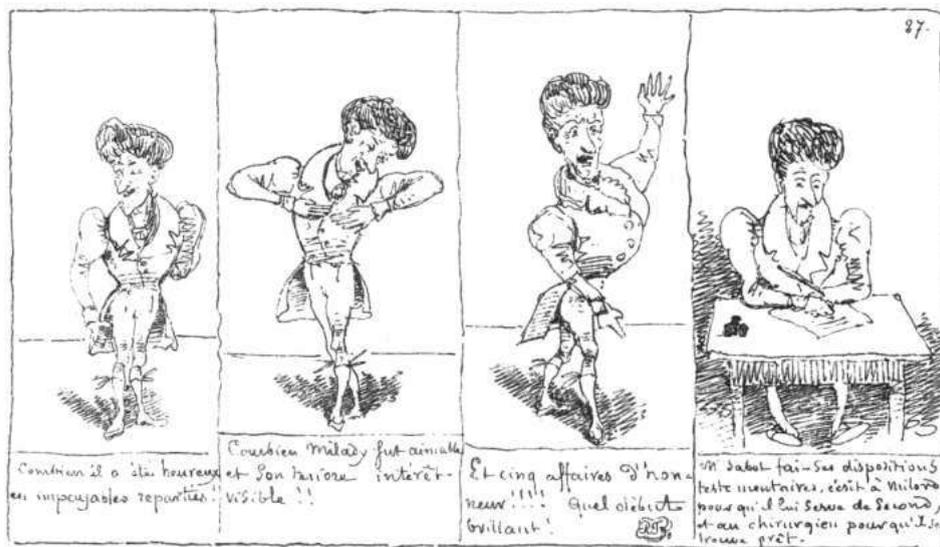
Disponível em: < [https://www.lambiek.net/artists/h/hogarth\\_william.htm](https://www.lambiek.net/artists/h/hogarth_william.htm) >

O foco na justaposição de imagens poderia remeter também a animação ou filme, pois de forma técnica são micro imagens em posição vertical no rolo a ser projetado na tela. Entretanto, essa imagem é projetada em apenas um ponto específico. Ela não mostra cada ceninha por vez, apesar de originalmente ser desta forma no rolo. Já os quadrinhos ocupam espaço diferenciado onde cada cena ocupa a mesma zona, distribuída na página (no caso de Hogarth, na mesma parede). Nesse contexto equivale ao ponto específico da tela de cinema. Desta forma, o espaço está para os quadrinhos assim como o tempo está para os filmes. (McCloud, 2005, p.9)

O suíço Rudolph Topffer, publica Histoire de Monsieur Jabot em 1833. Uma história trazendo o personagem Senhor Jabot e sua ascensão social por conta das suas relações no dia a dia. A estrutura constitutiva continha imagem envelopada por requadro com auxílio de texto na parte inferior. Causando uma simbiose onde a comunicação da narrativa somente é compreendida com clareza na união entre literatura e gravura. Dessa forma, um pouco diferente de McCloud, Will Eisner entende que a junção de texto e imagem é fundamental para a comunicação:

A história em quadrinhos lida com dois importantes dispositivos de comunicação: palavras e imagens. Decerto trata-se de uma separação arbitrária. Mas parece válida, já que no moderno mundo das comunicações esses dispositivos são tratados separadamente. Na verdade, eles derivam de uma mesma origem e, no emprego habilidoso de palavras e imagens encontra-se o potencial expressivo do veículo. (Eisner, 2010, p.07)

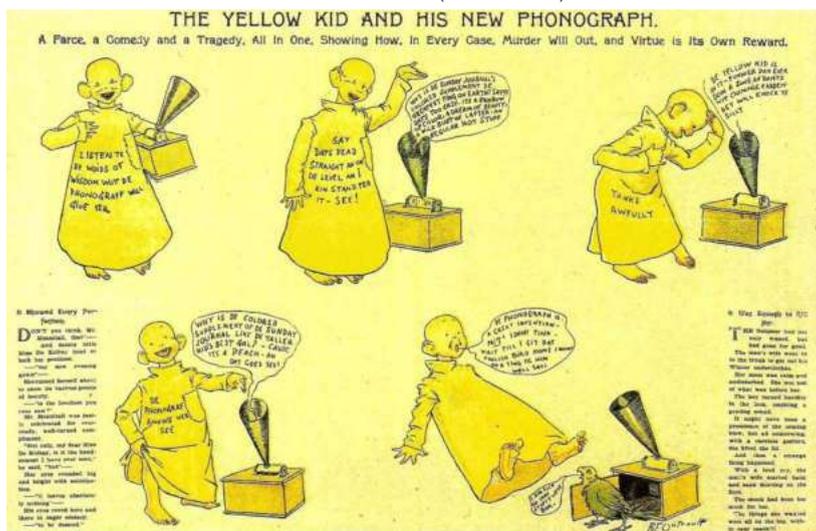
Figura 03- A história do Senhor Jabot  
Rodolphe Topffer (1799 - 1846)



Fonte - Wikimedia Commons. Disponível em :  
< [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Jabot\\_1833\\_p\\_27.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Jabot_1833_p_27.jpg) >

Apesar de já terem sido produzidos quadrinhos na França e Inglaterra, foi em 25 de outubro de 1896, nas páginas do New York Journal onde surgia um menino careca, de camisola amarela e muito travesso: Yellow Kid. Criação do norte-americano Richard F. Outcault que emprega a junção de texto e imagem unidos ao personagem. Onde anteriormente vinha de uma narração de acontecimentos auxiliados pela imagem, Outcault trás de certa forma o personagem como centro da ação de comunicar na fala inserida no balão.

Figura 04 - O Menino Amarelo e seu Fonógrafo  
Richard Outcault (1863 - 1928)



Fonte - Estúdio Nanquim. Disponível em :  
< <https://nanquim.com.br/1895-yellow-kid/> >

## 1.2 A Linguagem dos quadrinhos

Toda arte em si carrega seu valor como expressão munida de suas diretrizes em particular. Para isso é necessário racionalizar os meios que tornam essa criação possível. Neste capítulo serão abordadas características específicas com o intuito de apresentar o uso de elementos constitutivos e de composição para comunicação dos quadrinhos.

Quando o leitor folheia seu gibi, tudo o que vê são apenas composições de imagens e texto ou uma imagem caso a arte ocupe a página por completo. A visão é o único ponto focal das histórias em quadrinhos e apenas com este canal precisa comunicar sons de fala, do ambiente, de objetos, movimentos do corpo, dar forma a sentimentos e provocar interpretações no leitor de acordo com a utilização de ângulos no quadro.

### - Vinheta ou quadrinhos

É a área delimitada onde ocorre a ação da cena, neste espaço será situado o momento/pedaço da história. Apesar do nome, não é restrito somente ao formato de quadrado.

“Também podem ser redondos, com recorte, com moldura trabalhada. Também podem ser irregulares, em linhas descontinuas, tremidas ou nem mesmo existir”  
(Chinen, 2011, p.14)

### - Requadro como suporte estrutural

Quando a sarjeta se torna um elemento na história, como uma árvore, tornando esse elemento um requadro de suporte na estrutura da narrativa.

Figura 05 - Flash: Seguindo em frente



Fonte - Acervo pessoal

### - Função emocional dos quadros

Onde o formato dos quadros emite uma sensação que complementa e intensifica a mensagem da imagem dentro do quadro.

Figura 06 - Lanterna Verde e Arqueiro Verde nº 5 (1970)



Fonte - Read Comics online. Disponível em :

< <https://readcomiconline.li/Comic/Green-Lantern-Green-Arrow> >

### - Sequência

No arranjo de imagens alocadas em sequência, que podem ou não estarem delimitadas dentro do requadro, é expressado a passagem de tempo da narrativa

das histórias em quadrinhos. Conseqüentemente, gerando a narrativa a qual podemos dizer ser o motor com a função de conduzir o leitor durante a imersão nas páginas.

“O quadrinho tenta lidar com os elementos mais amplos do diálogo: a capacidade decodificadora cognitiva e perceptiva, assim como a visual.”  
( Eisner,2010, p.39)

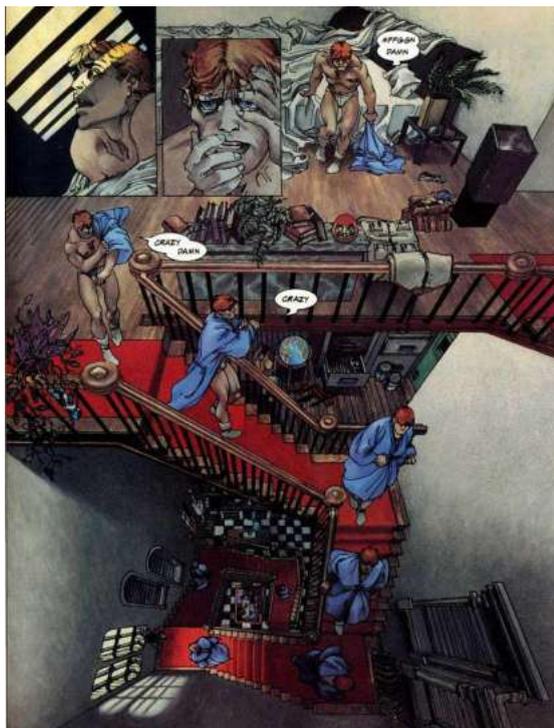
Figura 07 - Gaviã Arqueira : Vingadora da Costa Oeste



Fonte - Acervo pessoal

Esta narrativa é intrínseca à sequencialidade dos quadros dentro da página. Mesmo que a cena seja inteiramente em uma única delimitação, ainda existe a narrativa acontecendo dentro do hiper-requadro. Esta é uma definição concebida por Thierry Groensteen, onde o hiper-requadro seria o quadro que é posicionado na página inteira e dentro de sua delimitação contém quadros complementando a narrativa entre quadros e hiper-raquadro (Groensteen,2015,p.41).. Como na imagem a seguir:

Figura 08 - "Elektra Lives Again" (1990)



Fonte - Cuarto mundo. Disponível em :

< <https://www.cuartomundo.cl/2016/03/16/elektra-lives-again-de-frank-miller-y-lynn-varley/> >

Unido a perspectiva McCloud em relação a ideia de fechamento pela divisão de quadro a quadro, mesmo que não mostre requadros na composição, a mente do leitor automaticamente separa essas cenas dentro da cena maior, fazendo essa distinção intuitivamente na percepção do leitor durante a leitura.

Figura 09 - Fantastic Four (1961)



Fonte - Read Comics online. Disponível em :

< <https://readcomiconline.li/Comic/Fantastic-Four-1961> >

Retornando a sequência mais usual, existe o espaço entre os quadros, um vazio de uma cena a outra, Esse vácuo é chamado de Sarjeta, elemento tão importante apesar de parecer apenas o que é, um espaço vazio. Contudo, este espaço complementa a experiência leitura e leitor. Isso pelo ato de imaginação que é necessário fazer para construir na mente estes acontecimentos curtos ou longos de um quadro a outro. Este lapso de tempo foi nomeado por McCloud como “fechamento”, já que é preciso a colaboração de quem lê para finalizar esse lapso, como se a sarjeta fosse uma cena imaginária dentro do requadro infinito criado unicamente pelo leitor.

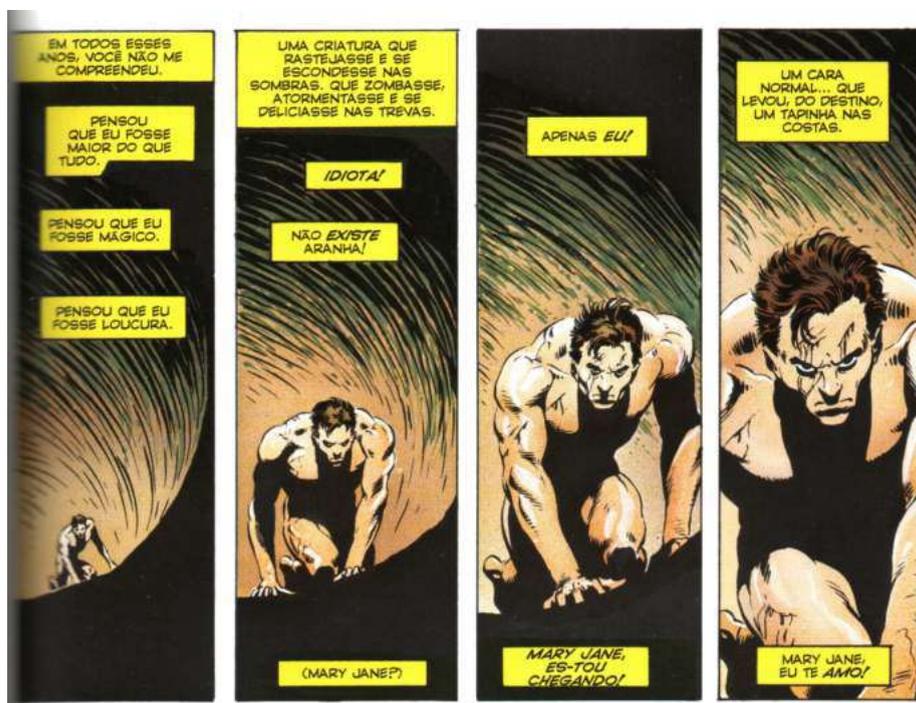
“Nas histórias em quadrinhos a conclusão cria uma intimidade que só é superada pela palavra escrita, um pacto secreto entre o criador e o público.”  
(McCloud,2004,p.69)

O ato da conclusão se aplica em seis tipos de sequência entre quadros. Estes idealizados por McCloud. Sendo elas:

### 1) Momento a momento

A cena ocorre em progressão de contexto e ação do personagem no mesmo ambiente em curto espaço de tempo entre um quadro a outro.

Figura 10 - Web of Spider-man nº 04 (1963)



Fonte - Acervo pessoal

## 2) Progressão de ação para ação

A cena de ação inicia um movimento no quadro 01 e no quadro 02 a ação tem um fim. Que seria o Homem-Aranha amortecer a queda, sem que a historia tenha mudado de ambiente.

Figura 11 -Amazing Spider-Man nº 54 (1967)



Fonte - Acervo pessoal

## 2) Transição de tema para tema

Permanece dentro de uma cena ou ideia. A sequência é vista pela associação entre 2 situações que estão ligadas.

Figura 12 -Thor nº 01 (2010)



Fonte - Acervo pessoal

### 3) Transição de cena para cena

Esta leva o leitor através de distâncias consideráveis de tempo. Como a exemplo da página abaixo onde a primeira página um personagem toma posse de uma grande informação e na página seguinte o recordatório informa os 6 meses passados.

Figura 13 -Daredevil nº 227 (1986)

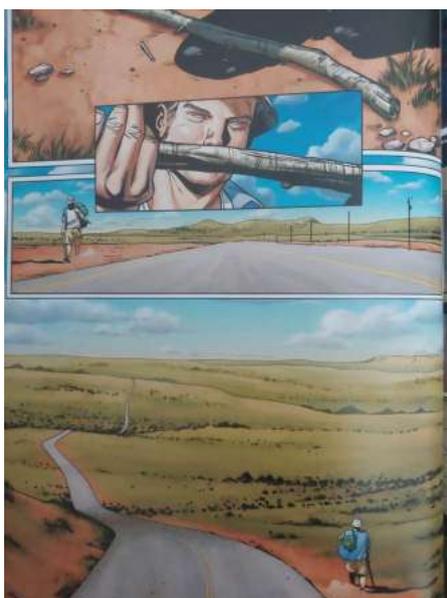


Fonte - Acervo pessoal

### 4) Transição de aspecto para aspecto

Existe um foco diferente, de certa forma contemplativo. A cena mostra um lugar, uma ação, um momento que podem ou não estar conectados entre si, porém o que é mostrado pode ser associado como uma unidade.

Figura 14 -Thor nº 01 (2010)



Fonte - Acervo pessoal

Como complemento, Nobu Shinen nos atenta para uma quinta forma de transição chamada de Elipse

Figura 15 -Action Comics nº 01 (1938)



Fonte - Read Comics online. Disponível em :  
< <https://readcomiconline.li/Comic/Action-Comics-1938> >

Diferente do cinema onde basicamente é uma transição de momento a momento projetada rapidamente na tela, apenas os quadrinhos tem a característica de conclusão pelo seu caráter participativo do leitor. Este se torna um tipo de co-autor da história, quem decide quando seguirá para o próximo quadro, tendo a escolha de prolongar o hiato da sarjeta o quanto quiser até a página seguinte.

### - Balão

O mais reconhecido dos elementos, tem seu principal função dar voz aos personagens é o mais utilizado. Sendo os quadrinhos, um meio de comunicação incapaz de emitir som, este elemento permite a inserção de falas e pensamentos. Assim como os quadros, os balões possuem diversos formatos e características únicas ao atribuir mais identidade ao personagem e cena, demonstra emoção. Nobu Shinen cita que de acordo com Robert Benayoun, existem mais de 70 tipos. (Shinen, 2011,p.16)

Figura 16 - Imagens de balões



Font: Acervo pessoal

## - Recordatório

Este elemento esteve muito presente nos quadrinhos de massa. Utilizado regularmente como apresentação para contextualizar a história, lembrança de personagens ou informar localidades. Muitos casos são aplicados para representar o narrador, emulando no leitor um tipo de pensamento contextual da história.

Figura 17 - Amazing Spider-Man nº3 (1963)



Fonte: Acervo Pessoal

## - Onomatopeia

O som pode ser considerado um dos maiores desafios dos quadrinhos. E esta tarefa fica a cargo das onomatopeias. Representando sons ambientes, sons produzidos pelas cordas vocais, sons de explosão, latidos, golpes, disparos de armas de fogo, ou seja, todo ruído natural ou criado pelo homem será emulado visualmente nas páginas. (Shinen,2011,p.21,p.21)

Figura 18- Lanterna Verde e Arqueiro Verde nº 5 (1970)



Fonte - Read Comics online. Disponível em :  
< <https://readcomiconline.li/Comic/Green-Lantern-Green-Arrow> >

### - Figuras cinéticas ou de movimentação

Os quadrinhos são feitos a base de imagens estáticas, logo outro grande desafio é emular a sensação de movimento para o leitor. Para acentuar o impacto da movimentação é trabalhado a dramaticidade dos gestos dos personagens. No complemento em emular essa mobilidade, o autor se apropria de linhas cinéticas ou de multiplicação de contornos, como se fosse um borrão, semelhante a uma fotografia superexposta.

Figura 19- Lanterna Verde e Arqueiro Verde nº 5 (1970)



Fonte - Read Comics online. Disponível em :  
< <https://readcomiconline.li/Comic/Green-Lantern-Green-Arrow> >

### - Diagramação

Este é um dos pontos mais importantes do projeto, entende-se diagramação como a disposição planejada dos quadros na página. Esta distribuição de tamanhos, forma, espaçamentos de sarjetas definidos e optados pelo autor.

Diferente da mensurável quantidade de balões de fala, os requadros podem existir

diversos de acordo com a vontade e criatividade do artista ao buscar as melhores resoluções visuais em favor da narrativa e qual tipo de emoção quer comunicar. (Eisner, 2011,). Complementando particularidades voltadas a diagramação com o olhar mais estrutural relacionado a disposição espacial e seu limite dentro do suporte, no caso a página, existe o conceito de espaçotopia elaborado por Thierry Groensteen. Thierry aponta como os quadros são vinculados entre si dentro do dispositivo espaçotópico onde a HQ se apropria e se desenvolve, e essa distribuição compartilhada pensando o espaço e localização. (Groensteen,2015,p.39) Cada quadro tem sua dimensão definida de acordo com a relação do que é possível localizar dentro do espaço da prancha. Ou seja, cada quadro terá sua dimensão de acordo com o espaço restante.

Figura 20- Superman all star nº 05 (2005)



Fonte - Read Comics online. Disponível em :

< [La terrible simetría de "Pax Americana" | All star superman, Superman comic, Superman \(pinterest.es\)](#) >

## - Enquadramentos e ângulos de visão

É notável os aspectos semelhantes à linguagem do cinema. O ângulo e como será posicionada a câmera, como se os quadrinhos fossem filmados. Essa câmera é o requadro que o artista utiliza na função de recorte, escolhendo o que mostrará ao leitor. A escolha dessa cena é consciente pensando na intenção emocional que espera do leitor. (Ballmann,2009,p.123)

Existem 6 tipos de planos, são eles:

## 1) Plano geral

Um plano amplo, mostrando grandes partes do cenário, formando uma paisagem extendida do local onde se passa a cena.

Figura 21- Secret war nº 05 (2004)



Fonte: Acervo pessoal

## 2) Plano Total

Enquadramento do personagem inteiro, dos pés à cabeça;

Figura 22 - Daredevil nº 229 (1986)



Fonte: Acervo pessoal

### 3) Plano Médio

Plano médio contempla os personagens em meio corpo, divididos pela linha da cintura.

Figura 23-Gaviã Arqueira nº 16 (2017)



Fonte: Acervo pessoal

### 4) Plano Americano

Maior que o plano médio, divide os personagens na altura dos joelhos.

Figura 24- Avengers nº 503 (2004)



Fonte: Acervo pessoal

## 5) Plano Detalhe

Concentra-se na altura dos ombros, dando maior carga às expressões faciais..

Figura 25- Daredevil nº 01 (1998)



Fonte: Acervo pessoal

## 6) Primeiro Plano ou Close Up

para além do primeiro plano, dirigindo a atenção do leitor para algum detalhe específico, sinal ou objeto deixado em evidência;

Figura 26- Ultimate Spider-Man nº 62 (2004)



Fonte: Acervo pessoal

## - Ângulos de visão

### 1) De visão médio

Quando a ação é desenhada como se estivesse na linha frontal de visão do leitor, a altura de seus olhos.

Figura 27-Gaviã Arqueira nº 16 (2017)



Fonte: Acervo pessoal

### 2) De visão superior

Conhecido também como picado, ou ainda, plongé. Trata da cena vista de cima para baixo.

Figura 28- Watchmenª 01 (1986)



História originalmente publicada em WATCHMEN 1 (setembro) 1986

Fonte: Acervo pessoal

### 3) De visão inferior

Mas também contra-picado e contra-plongé, é o posto do anterior, quando a perspectiva do leitor é de baixo para cima.

Figura 29- Avengers nº 503 (2004)



Fonte: Acervo pessoal

## Capítulo 02 Super-Heróis e suas Eras

### 2.1 O conceito do Herói

Quando pensamos no momento que a humanidade começa a criar histórias, de certa forma existe um protagonista, aquele que será acompanhado durante a jornada a ser contada. Nesse sentido, Joseph Campbell estudou diversos mitos em diferentes culturas até constatar a semelhança na estrutura de narrativa consonante em 3 pontos: Partida, realização e retorno. Foi batizada por Campbell de “Jornada do herói” ou monomito. Partindo da constatação onde a humanidade conta suas histórias de formas diferentes mas com as mesmas bases.

“Jesus Cristo, Buda, Superman, Luke Skywalker e Harry Potter tem algo em comum. Todos são heróis e seu inconsciente reconhece isso de maneira quase imediata. “

(Andreotti,2017, p.22)

O monomito causa inspiração em nosso inconsciente, uma emoção potente, pois nos assemelhamos a esses momentos lidos nessas histórias que fazem paralelo com nossas experiências ao longo da vida. Além de despertar ações que gostaríamos ou pensaríamos em fazer ao estarmos na mesma situação. Vencer ou não desistir nas adversidades da jornada.

## 2.2 As Eras dos quadrinhos de super-heróis

Periodizar determinado objeto de estudo é de suma importância quando encontram-se características relevantes que denotam diferenças. Nessa linha de pesquisa, Adriano Marangoni, Bruno Andreotti e Maurício Zanolini apontam que Richard Lupoff publicou no fanzine Comic Art, um artigo chamado Re-Birth entre 1960 ou 1961. Esta publicação é o primeiro registro abordando a periodização dos quadrinhos em Eras. Em um dos trechos, Lupoff já compreendia a existência de tom e características marcantes em períodos delimitados sendo possível definir a separação das eras de maneira embasada.

“Eles vieram nos trinta, sua era de ouro foi aos quarenta. Eles entraram em declínio nos cinquenta, com o desabrochar tardio de somente uma flor, a linha EC, que emergiria naquela época.“

(Marangoni,Andreotti,Zanolini, 2017, p.10)

Esse batismo idealizado por Ludoff remete a obra O trabalho e os Dias, de Hesíodo. Na obra em questão, Hesíodo propõe a existência de Eras para os homens. Sendo elas a de ouro, prata, bronze e ferro. A classificação é uma espécie de alusão a degeneração do homem, sendo impossível sinais de recuperação igualmente aos quadrinhos lidos por Richard em sua infância e adolescência.

Existe unanimidade na definição da Era de ouro e de prata, diferente das seguintes. Sendo assim é necessário que sejam utilizados critérios para validação das demais eras e que também se aplica às de ouro e prata. Segundo Peter Coogan as características para se definir um gênero são: Nomeação, a existência de paródias do gênero, imitação e repetição. Ou seja, para definir uma periodização entre essas eras é fundamental identificar características que foram predominantes em grande parte da linguagem e comunicação nas histórias em quadrinhos do período estudado.

## 2.3 Era de Ouro

Andreotti contextualiza que com o fim da primeira Grande Guerra os EUA se tornaram a maior economia mundial prosperando com seu modelo econômico

chamado de American Way of Life tendo como característica principal o consumismo. Contudo este mesmo sistema levou a grande depressão econômica no país em 1929, e conseqüentemente no mundo. Para solucionar o problema, foi implantado o New Deal que trazia uma série de intervenções estatais para incentivar a produção e o consumo.

Diante desse cenário a população precisava do escapismo da realidade que foi suprido pelo interesse nos heróis pulp (era chamado dessa forma pela matéria prima utilizada nas páginas, a polpa. Por ser um objeto descartável o papel feito à base de polpa era mais barato), algo que pudesse trazer um sentimento de esperança em meio a crise econômica.

Porém, foi com o último filho de Krypton, popularmente conhecido como Super-Homem, iniciou a nova leva de personagens que não eram apenas heróis, eram dotados de força sobre humana além do crível. Até porque os heróis pulp tinham poderes ou eram mais fortes que uma pessoa comum, entretanto a vinda do Super-Homem elevou o nível de poder. Nesse período foram criados também: Mulher-Maravilha(1941) ,Batman (1939), Marvel/Shazam (1939), Flash Garrick (1940) e Lanterna Verde (1940), publicados pela editora Detective Comics, conhecida hoje como DC Comics. Do outro lado a Timely Comics, futura Marvel Comics, também trouxe ao mundo alguns personagens como o Capitão América, Namor e Tocha Humana.

A era de ouro se caracteriza dentro do gênero, com as habilidades extraordinárias, identidades secretas, uniformes, supervilões e o sidekick (ou parceiro-mirim). Este último criado para aproximar os jovens a se identificarem nas histórias, como se pudessem lutar pela justiça ao lado dos adultos. (Andreotti, 2017,p.32)

Em 1940 inclui a criação de super equipes, algo que nunca deixou de funcionar, como podemos comprovar ao olharmos os sucessos de bilheteria nos cinemas ocupados por filmes do gênero Super heróis. Apesar disso, ao final da Segunda Guerra Mundial com o conhecimento da sociedade sobre tragédias como em Nagasaki e Hiroshima, os super-heróis já não eram mais interessantes e pouco super comparados a uma bomba nuclear. Era inevitável o caminho da saturação dos heróis sendo gradativa a perda de status para dar lugar às histórias de terror e de piratas. A soma desses fatores fez com que a Era de Ouro chegasse ao seu fim dez anos depois, em 1950.

## **2.4 Era de Prata**

De acordo com Andreotti, ao fim da Segunda Guerra Mundial veio a divisão ideológica entre União Soviética e Estados Unidos, período conhecido como Guerra Fria. O reflexo no mercado de quadrinhos foi determinante para a consolidação dos super-heróis até a atualidade. Tanto o governo Norte Americano, quanto o governo Soviético iniciaram disputas pela corrida armamentista e espacial na intenção de atestar suas influências políticas. Fora o desenvolvimento de armas nucleares, este fato gerava preocupação e medo ao mesmo tempo que despertou maior procura das pessoas em entenderem temas voltados à ciência. Nessa onda foi o momento perfeito de levar a ficção científica para os quadrinhos e revitalizar o interesse do público.

Quando o gênero perde espaço para quadrinhos com temas policiais, piratas e de terror, ocorreu um marco que mudaria todo o mercado dali em diante. Em 1954 foi lançado o livro *Seduction of the innocent*, pelo psiquiatra Fredic Wetham, onde apresentava uma tese que estes quadrinhos influenciaram a juventude a cometerem atos de delinquência e comportamentos condenáveis na época. Muito parecido, dada as proporções, as relações de atos violentos de jovens que supostamente cometem tais ações por influência de jogos com classificação indicativa de +18.

Por consequência do livro de Fredic, foi criado o conhecido Comics Code Authority(CCA) com o propósito de censurar as editoras de histórias em quadrinhos, sendo esta a garantia para os pais de todo o país de que seus filhos não teriam contato com conteúdos violentos. De forma geral foi proibido ser mostrado nos quadrinhos cenas e narrativas contendo crimes com teor atrativo causando simpatia pelo criminoso. Não poderia haver detalhes de como cometer um crime. Proibidas cenas com violência excessiva. Era vetado qualquer título com a palavra terror ou horror, entre outros pontos. (Andreotti ,2017, p.37)

Tendo essas restrições em vista, foi um golpe forte nas editoras que tinham seu material majoritariamente com temas de terror e horror. Além de também afetar as histórias policiais que tinham como seu ponto forte as investigação nos crimes. Dessa forma o CCA foi decisivo para gerar condições favoráveis no retorno dos heróis. Avistando a oportunidade, um grande editor da DC teve a ideia de revitalizar o Flash sendo uma versão diferente da apresentada na Era de Ouro e acompanhada de temas voltados para ficção científica. O personagem teve sua nova estreia em 1956 na revista *Showcase*#4, considerada por estudiosos como a abertura da Era de Prata.

Na era de prata vieram também novas convenções unidas ao CCA como a regra de que heróis não matam (atitude que ocorria na Era de Ouro) e as questões de bem e mal eram preto no branco. Outra convenção adicionada foi a utilização do multiverso tão conhecido na atualidade. Isso para explicar como as versões de personagens na era de ouro poderiam contracenar com versões da era de prata em eventos especiais quando as dimensões se cruzam por algum motivo na história.

Do outro lado emergia um concorrente, que até então era peixe pequeno, respondendo à altura os sucessos da DC. Stan Lee junto a Jack Kirby foram as grandes mentes por trás da ascensão inicial da Marvel Comics ao criarem a primeira super equipe que além de heróis, eram uma família disfuncional. Partindo da mesma ideia em trazer personagens da Era de ouro com outra roupagem, surge O Quarteto Fantástico em 1961. Viajando na onda da corrida espacial e ficção científica, o primeiro supergrupo da Marvel teve um enorme sucesso que resultou na vinda de outras histórias como do Homem-Aranha e Hulk(1962), os X-Men(1963), Homem de Ferro(1963), e Thor(1962). Nesse período a Marvel adicionou a convenção de universos compartilhados onde a revista do Homem-Aranha poderia influenciar na revista dos X-Men. Isso fazia os leitores buscarem por referências pequenas em cada quadrinho que comprovasse as ligações das histórias.

Na metade dos anos 60 a onda de cancelamentos chegou para diversos títulos, indicando uma nova saturação para os leitores, até que em 1970 é considerada o encerramento da era de prata. Não significa que o público deixou de gostar de

super-heróis, entretanto precisavam mudar suas temáticas para acompanhar as lutas sociais como os direitos civis negros, o movimento hippie e a mobilização da juventude contra a guerra do Vietnã. (Andreotti, 2017, p.42) Essas mudanças foram pontos fundamentais na era de Bronze.

## 2.5 Era de Bronze

Diante a guerra do Vietnã, ao mesmo tempo lutas pelos direitos civis de negros e gays e os questionamentos trazidos pela contracultura, (Marangoni, 2017, p.46) a sociedade americana voltava suas atenções as contradições do Governo e os costumes da nação dos Estados Unidos. Era o momento das histórias em quadrinhos pautarem as mesmas discussões em suas páginas, a necessidade de espelhar ainda mais a realidade e menos o fantástico da Era de Prata que perdurou de 1970 a 1985.

Nesse período nasceram os personagens com moral ambígua, com características mais violentas e menos pudores para chegar a seus objetivos. Personagens como Luke Cage, Mestre do Kung Fu e Motoqueiro Fantasma estrearam pela Marvel. Outros tiveram sua postura alterada para se adaptar aos novos tempos, como Demolidor e Wolverine com pegada mais realista no sentido de o que esses personagens fariam diante do contexto social da época.

Os quadrinhos do Lanterna Verde e Arqueiro Verde, por Neal Adams e Dennis O'Neil na DC Comics mais o quadrinho do Homem-Aranha na Marvel, podem ser considerados os sinais mais fortes do espelhamento da vida real. Nas histórias do Lanterna e Arqueiro eram abordados temas relacionados ao vício em drogas, desalojamento de moradores e a falsa proteção policial à população negra. Enquanto nas páginas do Homem-Aranha se solidifica a imperfeição do herói, quando Gwen Stacy, namorada do personagem, vai a óbito causado pelo conflito entre o Homem-Aranha e seu Arqui-inimigo, Duende Verde. Acontecimento que era impensado de vermos em histórias do gênero.

O advento de espelhar a vida real trouxe a convenção da morte como impacto emocional nos quadrinhos unido a baixas doses de violência passando pelo CCA que sofreu alterações para abranger os assuntos da época. De certa forma as histórias adotaram um tom maduro retratando problemas sociais, contudo isso em breve seria levado ao extremo.

## 2.6 Era de Ferro

Assim como outras eras de quadrinhos tiveram influência de temas sociais e políticos, na de Ferro não seria diferente. Próximo do fim da Guerra Fria com a assinatura dos acordos SALT I e II (Conversações sobre Limites para Armas Estratégicas) entre Estados Unidos e União Soviética na década de 70 serve para alimentar o horizonte de histórias que seriam produzidas. Diferente da era de Ouro e Prata, aqui não existe uma demarcação incontestável já que algumas das características na Era de Ferro que inicia em 1986, já demonstravam sinais em histórias na Era de Bronze. Exemplo disso é a introdução do primeiro Reboot da

DC, Crise nas Infinitas Terras, publicado de 1985 a 1986. Escrita por Marv Wolfman e desenhada por George Perez, a história teve o propósito de unificar os diferentes universos criados em 1930 a 1985 em uma única cronologia. Como simbolismo de uma era sombria, ocorreu a morte de muitos heróis, inclusive do Flash que marcou o início da Era de Prata. (Andreotti, 2017, p.61)

Batman: O Cavaleiro das Trevas, por Frank Miller e Watchmen de Allan Moore e Dave Gibbons cravaram as principais características desta Era. Em Batman era notório o uso de violência gráfica e brutalidade contra os vilões. Começa o questionamento do que é ser o herói quando de certa forma utiliza da mesma brutalidade quanto um vilão. Em Watchmen ocorre a desconstrução dos heróis fantasiados utilizando todas as características das Eras anteriores dentro da história até a nova identidade mais violenta, imperfeita e crua dos ditos heróis.

Contudo a desconstrução não trouxe reflexão e sim um entendimento equivocado sobre a violência. São criados diversos títulos e personagens vazios, quase sem heroísmo nem mesmo da era de bronze. Nesse período foi fundada a Image Comics, criada por diversos artistas que se rebelaram contra a Marvel por falta de participação nos lucros que estavam gerando para a empresa. No início foi um sucesso total da Image Comics, evidenciaram que o público queria mais visual ousado, apelo sexual e menos elaboração nas histórias com conflitos sem razão. Apenas o conflito pelo conflito em grande maioria. Sendo o anti herói Spawn como personagem mais conhecido, criado por Todd McFarlane em 1991. Logo Marvel e DC cederam ao estilo Image de contar histórias. Para o mercado foi uma disputa que mudou totalmente o jogo na produção das narrativas e técnicas mais digitais na pintura. Apesar do impacto inicial, o público começou a notar os roteiros repetitivos da Image Comics e no geral dos quadrinhos de heróis já estavam cansando os leitores com todo o ar pessimista instaurado nas revistas, tanto que poucos anos depois gera o fim da era de ferro em 1994 para a virada de chave a caminho da era seguinte.

## 2.7 Renascença

Com a globalização expandindo o domínio do sistema capitalista pelo mundo, veio acompanhado da influência cultural dos Estados Unidos. No final dos anos 1990 alguns filmes de super-heróis já estavam no gosto do público mundial e alavancou de certo modo o interesse por quadrinhos. Além do surgimento da Internet que facilitou a busca por informação e possibilitou o acesso aos quadrinhos de forma digital. Para aqueles que conheceram a mídia anos depois, com a internet se abriu um acervo inesgotável e compilado de Eras passadas.

Conforme avança-se no tempo tornamos-nos paulatinamente contemporâneos do próprio objeto de estudo, o que dificulta ver claramente as características de um período por estar dentro dele, vivendo-o, do mesmo modo como caminharíamos entre árvores é difícil reconhecer a existência da floresta.

(Andreotti, 2017, p.71)

Sendo assim ainda é impreciso definir características totais da Era Renascença, mas é perceptível a busca pela nostalgia e resgate dos valores heróicos dos quadrinhos juntamente sem perder a seriedade. De acordo com Bruno Andreotti, o marco inicial da Renascença é a publicação de *Marvels* de Kurt Bursiek e Alex Ross em 4 edições de 1994. Dois anos depois, *O Reino do Amanhã* de Mark Weid e também desenhado por Alex Ross demonstram as convenções da nostalgia, do embate e desconstrução da Era de Ferro em relação à violência e resgatar a ética e moral da Era de Prata. (Andreotti ,2017, p.78)

A safra criativa em grande maioria de artistas e roteiristas cresceram com os quadrinhos das Eras anteriores o que fortalece o sentimento de resgatar aquilo que funcionou antes mas atualizando para os novos tempos. Os *Supremos* (2002) de Brian Hitch e Mark Millar, *Marvel e Crise nas Infinitas Terras* (2004) de Bard Meltzer e Rags Morales na DC. Na Marvel temos uma nova versão dos Vingadores lidando com questões geopolíticas pautadas no mundo real. Enquanto na DC a Liga da Justiça precisa investigar quem assassinou a esposa de um de seus integrantes, com um tom saudosista da Era de Prata envolvendo a narrativa.

Por enquanto ainda não é consenso se a Era Renascença teve seu fim ou se os quadrinhos ainda estão nesta Era. Apesar de outras convenções além da nostalgia serem evidentes como a representação mais presente de minorias e reformulações de personagens cada vez mais frequentes. Talvez seja possível ter uma exatidão daqui a alguns anos.

## Capítulo 03 Análise da comunicação visual das Eras

### 3.1 Processo de análise

#### - Era de Ouro - Action Comics #01 por Jerome Siegel e Joe Shuster (1929)

Diante da relevância do homem vindo de um planeta distante, não haveria outro quadrinho mais coerente para representar a Era de Ouro a não ser o Superman. Para análise foram selecionadas as páginas 06, 07 e 08.

Figura 30 -Action Comics nº 01 (1938) , página 06



Fonte - Read Comics online. Disponível em :  
< <https://readcomiconline.li/Comic/Action-Comics-1938> >

Figura 31 -Action Comics nº 01 (1938) , página 07



Fonte - Read Comics online. Disponível em :  
< <https://readcomiconline.li/Comic/Action-Comics-1938> >

Figura 32 -Action Comics nº 01 (1938) , página 08



Fonte - Read Comics online. Disponível em :  
< <https://readcomiconline.li/Comic/Action-Comics-1938> >

O trabalho de Joe Shuster, neste fragmento específico, distribui os quadros na página de maneira muito discreta e de certa maneira irregular por conta da diversidade nas dimensões, sem abrir mão das 3 fileiras horizontais. Nota-se uma timidez, ao olhar de hoje, em explorar a quantidade de quadros no dispositivo espaçotópico,

Figura 33 -Action Comics nº 01 (1938) , página 06



Fonte - Read Comics online. Disponível em :  
< <https://readcomiconline.li/Comic/Action-Comics-1938> >

De forma geral os quadrinhos na narrativa de Joe mantinha a mesma quantidade de sete a oito quadros por página. Essa contagem indica a permanência do ritmo escolhido pelos autores. Ao mesmo tempo demonstrava previsibilidade na expectativa do leitor ao longo da história, mesmo que não perceba.

Se tratando de unidades mínimas, os balões não disputavam espaço com a imagem. Constantemente posicionados no topo e colados na extremidade do quadro, se moldando as linhas de texto a cada balão e impensável permitir que se sobreponham quando muitos personagens se encontram na mesma cena. Imagine que os balões deveriam ter alergia uns dos outros e se moldarem entre espaços sem se aglutinar.

Figura 34 -Action Comics nº 01 (1938) , página 06



Fonte - Read Comics online. Disponível em :  
< <https://readcomiconline.li/Comic/Action-Comics-1938> >

Figura 35 -Action Comics nº 01 (1938) , página 07



Fonte - Read Comics online. Disponível em :  
 < <https://readcomiconline.li/Comic/Action-Comics-1938> >

Já o texto, quando se trata de recordatório, tem função de comunicar uma ação entre quadros para o leitor imaginar a imagem não mostrada. Em outros casos é atribuída a função de explicar uma ação já mostrada na cena, que pode ser considerada redundância aos olhos da atualidade, porém é um recurso necessário para garantir todo o entendimento para o leitor da época.

Figura 36 -Action Comics nº 01 (1938) , página 08



Fonte - Read Comics online. Disponível em :  
 < <https://readcomiconline.li/Comic/Action-Comics-1938> >

A onomatopeia, que considero um texto desenhado, tem pouco destaque e pode até passar despercebido mesmo em momentos onde poderia ter mais protagonismo. Porém é uma característica do trabalho de Joe em não haver disputa de espaço entre os elementos.

Figura 37 -Action Comics nº 01 (1938) , página 08



Fonte - Read Comics online. Disponível em :  
< <https://readcomiconline.li/Comic/Action-Comics-1938> >

## - Era de Prata - Fantastic Four #10 por Stan Lee e Jack Kirby (1961)

Em 1960 pode se afirmar a ascensão artística de Jack Kirby que se tornou um dos gigantes no hall de grandes desenhistas de histórias em quadrinhos. Sendo assim, para a Era de Prata, seu Quarteto Fantástico foi selecionado para representar esse período. O fragmento de análise será as páginas 04 e 09 da décima edição do Quarteto Fantástico.

Figura 38 -Fantastic Four nº 10 (1961) , página 04



Fonte - Read Comics online. Disponível em :  
< <https://readcomiconline.li/Comic/Fantastic-Four-1961> >

Figura 39 -Fantastic Four nº 10 (1961) , página 09



Fonte - Read Comics online. Disponível em :  
< <https://readcomiconline.li/Comic/Fantastic-Four-1961> >

A narrativa de Kirby já demonstrava ser mais dominante do dispositivo espaçotópico. Existe a permanência de 3 fileiras, no entanto a distribuição de 10 a

11 quadros por página é mais elaborada e diversificada ao aplicar um layout irregular e discreto.

Figura 40 -Fantastic Four nº 10 (1961) , página 04



Fonte - Read Comics online. Disponível em :  
< <https://readcomiconline.li/Comic/Fantastic-Four-1961> >

Os balões continuam na parte superior dos quadros e não disputam espaço com a imagem. Entretanto, os balões de Kirby não são tímidos e se sobrepõem quando necessário ao ter diálogos de muitos personagens juntos no mesmo quadro, criando uma hierarquia e ordem de quem está falando. Isso orienta o leitor a seguir um fluxo inconsciente.

Figura 41 -Fantastic Four nº 10 (1961) , página 04



Fonte - Read Comics online. Disponível em :  
< <https://readcomiconline.li/Comic/Fantastic-Four-1961> >

Outro ponto é que apesar do balão não disputar espaço com os desenhos, não se pode dizer o contrário. Deixando claro em momentos pontuais que a arte está acima do balão como destaque no quadro. Em relação ao quadro, alguns momentos o balão sangra para fora do requadro e ocupa parte da sarjeta.

Figura 42 -Fantastic Four nº 10 (1961) , página 09



Fonte - Read Comics online. Disponível em :  
< <https://readcomiconline.li/Comic/Fantastic-Four-1961> >

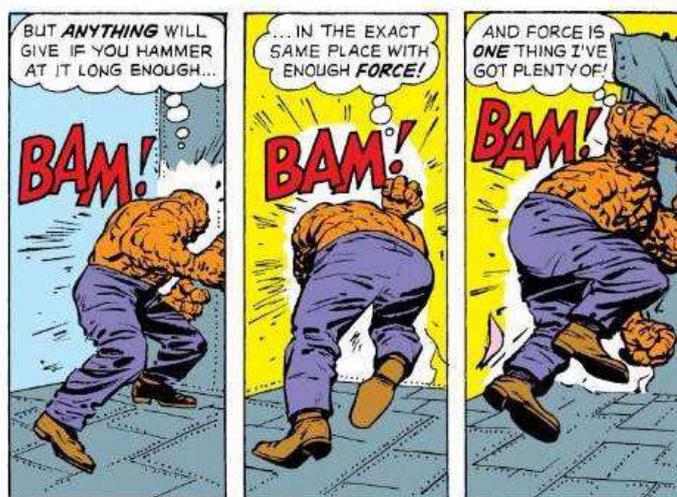
Figura 43 -Fantastic Four nº 10 (1961) , página 04



Fonte - Read Comics online. Disponível em :  
< <https://readcomiconline.li/Comic/Fantastic-Four-1961> >

A onomatopeia tem seu protagonismo com o intuito de emular o impacto, intensidade do som e adicionar drama ao quadro. Além de sua coloração amplificar o sentido de força bruta e violência.

Figura 44 -Fantastic Four nº 10 (1961) , página 09



Fonte - Read Comics online. Disponível em :  
< <https://readcomiconline.li/Comic/Fantastic-Four-1961> >

Quando observamos a relação entre esses quadros, extraímos a forma como o autor prefere mostrar mais do que contar, sem deixar o leitor imaginar. De forma clara vemos os personagens agirem de acordo com suas personalidades ao mesmo tipo de situação, ao utilizar uma narrativa momento a momento. O que na era de ouro poderia ser reduzido a explicação textual, na era de prata existe maior imersão quando é permitido visualizar e compreender todas etapas da ação em cena. Neste fragmento é interessante como Kirby adiciona elementos cômicos ao deixar o leitor comparar como os personagens buscam sair da mesma situação, mas de formas totalmente diferentes.

Figura 45 -Fantastic Four nº 10 (1961) , página 09



Fonte - Read Comics online. Disponível em :  
 < <https://readcomiconline.li/Comic/Fantastic-Four-1961> >

Ainda se tratando de uma narrativa momento a momento, no trecho a seguir, existe a utilização de cor no fundo nos fragmentos onde o personagem inicia uma transformação que se encerra no último quadro. No primeiro o fundo é amarelo, no segundo é azul, por último a cor roxa para reforçar o sentido de metamorfose.

Figura 46 -Fantastic Four nº 10 (1961) , página 09



Fonte - Read Comics online. Disponível em :  
 < <https://readcomiconline.li/Comic/Fantastic-Four-1961> >

**- Era de Bronze - Lanterna Verde e Arqueiro Verde #05 e 07 por Dennis O'Neil e Neil Adams (1970)**

Nesta Era já é possível notar que a exploração do potencial na página dos quadrinhos podia ir além dos quadros e balões. Na DC Comics, Neil Adams aplica layouts bem diferentes e incomuns do que vimos anteriormente nas histórias em quadrinhos de Lanterna Verde e Arqueiro Verde.

Figura 47 -Green Lantern and Green Arrow nº 7 (1970) , página 03



Fonte - Read Comics online. Disponível em :

< <https://readcomiconline.li/Comic/Green-Lantern-Green-Arrow> >

Figura 48 -Green Lantern and Green Arrow nº 5 (1970) , página 12



Fonte - Read Comics online. Disponível em :

< <https://readcomiconline.li/Comic/Green-Lantern-Green-Arrow> >

Apesar de tecnicamente a segunda página manter a estrutura de 3 fileiras organizando os 9 quadros, na primeira página onde presenciamos o ataque contra a personagem Canário Negro, existem as mesmas 3 fileiras organizadas totalmente diferentes. Sendo os 3 quadros na fileira superior, a do meio é um quadro e na área inferior onde é mostrado o texto da história. Ambos são layout irregulares e ostentatórios.

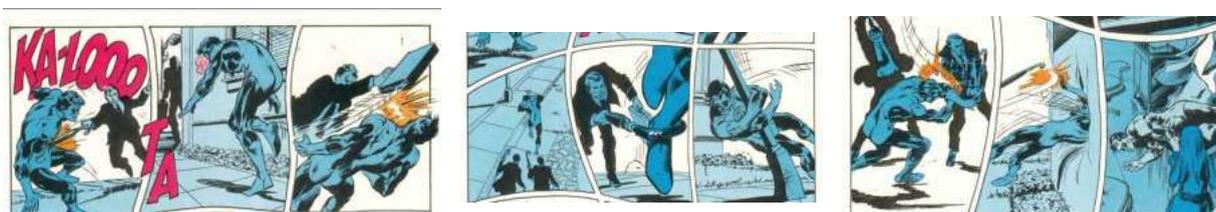
Figura 49 -Green Lantern and Green Arrow nº 7 (1970) , página 03



Fonte - Read Comics online. Disponível em :

< <https://readcomiconline.li/Comic/Green-Lantern-Green-Arrow> >

Figura 50 -Green Lantern and Green Arrow nº 5 (1970) , página 12



Fonte - Read Comics online. Disponível em :

< <https://readcomiconline.li/Comic/Green-Lantern-Green-Arrow> >

Neste ponto da história o personagem é atacado pelos antagonistas enquanto sofre efeito de drogas alucinógenas. O tom de azul em contraste com o fundo branco faz o leitor sentir como o personagem não tem total noção daquilo a seu redor. Além da cor, Neil estrutura as sarjetas e requadros como ondas, fazendo com que a instabilidade na cena seja ainda mais latente como uma corda bamba durante a leitura.

Figura 51 -Green Lantern and Green Arrow nº 5 (1970) , página 12



Fonte - Read Comics online. Disponível em :  
< <https://readcomiconline.li/Comic/Green-Lantern-Green-Arrow> >

Enquanto Kirby flertava em não respeitar o envelopamento do quadro, Neil faz personagens e textos saírem dos limites como se fossem criar vida e pular da página. Existem outros fragmentos tão interessantes quanto, obviamente, porém as onomatopeias tem papel de protagonismo de verdade agora. A cor e dimensão se mesclam com os personagens, ilustrando a direção da quase queda.

Figura 52 -Green Lantern and Green Arrow nº 5 (1970) , página 12



Fonte - Read Comics online. Disponível em :  
< <https://readcomiconline.li/Comic/Green-Lantern-Green-Arrow> >

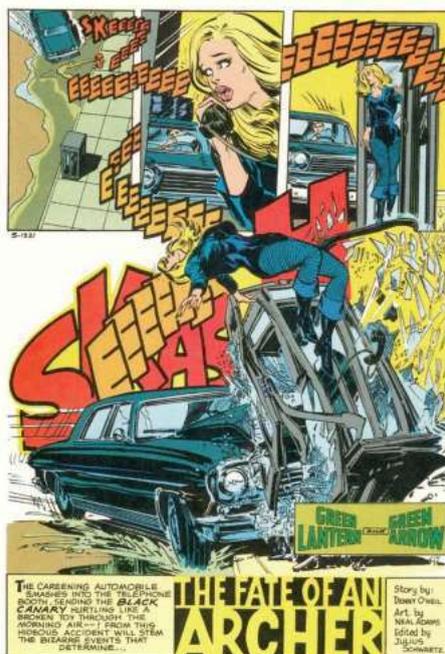
Figura 53 -Green Lantern and Green Arrow nº 5 (1970) , página 12



Fonte - Read Comics online. Disponível em :  
< <https://readcomiconline.li/Comic/Green-Lantern-Green-Arrow> >

Esta página em específico pode ser um exemplo do potencial visual dos quadrinhos. Existe a tensão crescendo no primeiro quadro com o carro já derrapando acompanhado da onomatopeia. Sobre o primeiro e segundo quadro, são envolvidos pela sinestesia causada pela mudança de coloração na onomatopeia. Até seu tamanho consumir grande parcela do espaço e se encerrar na colisão contra a personagem. O nível de tensão é pautado pela gradação da onomatopeia.

Figura 54 -Green Lantern and Green Arrow nº 7 (1970) , página 03

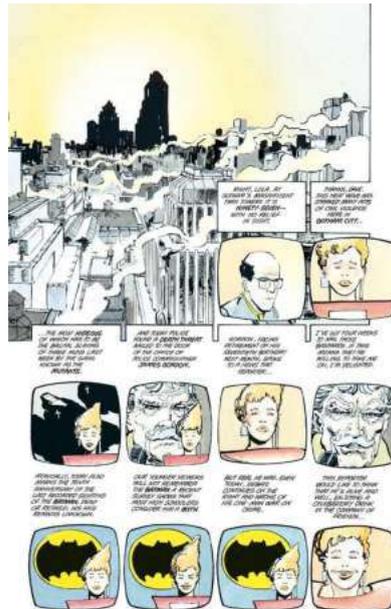


Fonte - Read Comics online. Disponível em :  
< <https://readcomiconline.li/Comic/Green-Lantern-Green-Arrow> >

## - Era de Ferro - Batman: Cavaleiro das Trevas #01 de Frank Miller (1986)

Frank Miller foi um dos agentes que mudaram a mentalidade sobre a visão dos heróis com Batman, assim como Alan Moore e Dave Gibbons em Watchmen. Ambas as obras deram início a Era de Ferro de jeito sóbrio, diferente de Todd Mcfarlane com a criação de Spawn distorcendo toda a desconstrução e crítica sobre o que é ser um herói naquele momento. Para a primeira parte na Era de Ferro foram selecionadas as páginas 04, 05 e 06 da edição 01 de Batman, O Cavaleiro das Trevas.

Figura 55 -Batman: Cavaleiro das Trevas nº 1 (1986) , página 03



Fonte - Read Comics online. Disponível em :  
< <https://readcomiconline.li/Comic/Batman-The-Dark-Knight-1986> >

Figura 56 -Batman: Cavaleiro das Trevas nº 1 (1986) , página 05



Fonte - Read Comics online. Disponível em :  
< <https://readcomiconline.li/Comic/Batman-The-Dark-Knight-1986> >

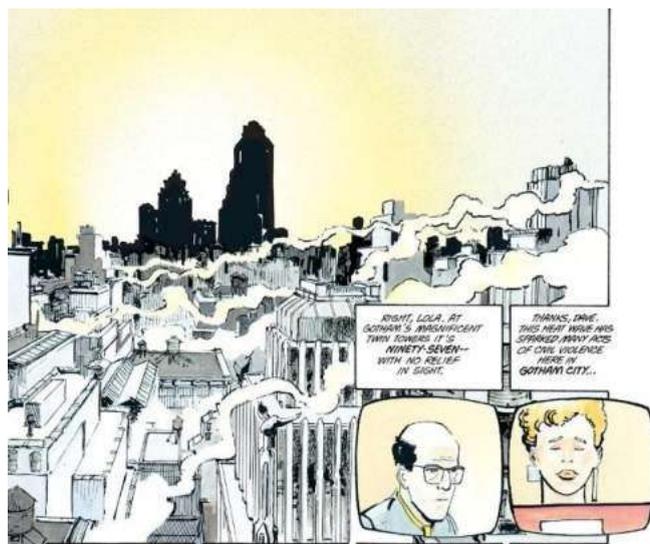
Figura 57 -Batman: Cavaleiro das Trevas nº 1 (1986) , página 06



Fonte - Read Comics online. Disponível em :  
< <https://readcomiconline.li/Comic/Batman-The-Dark-Knight-1986> >

Miller distribui pelo requadro os 11 quadros pelas tradicionais 3 fileiras que já pode ser considerada um padrão independente da época. Porém no quadro superior ao contextualizar a cidade de Gotham, dois quadros em formato de tela de TV o sobrepõe. Esse arranjo colabora na imersão, tal como se o leitor enxergasse cortando a cena para a tela de TV.

Figura 58 -Batman: Cavaleiro das Trevas nº 1 (1986) , página 03



Fonte - Read Comics online. Disponível em :  
< <https://readcomiconline.li/Comic/Batman-The-Dark-Knight-1986> >

Os balões que geralmente tem o formato mais arredondado, na narrativa de Miller são utilizados quase como recordatórios, como se viessem de fora da página. Tanto que os textos ficam nos quadros vazados, se mesclando as sarjetas do hiperquadro.

Figura 59 -Batman: Cavaleiro das Trevas nº 1 (1986) , página 03



Fonte - Read Comics online. Disponível em :  
 < <https://readcomiconline.li/Comic/Batman-The-Dark-Knight-1986> >

Para as outras 2 páginas, que estruturalmente na comunicação é o oposto da citada acima, com muito uso de contraste com o claro e escuro do qual remete ao estilo noir de quadrinhos. Diverge também no layout discreto e regular, com seus 16 quadros em cada página. Tantos quadros na mesma página tornam as sarjetas muito estreitas e ajuda a narrativa em gerar a sensação planejada.

As cores opacas em tons de azul junto ao cinza trazem um tom de melancolia ao personagem em cena, contudo o fator chave desta ser uma grande sequência é o ritmo imposto por Miller. Após o sexto quadro da segunda fileira na página 01, não existe mais diálogo e tudo é mostrado apenas. Aqui o momento a momento cria tensão de encontro ao desespero ao visualizar imagem por imagem, instintivamente na mente do leitor existem sons em câmera lenta. Essa sensação de lentidão da narrativa é como trazer aquele que lê para dentro do emocional do personagem.

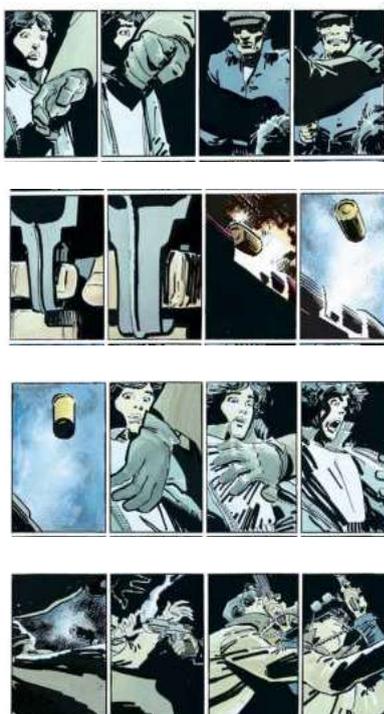
Figura 60 -Batman: Cavaleiro das Trevas nº 1 (1986) , página 05





Fonte - Read Comics online. Disponível em :  
 < <https://readcomiconline.li/Comic/Batman-The-Dark-Knight-1986> >

Figura 61 -Batman: Cavaleiro das Trevas nº 1 (1986) , página 06



Fonte - Read Comics online. Disponível em :  
 < <https://readcomiconline.li/Comic/Batman-The-Dark-Knight-1986> >

### - Era de Ferro - Watchmen #06 de Alan Moore e Dave Gibbons (1986)

A distribuição de quadros idealizada por Gibbons em Watchmen é discreta e irregular com sete quadros na página 23, enquanto na página 27 é discreta a regular

em estrutura de layout com nove quadros. Apesar de simples, a escolha dos enquadramentos envelopados nos quadros unidos à cor são o ouro dessas páginas. Por conta da solidariedade semântica que dita a sensação temporal da sequência.

Figura 62 -Watchmen nº 6 (1986) , página 23



Fonte - Read Comics online. Disponível em :  
< <https://readcomiconline.li/Comic/Watchmen> >

Figura 63 -Watchmen nº 6 (1986) , página 27



Fonte - Read Comics online. Disponível em :  
< <https://readcomiconline.li/Comic/Watchmen> >

Na relação balão e quadro, Gibbons resgata o posicionamento das falas apenas nos limites internos. O que deixa claro como Watchmen tem uma certa pureza em sua estrutura de layout e elementos constituintes. Outra característica é o balão do personagem Rorschach utilizado apenas em suas falas, assim como o Dr. Manhattan, outro personagem na história.

Figura 64 -Watchmen nº 6 (1986) , página 23



Fonte - Read Comics online. Disponível em :  
< <https://readcomiconline.li/Comic/Watchmen> >

Sobre o uso da cor, no primeiro quadro é utilizado o vermelho e amarelo do letreiro luminoso do prédio. Entre o primeiro e terceiro quadro superior, é inserido na percepção do leitor que existe um tempo entre o acender e apagar do letreiro. A primeira vista parece apenas um detalhe comum, nem se quer existe tensão na cena pois o personagem está no controle da situação. Porém na página 27, não é a distribuição dos quadros que faz o ritmo ser intenso, mas o timing do apagar e acender do letreiro com as cores vermelha e amarela que causam o efeito de perigo e urgência nos quadros específicos da narrativa.

Figura 65 -Watchmen nº 6 (1986) , página 23



Fonte - Read Comics online. Disponível em :  
< <https://readcomiconline.li/Comic/Watchmen> >

Figura 66 -Watchmen nº 6 (1986) , página 27



Fonte - Read Comics online. Disponível em :  
< <https://readcomiconline.li/Comic/Watchmen> >

### - Era de Ferro - Spawn #06 de Todd McFarlane (1992)

A arte de McFarlane já era chamativa desde que trabalhava na Marvel, antes de ser um dos fundadores da Image Comics. Contudo, após a repercussão de Batman e Watchmen com tom mais adulto e trata sobre violência, usufruindo de imagens fortes quando necessário, surgiu a nova onda de histórias mais violentas e brutais com heróis. Spawn pode ser considerado o carro chefe do ápice na era de ferro pelas mãos de McFarlane que abusava das composições ostentatórias de layout em suas páginas.

Figura 67 -Spawn nº 6 (1992) , página 27



Fonte - Read Comics online. Disponível em :

< [Spawn comic | Read Spawn comic online in high quality \(readcomiconline.li\)](#) >

Indo contra as convenções citadas anteriormente, até mesmo as 3 fileiras são inexistentes no layout. A distribuição de sete quadros estilizados organizados no hiperequadro, sendo puramente irregular e ostentatório, formando um arco.

Ao focar nos quadros, que são o destaque da página, existe a elevação do que é mostrado no layout de Lanterna Verde e Arqueiro Verde. Aqui todos os quadros são tão expressivos quanto os desenhos, por terem formas pontiagudas trazendo sensação de agressividade. Os quatro primeiros são emoldurados por hachuras, sugerindo velocidade, constância dos golpes do antagonista contra o herói.

Figura 68 -Spawn nº 6 (1992) , página 27



Fonte - Read Comics online. Disponível em :  
 < [Spawn comic | Read Spawn comic online in high quality \(readcomiconline.li\)](#) >

Enquanto nos quatro primeiros McFarlane foca na sensação do antagonista, nos próximos três ele foca a dor do herói. No primeiro e segundo quadro, a moldura sugere o sangue escorrendo, vazando do personagem. Enquanto no último é a derrota completa, o quadro indica que ele foi quebrado no golpe final desferido pelo vilão.

Figura 69 -Spawn nº 6 (1992) , página 27



Fonte - Read Comics online. Disponível em :  
 < [Spawn comic | Read Spawn comic online in high quality \(readcomiconline.li\)](#) >

Figura 70 -Spawn nº 6 (1992) , página 27



Fonte - Read Comics online. Disponível em :  
 < [Spawn comic | Read Spawn comic online in high quality \(readcomiconline.li\)](#) >

Figura 71 -Spawn nº 6 (1992) , página 27



Fonte - Read Comics online. Disponível em :  
< [Spawn comic | Read Spawn comic online in high quality \(readcomiconline.li\)](#) >

### - Renascença - Antes de Watchmen - Dr. Manhattan #03 de J. Michael Straczynski e Adam Hughes (2013)

Na busca por unir os valores da era de bronze mais as complexidades da era de prata, chegou-se ao resultado de equilíbrio entre boas histórias e o heroísmo na Renascença. Esse resgate iniciou revisionismos de obras como Watchmen, nesta Era a arte por Adam Hughes. O layout das páginas à primeira vista são regulares, contudo detalhes a tornam irregulares e quase ostentatória na formação dos quadros. Na página ## temos a divisão em duas fileiras, enquanto nas demais é apresentada quatro fileiras em cinco quadros retangulares por hiperequadro.

Figura 72 -Antes de watchmen nº 3 (2013) , página 11



Fonte - Read Comics online. Disponível em :  
< <https://readcomiconline.li/Comic/Before-Watchmen-Dr-Manhattan/Issue-4?id=55324#16> >

Figura 73 -Antes de watchmen nº 3 (2013) , página 12



Fonte - Read Comics online. Disponível em :  
<https://readcomiconline.li/Comic/Before-Watchmen-Dr-Manhattan/Issue-4?id=55324#16> >

Figura 74 -Antes de watchmen nº 3 (2013) , página 13



Fonte - Read Comics online. Disponível em :  
<https://readcomiconline.li/Comic/Before-Watchmen-Dr-Manhattan/Issue-4?id=55324#16> >

Importante ressaltar que não é um erro de orientação da imagem, o autor de fato faz com o que o leitor gire a história em quadrinho de ponta a cabeça. O interessante é a existência de interação física atuante com essa HQ, como se fosse um livro objeto.

Figura 75 -Antes de watchmen nº 3 (2013) , página 11



Fonte - Read Comics online. Disponível em :  
<https://readcomiconline.li/Comic/Before-Watchmen-Dr-Manhattan/Issue-4?id=55324#16> >

Figura 76 -Antes de watchmen nº 3 (2013) , página 12



Fonte - Read Comics online. Disponível em :  
<https://readcomiconline.li/Comic/Before-Watchmen-Dr-Manhattan/Issue-4?id=55324#16> >

Voltando o foco para os balões, a linha é levemente trêmula e seu arredondamento não é totalmente certo. Isso pode representar a forma como a voz se comporta no ambiente em suas diversas entonações ao longo da fala. O formato quadrado se manteve para pensamentos ao invés do balão nuvem, e nele também é feito com traços trêmulos assim como o balão de fala.

Figura 77 -Antes de watchmen nº 3 (2013) , página 12



Fonte - Read Comics online. Disponível em :  
<https://readcomiconline.li/Comic/Before-Watchmen-Dr-Manhattan/Issue-4?id=55324#16> >

Nesse trabalho de Hughes o fator principal são os quadros. Na primeira página, o quadro superior tem as linhas totalmente regular, ao inverter a visão, as linhas no segundo quadro demonstram instabilidade vinda do personagem que protagoniza a fala.

Figura 78 -Antes de watchmen nº 3 (2013) , página 11



Fonte - Read Comics online. Disponível em :  
<https://readcomiconline.li/Comic/Before-Watchmen-Dr-Manhattan/Issue-4?id=55324#16> >

Até então no início da segunda página aparenta ser um pormenor do artista que perdura ao longo do layout. Contudo ao fim da composição é apresentado a instabilidade dos quadros sendo o personagem tentando manter os batimentos cardiacos sem alteração. Quando ele perde o controle por um momento, o quadro toma forma de um pico no batimento, unido ao pensamento do personagem, traz a possibilidade do leitor se surpreender com o momento. Talvez até prenda a respiração por alguns segundos.

Figura 79 -Antes de watchmen nº 3 (2013) , página 11



Fonte - Read Comics online. Disponível em :  
<https://readcomiconline.li/Comic/Before-Watchmen-Dr-Manhattan/Issue-4?id=55324#16> >

## - Renascença - The Ultimate Spider-Man #62 de Brian Michael Bendis e Mark Bagley (2004)

Diferente do que vimos anteriormente, Bendis e Bagley trazem uma narrativa com características novelescas. No sentido de maior desenvolvimento de diálogos e dinâmica de ângulos para manter a narrativa interessante para o leitor. Para isso, um exemplo recheado para análise é a página dupla da edição 62 de Ultimate Spider-Man.

Figura 80 - The Ultimate Spider-Man nº 62 (2004) , páginas 05 e 06



Fonte - Read Comics online. Disponível em :  
<https://readcomiconline.li/Comic/Ultimate-Spider-Man-2000/Issue-62?id=8088#7> >

Uma página dupla é essencialmente uma unidade. Em sua estrutura pautada em layout irregular e ostentatório apesar dos quadros não apresentarem em algum ponto formas singulares.

Possui um total de 52 balões e 21 quadros ao longo da narrativa. No caso desta sequência exige muita habilidade para ser compreendida e o leitor não se perder durante a leitura. Os balões ditam o ritmo da história pela hierarquia ao se sobreporem entre si, entre quadros e sarjetas e posicionamento no quadro , pois é uma longa narrativa apenas de diálogos.

Figura 81 - The Ultimate Spider-Man nº 62 (2004) , páginas 05 e 06



Fonte - Read Comics online. Disponível em :

<<https://readcomiconline.li/Comic/Ultimate-Spider-Man-2000/Issue-62?id=8088#7>>

O papel dos quadros no layout tem seu destaque nas dimensões. Por mais que existam tantos no dispositivo espaço-tópico, é notório a utilização de quatro fileiras. Na primeira fileira, no lado esquerdo superior inicia a narrativa com o maior quadro em comparação com os demais. Isso serve como linha guia para provocar o olhar do leitor. Em seguida outro fragmento, este retangular, se torna uma divisão entre os próximos sete quadros divididos entre a primeira e segunda fileira. Ainda na regra inconsciente implantada no subconsciente do leitor, o olhar segue para o quadro maior entre os sete e assim por diante ao chegar na terceira e quarta fileiras.

Figura 82 - The Ultimate Spider-Man nº 62 (2004) , páginas 05 e 06



Fonte - Read Comics online. Disponível em :

<<https://readcomiconline.li/Comic/Ultimate-Spider-Man-2000/Issue-62?id=8088#7>>

## - Renascença - Superman All Star #05 de Grant Morrison e Frank Quitely

Em All Star Superman, novamente será explorada uma página dupla. Quitely apresenta o layout em três fileiras com doze quadros discretos e irregulares, apesar de a arte atribuir ostentação. Além dos 29 balões de fala que além de ritmo, também em momento específico demonstra condução na narrativa.







Figura 87 -Flash nº 02 (2015) , página 10



Fonte - Acervo pessoal

Na parte superior da layout, Bucellato trabalha as transições de ação para ação. Onde os quadros mostram o personagem iniciando uma ação e a cada quadro uma etapa da mesma. Enquanto do lado inferior é aplicada a transição de aspecto para aspecto, ou seja, tudo que faz parte do ambiente, os detalhes em torno do local.

Figura 88 -Flash nº 02 (2015) , página 10



Fonte - Acervo pessoal

Ao centro da página é acentuada a questão do espanto do personagem que está visualizando o bombardeio de situações que ele pode agir. O tom de roxo ao redor do flash caracteriza o desligamento do entorno dele, que o foco maior são os diversos quadros formando uma moldura em torno do rosto.

## Capítulo 04 Desenvolvimento visual e narrativo

### 4.1 Processo para delimitação de análise

Mesmo tendo acesso a um considerável acervo de gibis, não era o ideal para pesquisa no sentido de diversidade do material. Diante a isso foi encontrado o site Read Comics Online, com um acervo que foi base da maior parte do insumo utilizado no projeto.

Figura 89 -Print do site Read Comic Online



Fonte - Acervo pessoal

Por esta fonte foi possível consumir cerca de 300 edições de histórias em quadrinhos. Desde Mulher Maravilha, Superman, Homem-Aranha, X-Men, Quarteto Fantástico até Capitão Marvel de 1939.

Foi necessário definir quais unidades teriam foco para serem inseridas na história. Após a curadoria com diversas páginas, ocorreu que cinco pontos chamavam atenção e tinham alto potencial para enriquecer a história. Sendo assim, foram divididas em:

#### 1 - Balão

Como é utilizado o balão nos quadrinhos definidos para cada Era.

#### 2 - Texto

A junção entre texto e imagem e a funcionalidade dentro da comunicação.

#### 3 - Diagramação de página

Exploração do espaço disponível para imersão do leitor.

#### 4 - Quadros

As funcionalidade do dimensionamento dos quadros a favor da narrativa.

#### 5 - Narrativa

Unido aos quadros , como o artista traz formas diferentes de contar a história.

Com as unidades de análise definidas,restava diminuir o escopo das páginas. A última versão da seleção tinha mais de 60 páginas sem distinção de eras. Para viabilizar o processo de escolha, o primeiro ponto a ser distinguido era a periodização dos quadrinhos e em seguida separar pelas Eras de Ouro, Prata, Bronze, Ferro e Renascença.

Nessa linha de planejamento, a melhor forma visual era um tipo de moodboard na plataforma Miro. Dentro das 68 páginas coletadas, 12 foram escolhidas para entrar na história de Entre Quadros e Sarjetas.

Figura 90 -Print do mural virtual na ferramenta miro



Fonte - Acervo pessoal

#### 4.2 A narrativa para a história

A curadoria foi um processo como menor dificuldade, em comparação com o tempo de desenvolvimento da história. Contudo, após uma visita a Bienal do Livro de 2023 veio a grande inspiração de como seria contada e qual seria o fio condutor para a narrativa funcionar. Passada a experiência que ambientes que só um evento semelhante a Bienal pode proporcionar ao seu público, um adjetivo se manteve constante: Surreal. Caminhar de stand a stand é uma experiência única e divertida, e esse foi o ponto principal que gerou a ideia de a história se passar em um ambiente semelhante a Bienal. Desta forma foi definido o contexto narrativo da história como uma jornada por stands representando cada era dos quadrinhos.

Figura 91 -Registro do Stand da BIC



Fonte: site publishnews. Disponível em

<<https://www.publishnews.com.br/materias/2023/09/04/bienal-do-livro-rio-bic-monta-espaco-e-programacao-com-autores-independentes>>

Figura 92 -Registro da Bienal do livro Rio 2023



Fonte: site jovempan. Disponível em

<<https://jovempan.com.br/noticias/brasil/com-sucessos-do-streaming-e-do-tiktok-bienal-do-livro-rio-bate-recorde-de-vendas-no-primeiro-final-de-semana.html>>

### 4.3 Referências para narrativa

De início, o objetivo era trazer uma linguagem semelhante idealizada por Scott McCloud em *Desvendando quadrinhos*. Sendo assim, a narrativa precisava ter um tom surreal e na comunicação das páginas permanecer fiel a esta proposta.

Em *Ao coração da Tempestade* de Will Eisner e *Conto de Areia* de Jim Henson e Ramon K. Perez, as inspirações que mais enriqueceram a história. A primeira com as características fortes de Eisner ao utilizar a ausência de quadros na maior parte da história. Já na segunda, é uma construção da história inteiramente surreal que colaborou para o entendimento dos mecanismos da narrativa gráfica na medida ideal.

Figura 93 - Imagem da capa do quadrinho Conto de Areia



Fonte: site amazon. Disponível em

<<https://www.amazon.com.br/Conto-Areia-%C3%9Anico-Exclusivo-Amazon/dp/8593695086>>

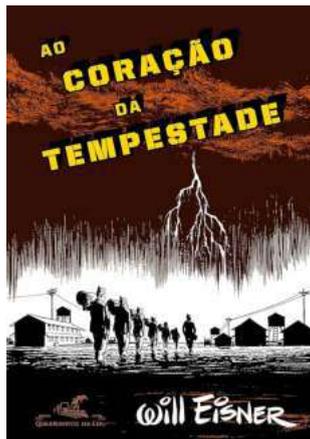
Figura 94 - página dupla do quadrinho Conto de Areia



Fonte: site ifanboy. Disponível em

<<https://ifanboy.com/botm/book-of-the-month-jim-hensons-tale-of-sand/>>

Figura 95 - Imagem da capa do quadrinho Ao coração da tempestade



Fonte: site amazon. Disponível em

<<https://www.amazon.com.br/Ao-cora%C3%A7%C3%A3o-tempestade-Will-Eisner/dp/8535917640>>

Figura 96 - página do quadrinho Ao coração da tempestade



Fonte: site deniskitchen. Disponível em

<[https://www.deniskitchen.com/mm5/merchant.mvc?Store\\_code=ag&Screen=PROD&Product\\_Code=A\\_WE.HOTS.78](https://www.deniskitchen.com/mm5/merchant.mvc?Store_code=ag&Screen=PROD&Product_Code=A_WE.HOTS.78)>

Na busca por definir a estética que o personagem teria na história, os ambientes de cada Era abria possibilidades para aderir a mesma linha de estética. Como referência, as artes da animação Homem Aranha no Aranhaverso serviram de inspiração. Para que pudesse alcançar a ideia da mistura de texturas e características visuais de cada, incorporadas no personagem.

Figura 97 - Imagem promocional do longa metragem animado: Homem- Aranha no Aranhaverso



Fonte: site cartoonbrew. Disponível em  
<<https://www.cartoonbrew.com/feature-film/spider-man-into-the-spider-verse-production-design-is-about-character-not-style-168137.html> >

Figura 98 - Imagem promocional do longa metragem animado: Homem- Aranha no Aranhaverso



Fonte: site rytimes. Disponível em  
<<https://www.nytimes.com/2019/01/25/movies/spider-man-into-the-spider-verse-clip.html> >

#### 4.4 A história

O objetivo da história é uma narrativa sobre histórias em quadrinhos, quase como uma visita guiada deixa subentendido um diálogo com o público, nesse caso, o leitor. Isso só seria possível com o personagem principal quebrando a quarta parede, que significa romper a divisão e propiciar uma interação entre leitor e autor onde o personagem tem total noção é um personagem fictício e está dentro de uma história. Com isso ele age e guia a história como se estivesse conversando com o leitor ao longo de todas as eras e mostrando as particularidades de cada página escolhida. Como referência temos quadrinhos da Mulher-Hulk e Deadpool com esse tom divertido ao utilizar o elemento da quarta parede.

Sendo o personagem também um narrador, ele irá introduzir sobre os elementos que constituem uma história em quadrinhos. Dessa forma é acessível para todos os níveis de conhecimento do leitor mais acostumado àquele recém chegado. Utilizando a ideia dos stands, as 5 Eras tem o seus stands individuais para serem visitados pelo personagem ao longo da história.

Figura 99 - Imagem do quadrinho da Mulher-Hulk



Fonte: site quora. Disponível em

<<https://www.quora.com/Who-was-the-first-Marvel-character-to-break-the-fourth-wall>>

Figura 100 - Imagem do quadrinho da Deadpool



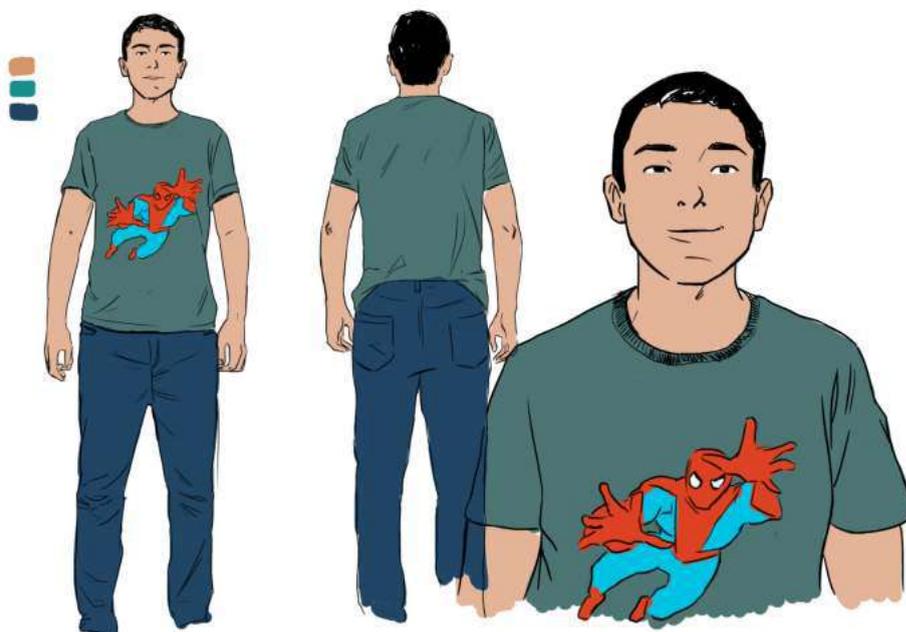
Fonte: site vocal.media. Disponível em  
<https://vocal.media/geeks/10-characters-that-broke-the-4th-wall> >

## 4.5 Desenvolvimento gráfico

### Rafael - Personagem

É um personagem leve e descontraído mesmo nas situações difíceis. A primeira versão de estudo ainda não tinha em mente questões de textura, pois buscava por características que não chamasse atenção da página. Tanto que as cores escolhidas eram pouco chamativas

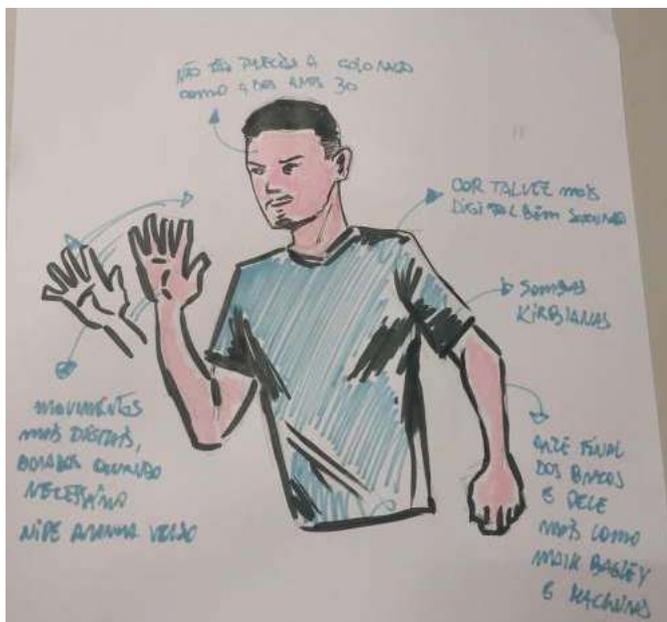
Figura 101 - Personagem da história



Fonte: Acervo pessoal

Em uma segunda versão a adição de misturas de texturas tomava forma. Isso demonstraria que o personagem vai assimilando alguma característica específica de cada era durante a história.

Figura 102 - Personagem da história



Fonte: Acervo pessoal

Até ser definida a versão final do personagem com a pele absorvendo retículas referente a colorização no quadrinho da era de ouro, as sombras que geram mais volume da era de prata, o exagero de hachuras na era de ferro e a colorização interna de traços da renascença.

Figura 103 - Personagem da história



Fonte: Acervo pessoal

### **-Stands**

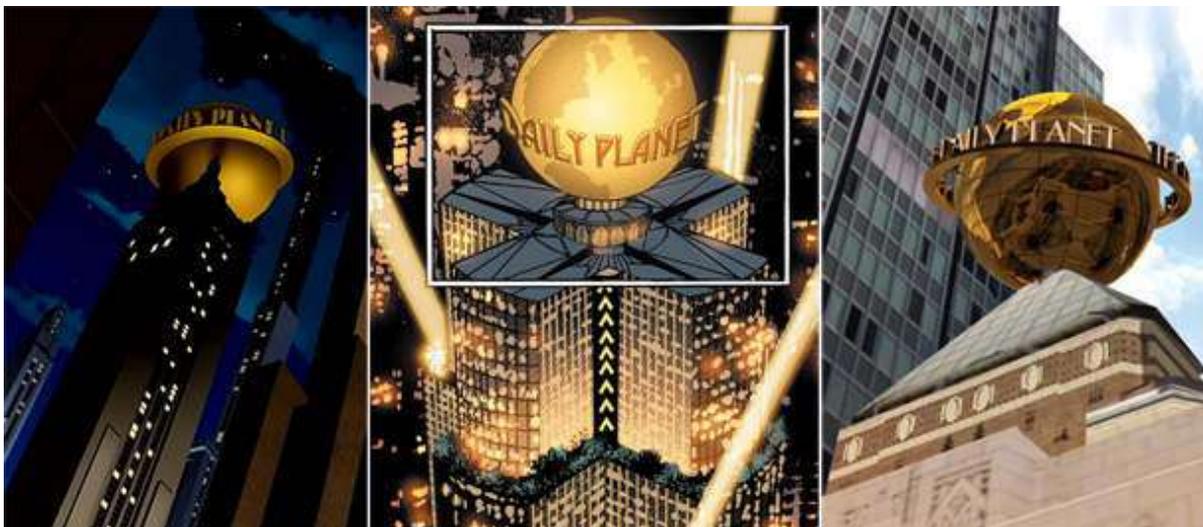
A aparência dos stands precisavam conter elementos de suas respectivas Eras, sem a obrigação de que essas referências fossem exatamente dos quadrinhos escolhidos para a história. Somente a cor em cada um dos stands que tinham obrigatoriamente ligação com a coloração dos metais ou a sensação da era específica. Desta forma a concepção dos stands foi pautada nesses detalhes que leitores de quadrinhos podem reconhecer e os novos leitores podem buscar o que cada parte significa ou de onde é.

### **- Era de Ouro**

É importante ter em mente que a era de ouro foi considerado o auge puro no tom dos heróis. Desta forma a cor dourada foi aplicada na função de trazer essa glória e pureza. Enquanto sua estrutura foi pautada inteiramente na cidade de Metrópolis,

local fictício onde o personagem Superman reside. Contudo o elemento mais marcante na cidade é o Planeta diário, o jornal mais popular nos quadrinhos da DC Comics e criado nas histórias do Superman.

Figura 104 - mood board planeta diário



Fonte: site smithsonianmag. Disponível em  
<<https://www.smithsonianmag.com/arts-culture/the-architecture-of-superman-a-brief-history-of-the-daily-planet-22037/>>

Figura 105 - Quadro de uma página de quadrinho do Superman



Fonte: site dc.fandom. Disponível em  
<[https://dc.fandom.com/wiki/Daily\\_Planet](https://dc.fandom.com/wiki/Daily_Planet)>

Figura 106 - Layout da era de Ouro



Fonte: Acervo pessoal

### - Era de Prata

Já na era seguinte, teve como maior referência a influência da ficção científica nos quadrinhos. Nesse período o recorte selecionado está conectado ao grupo Quarteto Fantástico com seu tom fantasioso e científico pautando todas as histórias desses personagens. Dessa forma o layout do stand tem influência da primeira viagem espacial do grupo, fator que levou os heróis a terem seus poderes após a nave sofrer uma tempestade cósmica. Além deste ponto, os círculos pretos no lado direito são a marca registrada do desenhista Jack Kirby. Enquanto a cor externa do Stand exemplifica a era em pauta.

Figura 107 - Fantastic Four nº12



Fonte: Acervo pessoal

Figura 108 - Layout da era de Prata



Fonte: Acervo pessoal

### - Era de Bronze

Nesse Stand era necessário demonstrar uma aparência mais referente ao urbano, tendo em vista que nesse período tinha como grande atenção das histórias abordar assuntos mais reais, mais próximo da vida real. Dessa forma o visual teve forte inspiração na ponte do Brooklyn onde ocorre um dos acontecimentos mais marcantes nos quadrinhos de heróis, sendo a morte de Gwen Stacy nas histórias do Homem-Aranha. Enquanto os prédios fazem alusão às histórias do Gavião Arqueiro e Lanterna Verde que giraram em torno de temas sociais.

Figura 109 - Página de Amazing Spider-Man nº121



Fonte - ar.inspiredpencil. Disponível em :

< <https://ar.inspiredpencil.com/pictures-2023/ultimate-gwen-stacy-death> >

Figura 110 - Página de Green Lantern and Green Arrow nº 1 (1970) , página 01



Fonte - Read Comics online. Disponível em :  
< <https://readcomiconline.li/Comic/Green-Lantern-Green-Arrow> >

Figura 111 - Layout da era de Bronze

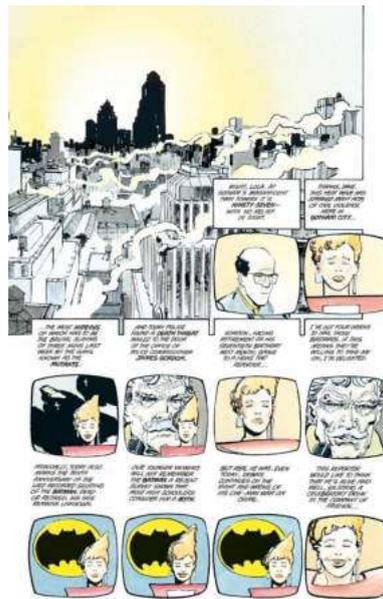


Fonte: Acervo pessoal

## - Era de Ferro

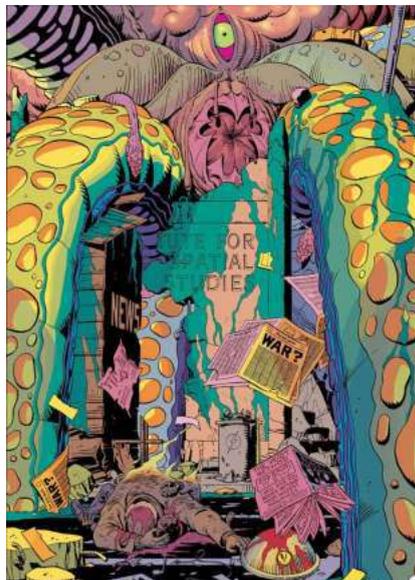
Nesse período se fazia necessário algo agressivo e estranho. Que causasse uma quebra visual exagerada, além do necessário e distorcido. Para causar essa sensação no leitor, o layout é mesclado com referência nos quadrinhos de Watchmen, Batman: O cavaleiro das Trevas e Spawn, representando os pontos mais marcantes em uma era que iniciou a violência gráfica nos quadrinhos e abriu portas para o exagero e desconstrução da visão do herói.

Figura 112 - Batman: Cavaleiro das Trevas nº 1 (1986) , página 03



Fonte - Read Comics online. Disponível em :  
< <https://readcomiconline.li/Comic/Batman-The-Dark-Knight-1986> >

Figura 113 - Watchmen nº 1 (1986) , página 06



Fonte - Read Comics online. Disponível em :  
< <https://readcomiconline.li/Comic/Watchmen> >

Figura 114 - Capa da revista Spawn nº5 (1992)



Fonte - Read Comics online. Disponível em :  
< [Spawn comic](#) | [Read Spawn comic online in high quality \(readcomiconline.li\)](#) >

Figura 115 - Layout da era de Ferro



Fonte: Acervo pessoal

## - Renascença

Enquanto o stand da era de ferro teve propósito de causar estranheza e quebra de visual, na Renascença a intenção é a mesma, mas para algo esperançoso. Como esta era tem em sua essência o resgate dos valores heróicos mais a seriedade das histórias urbanas. Todo o layout foi pensado na cidade fictícias de Star City e em Metrópolis com tons de amarelo simulando o dourado, unido ao azul para trazer a estabilidade dessa era que tinha como missão ajustar o legado da era de ferro.

Figura 116 - Central City - cidade fictícia na DC Comics



Fonte - Terra. Disponível em :

<<https://www.terra.com.br/byte/saiba-quais-cidades-reais-inspiraram-esses-6-locais-ficticios-da-dc,5d8fac33064aa438958db9040d0379e9alk3swnf.html>>

Figura 117 - Metrópolis- cidade fictícia na DC Comics



Fonte - aminoapps. Disponível em :

<[https://aminoapps.com/dc-entertainment/page/item/metropolis/6PvJ\\_gYWCYI6dZGxo23x2qqBjEBQldxdzQz](https://aminoapps.com/dc-entertainment/page/item/metropolis/6PvJ_gYWCYI6dZGxo23x2qqBjEBQldxdzQz)>

Figura 118 - Layout da era da Renascença



Fonte: Acervo pessoal

## 4.6 Storyboard

Figura 119 - Grade com páginas do Storyboard



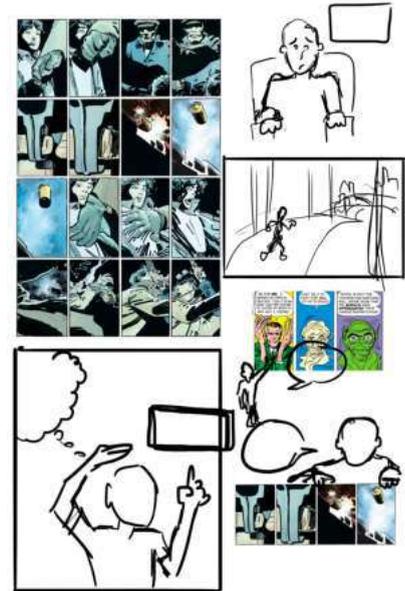
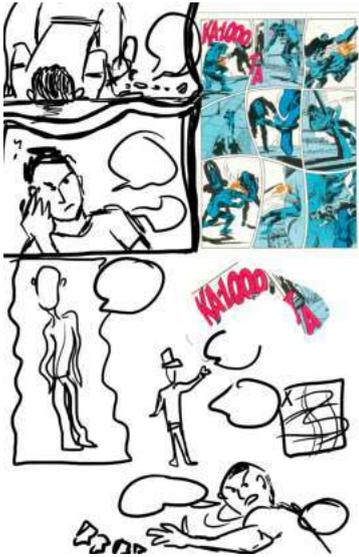
Fonte: Acervo pessoal

Figura 120 - Grade com páginas do Storyboard



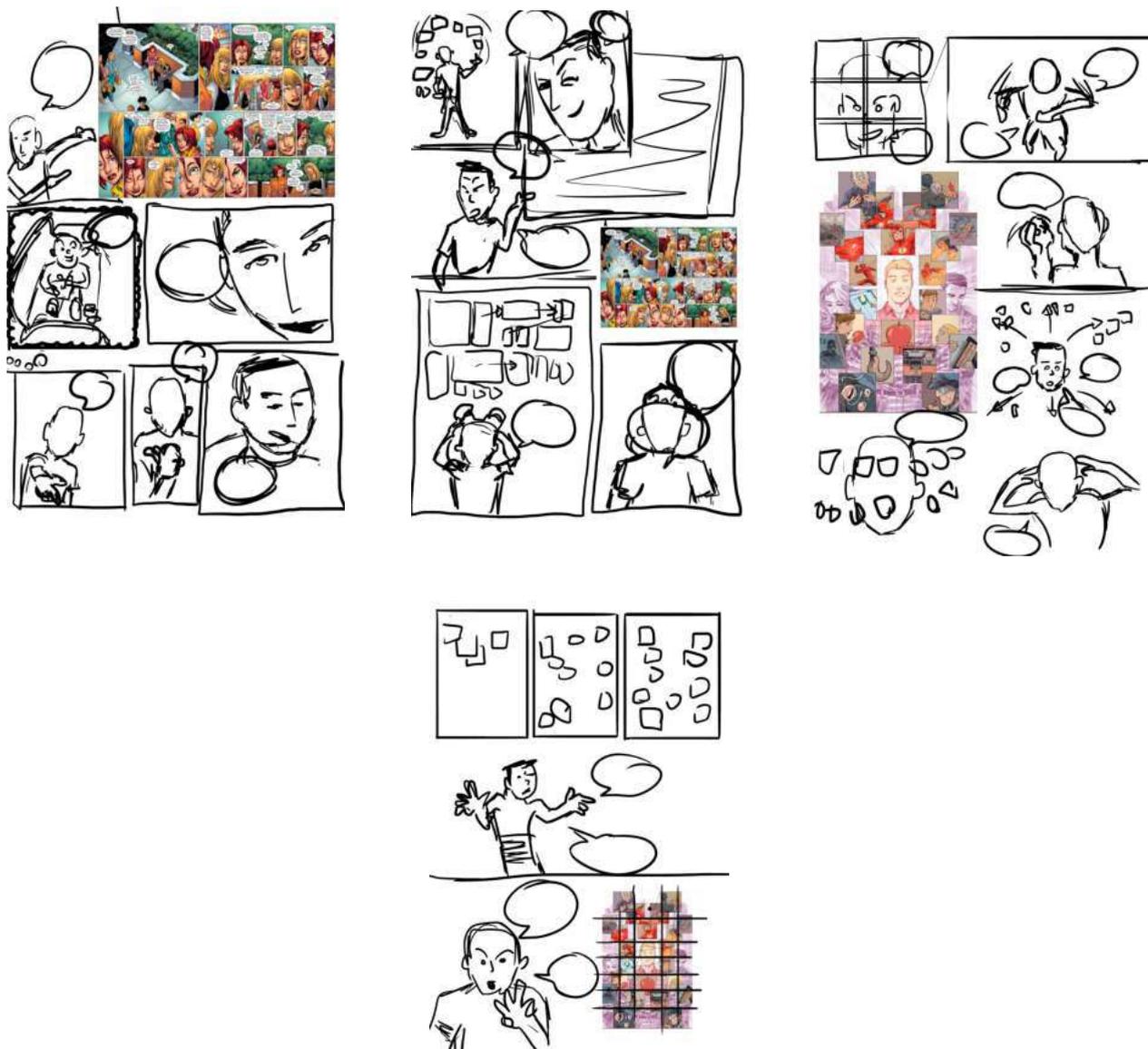
Fonte: Acervo pessoal

Figura 121 - Grade com páginas do Storyboard



Fonte: Acervo pessoal

Figura 122 - Grade com páginas do Storyboard



Fonte: Acervo pessoal

## Capítulo 05 Projeto Gráfico

### 5.1 Tipografia e balonamento

Como a intenção é ser o mais quadrinhos possível, foi selecionada a fonte A.C.M.E. Secret Agent. Se enquadra bem no formato de fontes bastão utilizadas nas histórias em quadrinho e tem boa legibilidade como ponto alto. Todos os textos no miolo do projeto para as falas, nota de introdução e editorial foi aplicada a mesma fonte.

Figura 123 - Tipografia

*A.C.M.E. SECRET AGENT*

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ !?  
0123456789

Fonte: Acervo pessoal

Já os balões tiveram algumas variações, mas seguem os formatos tradicionais que vemos nas páginas de quadrinhos. Na era de Ouro os balões eram um pouco diferentes, dessa forma recriei para emular.

Figura 124 - Balonamento



Fonte: Acervo pessoal

A tipografia escolhida para o título de capa foram duas: Franklin Gothic Heavy e Bebas Neue. O nome precisava de dualidade entre as palavras e causar mais impacto, por conta disso a Franklin está “Entre quadros”. Além de ser uma fonte robusta e representa bem a largura dos quadros. Já a Bebas Neue é uma fonte mais bastão, fina mas equilibrada com a Franklin. Sua aparência casa perfeitamente com as sarjetas que em grande parte das vezes são finas.

O nome em si, tem uma brincadeira com o filme “Entre Facas e Segredos, mas isso se basta no nome. Em relação a definição, os quadrinhos por mais livres que possam ser na forma de contar uma história, suas maiores características sempre serão o quadro e a sarjeta, e todo um universo imaginativo que existe entre dois quadros na infinitude da sarjeta.

Figura 125 - Título do projeto

**ENTRE QUADROS  
E SARJETAS**

Fonte: Acervo pessoal

Figura 126 - Tipografia

**FRANKLIN  
GOTHIC HEAVY**  
**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ !?**  
**0123456789**

**BEBAS NEUE**  
**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ !?**  
**0123456789**

Fonte: Acervo pessoal

## 5.2 A Capa

Não teve muitas alterações e a ideia inicial se manteve intacta como imaginado. Contudo a capa precisava ter aparência de capa de quadrinhos de heróis dos anos 90 para os anos 2000. Capas como as do X-Men e Homem-Aranha.

Figura 127 - Capa da história em quadrinho Uncanny X-Men



Fonte: site br.pinterest. Disponível em

[https://br.pinterest.com/pin/671317888177238722/?amp\\_client\\_id=CLIENT\\_ID%28\\_%29&mweb\\_unauth\\_id=&url=https%3A%2F%2Fbr.pinterest.com%2Famp%2Fpin%2F671317888177238722%2F&expand=true](https://br.pinterest.com/pin/671317888177238722/?amp_client_id=CLIENT_ID%28_%29&mweb_unauth_id=&url=https%3A%2F%2Fbr.pinterest.com%2Famp%2Fpin%2F671317888177238722%2F&expand=true) >

Na parte lateral do topo, as corner boxes estampavam todas as revistas de heróis. Esse elemento foi utilizado na capa para representar as 5 eras na história. Cada uma com o rosto de um personagem e com cores de acordo com a periodização.

Figura 128 - Compilado de corner boxes



Fonte: comicsalliance. Disponível em

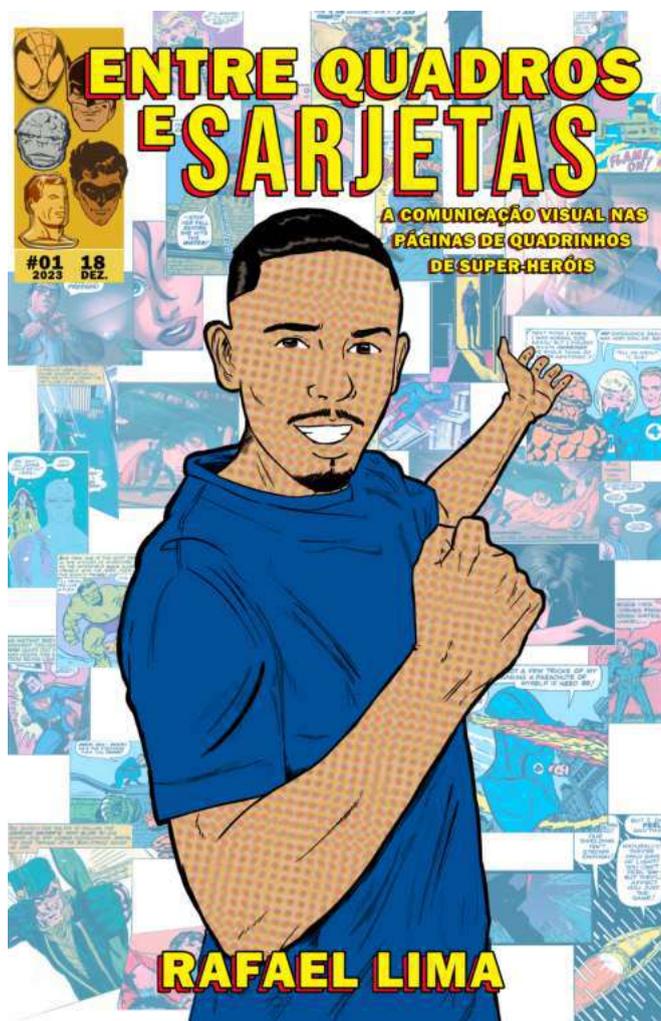
<https://comicsalliance.com/x-men-resurrxion-corner-boxes/> >

Figura 129 - Corner box da capa do projeto



Fonte: Acervo pessoal

Figura 130 - Capa do projeto



Fonte: Acervo pessoal

## Especificações editoriais

A escolha das dimensões do projeto foram com base nos quadrinhos vendidos na bancas e lojas online. Principalmente os de heróis, ao comparar as dimensões foi definida em 17cmx25,9cm.

Figura 131 - Dimensões da revista



Fonte: Acervo pessoal

Livro grampeado

Capa: 17x25,9cm 4x4 cores em papel couche semi brilhoso 250g

Miolo: 42 pgs | 16,8x25,9cm 4 cores em papel couche semi brilhoso 115g.

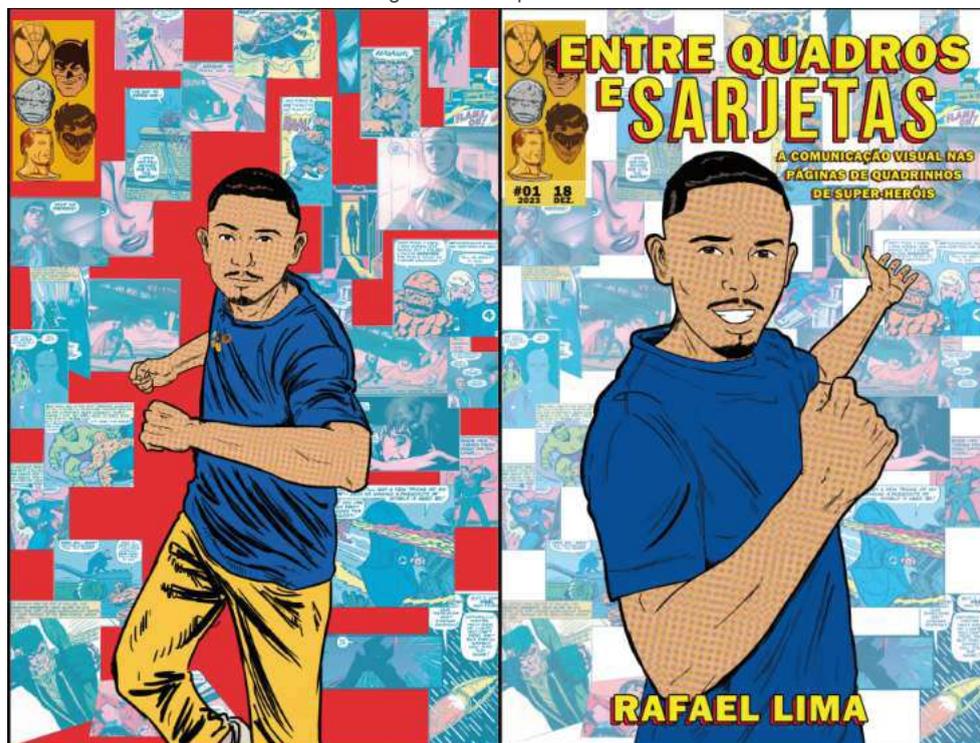
Figura 132 - Folha de rosto



Fonte: Acervo pessoal

### 5.3 Espelho

Figura 133 - Espelho 01



Fonte: Acervo pessoal

Figura 134 - Espelho 02



Fonte: Acervo pessoal

Figura 135 - Espelho 03



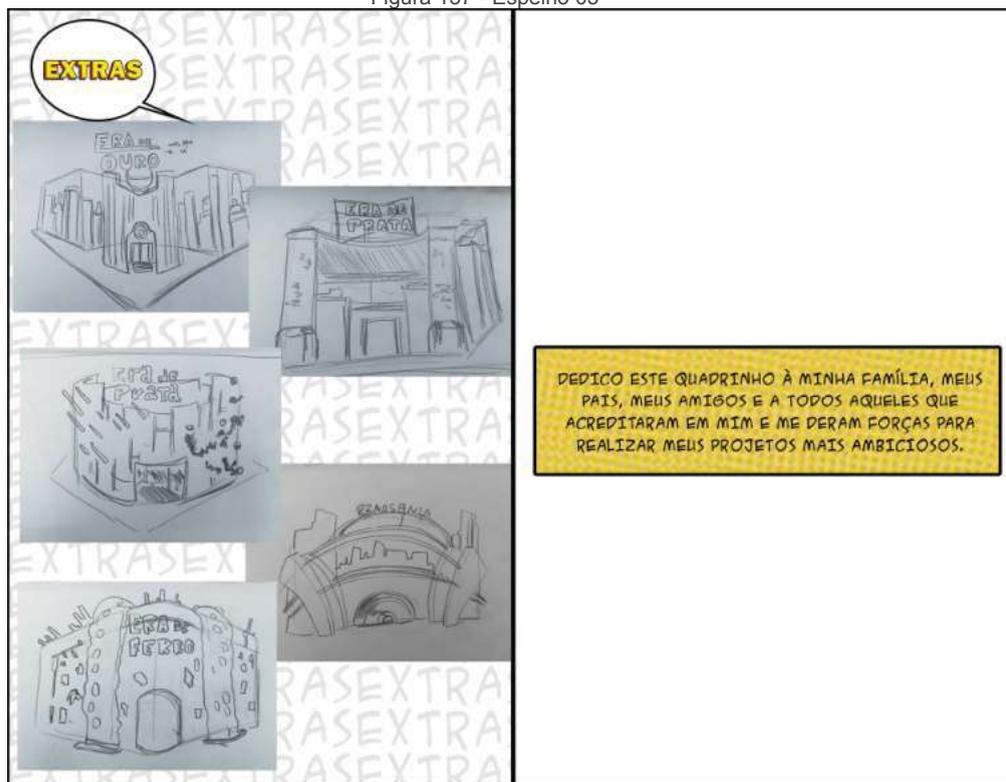
Fonte: Acervo pessoal

Figura 136 - Espelho 04



Fonte: Acervo pessoal

Figura 137 - Espelho 05



Fonte: Acervo pessoal

Figura 138 - Espelho 06



Fonte: Acervo pessoal

Figura 139 - Espelho 07



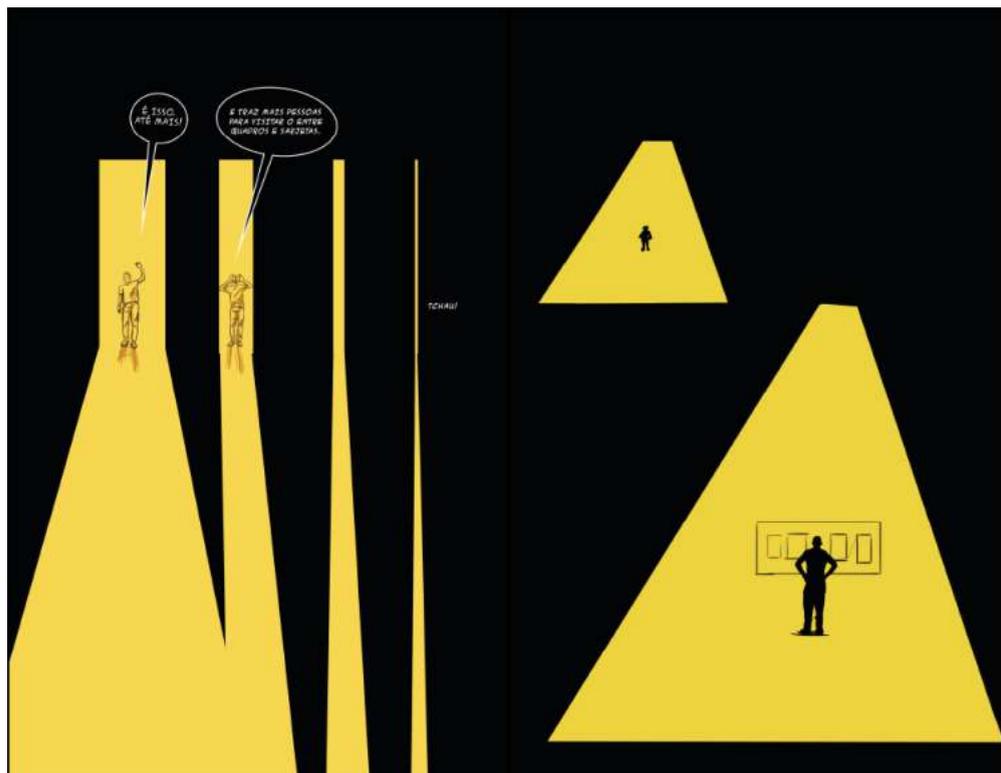
Fonte: Acervo pessoal

Figura 140 - Espelho 08



Fonte: Acervo pessoal

Figura 141 - Espelho 09



Fonte: Acervo pessoal

Figura 142 - Espelho 10



Fonte: Acervo pessoal

Figura 143 - Espelho 11



Fonte: Acervo pessoal

Figura 144 - Espelho 12



Fonte: Acervo pessoal





Figura 149 - Espelho 17



Fonte: Acervo pessoal

Figura 150 - Espelho 18



Fonte: Acervo pessoal







## Capítulo 06 Projeto Final

Figura 157 - Registro do projeto gráfico



Fonte: Acervo pessoal

Figura 158 - Registro do projeto gráfico



Fonte: Acervo pessoal

Figura 159 - Registro do projeto gráfico



Fonte: Acervo pessoal

Figura 160 - Registro do projeto gráfico



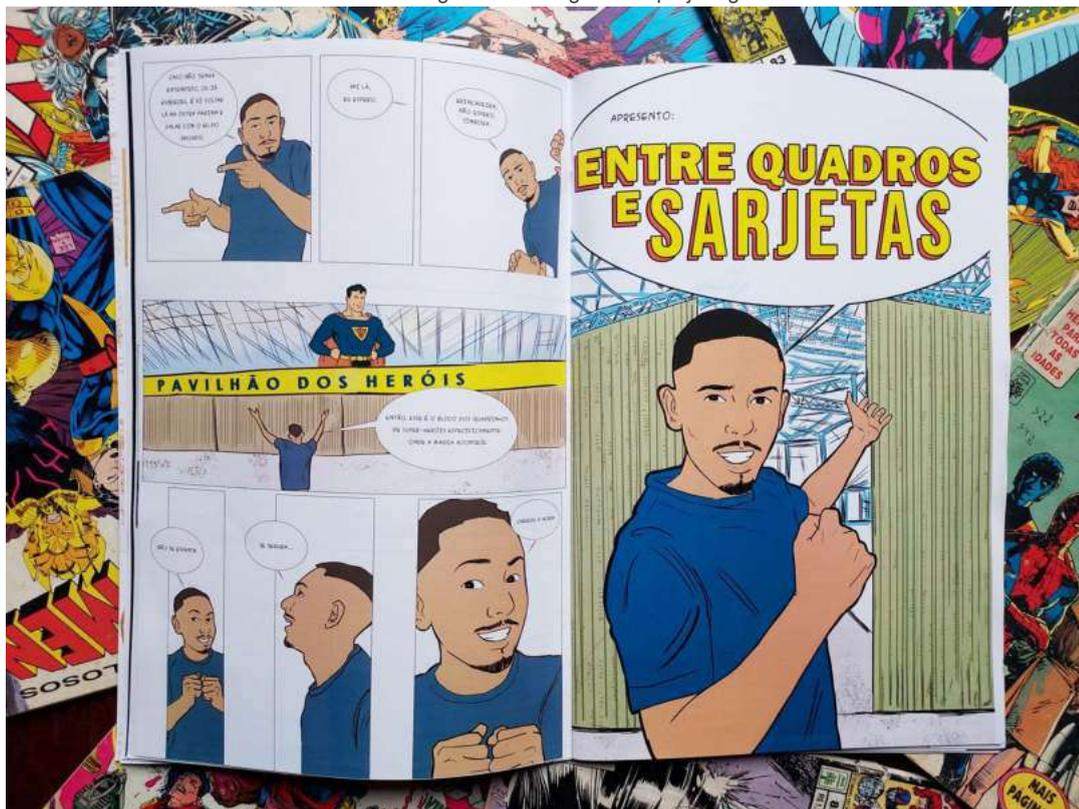
Fonte: Acervo pessoal

Figura 161 - Registro do projeto gráfico



Fonte: Acervo pessoal

Figura 162 - Registro do projeto gráfico



Fonte: Acervo pessoal

Figura 163 - Registro do projeto gráfico



Fonte: Acervo pessoal

Figura 164 - Registro do projeto gráfico



Fonte: Acervo pessoal

Figura 165 - Registro do projeto gráfico



Fonte: Acervo pessoal

Figura 166 - Registro do projeto gráfico



Fonte: Acervo pessoal

Figura 167 - Registro do projeto gráfico



Fonte: Acervo pessoal

Figura 168 - Registro do projeto gráfico



Fonte: Acervo pessoal

Figura 169 - Registro do projeto gráfico



Fonte: Acervo pessoal

Figura 170 - Registro do projeto gráfico



Fonte: Acervo pessoal

Figura 171 - Registro do projeto gráfico



Fonte: Acervo pessoal

Figura 172 - Registro do projeto gráfico



Fonte: Acervo pessoal

Figura 173 - Registro do projeto gráfico



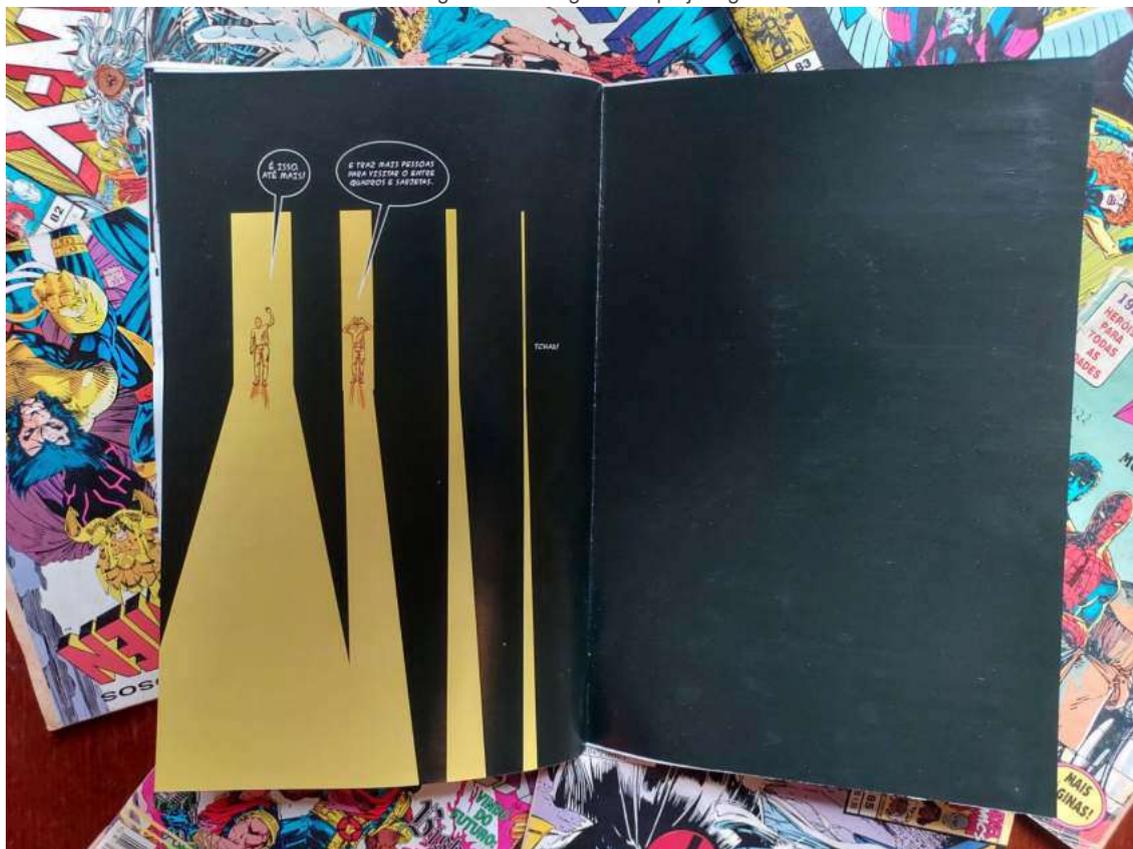
Fonte: Acervo pessoal

Figura 174 - Registro do projeto gráfico



Fonte: Acervo pessoal

Figura 175 - Registro do projeto gráfico



Fonte: Acervo pessoal

Figura 176 - Registro do projeto gráfico



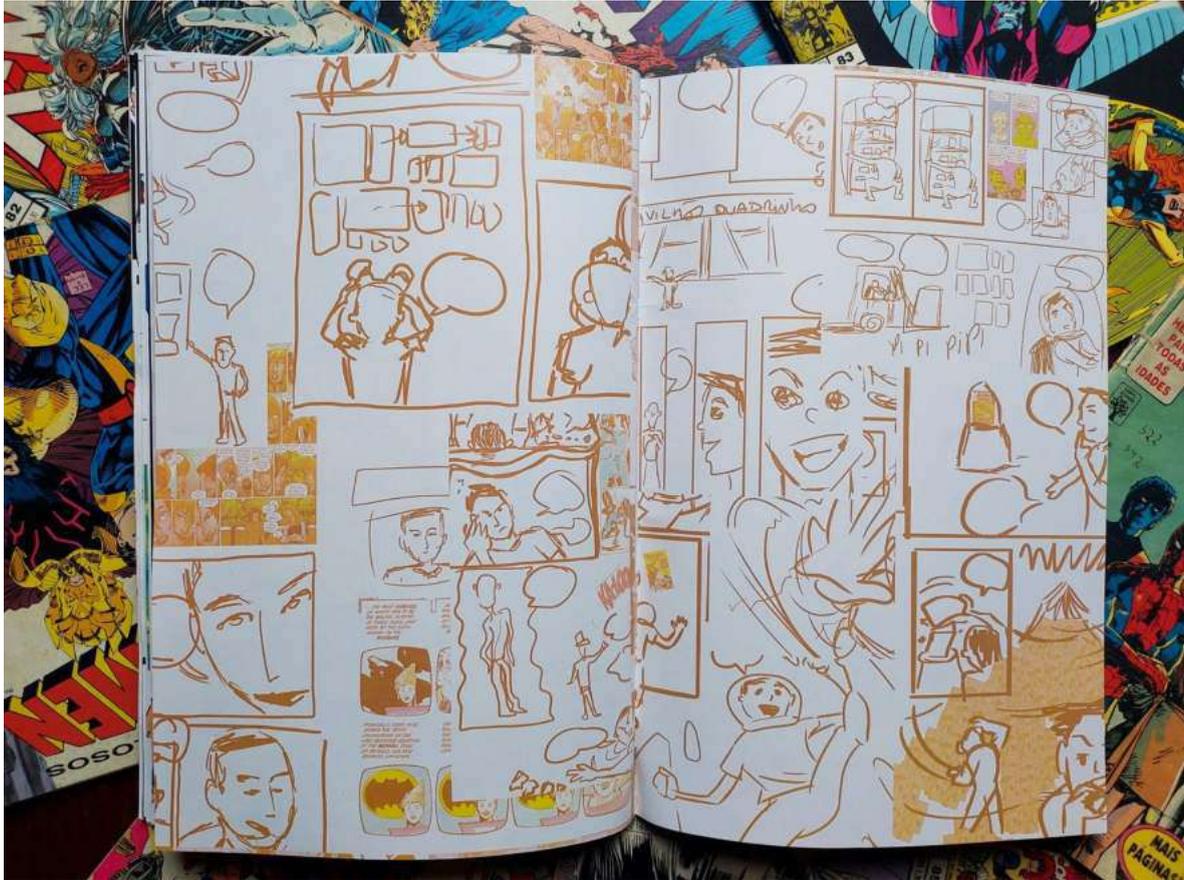
Fonte: Acervo pessoal

Figura 177 - Registro do projeto gráfico



Fonte: Acervo pessoal

Figura 178 - Registro do projeto gráfico



Fonte: Acervo pessoal

## Conclusão

Definitivamente Entre Quadros e Sarjetas fora um projeto desafiador desde o momento que decidi o quanto das minhas raízes seriam adicionadas no processo de desenvolvimento da ideia. O grande questionamento inicial foi a busca por afastar as referências de forma que não fossem negadas. A partir do instante que decido abordar a teoria dos quadrinhos utilizando a própria mídia, por si só é uma missão árdua em desvencilhar do que foi feito por Scott McCloud e Will Eisner. Além disso, enfrentar de frente o objetivo de ser uma história em quadrinhos de certa forma didático para qualquer público.

O maior objetivo era trazer de forma fácil e simples os elementos técnicos que constituem as histórias em quadrinhos na busca que leitores experientes e iniciantes pudessem experimentar a leitura de forma mais consciente. No sentido de compreender os elementos que os fazem imergir no folhear de páginas.

Desta forma, com este projeto busquei entender os mecanismos da comunicação visual nos quadrinhos analisando décadas de histórias em quadrinhos de super-heróis no formato impresso. Onde foi possível notar como os artistas foram desbravando pouco a pouco o uso do potencial narrativo que os quadrinhos permitem. A melhor forma de observar as soluções narrativas ao longo de tantos anos era periodizar por meio de tendências e características perceptíveis presentes nessa delimitação de tempo. Sendo assim utilizei as divisões que estudiosos especialistas em histórias em quadrinhos denominaram como eras. Das quais foram divididas até então em 5: Eras de Ouro, Prata, Bronze, Ferro e Renascença.

Com a noção de delimitação de períodos pré-definidos, restava dentro de cada era fazer o recorte específico, pois não seria possível avaliar todas as revistas de cada era. Após as mais de centenas de quadrinhos lidos em todas as eras, a curadoria resultou nos fragmentos definidos por mim e estes representaram cada era.

Chegava o momento de unir onde cada era tinha suas características marcantes e como isso seria utilizado na história para abordar a parte técnica da mídia. Na era de Ouro, as histórias eram um entretenimento de rápido consumo, o que fazia sentido as páginas terem quadros grandes e conseqüentemente menos cenas por páginas. Contudo a imersão não parecia ser uma preocupação, apenas contar uma história. Porém, com a vinda da Era de Prata tudo isso mudou. A imersão se torna uma preocupação, imagem e texto trabalham juntos para agarrar o leitor pelos olhos. Daí em diante a porta se mostrou aberta para maior exploração da mídia dentro do gênero de super-heróis que se aproveita da ficção científica. As eras seguintes foram de cada vez mais exploração e menos amarras nos moldes antigos da era de ouro e isso precisava estar presente no projeto gráfico da HQ.

E o grande desafio era unir as análises, todo apanhado de informação e transformar em uma história. Por incrível que pareça, foi a parte mais demorada do processo. O roteiro teve 3 a 4 versões antes do definitivo e todos eram diferentes um dos outros, a não ser o toque surreal. Isso permaneceu. Anteriormente as versões do roteiro não faziam sentido ou não eram atraentes para o leitor, não me parecia suficiente. Este foi o momento que foi necessário eu entender a montanha-russa de desenvolver um roteiro para uma história com tanta informação.

Foi importante para entender que o projeto precisava que eu me afastasse, já não parecia funcionar, não tinha uma história. Quando a ideia veio do lugar mais inesperado.

Após a visita a Bienal, tudo ficou muito claro. Pareceu mais fácil e de certo modo, óbvio. A jornada apresenta 12 páginas de quadrinhos, sendo elas divididas em 5 períodos diferentes, apenas uma história fugindo das convenções da jornada do herói poderia juntar todo esse conteúdo. Esta ideia fez o desenvolvimento da história fluir naturalmente até a definição do tom surreal e a jornada ser um tour, uma viagem no tempo visitando os stands de cada era. Nessas visitas, a parte técnica dos quadrinhos seria explicada usando as páginas definidas de cada era.

Com a história fechada, toda a estética do projeto gráfico foi voltada para os quadrinhos dos anos 90. Que são os meus favoritos, me moldaram como leitor e por conta disso decidi por essa pequena homenagem. Com muito uso da cor amarela, muito vermelho e em alguns momentos vários tons de azul que representam a paleta de cores muito utilizadas para chamar atenção nas capas de quadrinhos. Além de chamar atenção, também é funcional a harmonia que a união dessa paleta resulta. Em relação ao formato da revista, sempre tive em mente os mesmos moldes que estão nas bancas de jornais até hoje. Muito conhecido como formato americano, e o objetivo em trazer toda a experiência de um quadrinho de banca me fez optar pelo papel Couchê na capa e no miolo também couchê em gramatura mais fina e pouco brilho.

No fim foi uma experiência que aproveitei de ponta a ponta. Me preocupar com todas as etapas de um processo que em uma editora é feito por diversos profissionais para cada passo. Foi sem dúvida desafiador e em alguns momentos doloroso, ainda mais na reta final onde precisei desenhar com poucas pausas e atenção no espelhamento antes dos testes das páginas.

Por outro lado a parte mais prazerosa foi pesquisar por meses um assunto que tenho total admiração e fez crescer o foco em futuramente continuar a alimentar estudos sobre quadrinhos feitos por brasileiros.

O que começou como uma pretensão, um desejo, posso dizer que será um projeto para além da universidade. E com esse objetivo o projeto passará por alterações futuras pensando nos direitos de imagem das diversas páginas presentes na história.

**Anexo A** - Arquivo completo da história em quadrinhos:

[Entre quadros e sarjetas: a comunicação visual nas páginas de quadrinhos de super-heróis](#)

## Referências

ANDREOTTI, Bruno; MARANGONI, Bruno; ZANOLINI, Mauricio. **Quadrinhos através da história: As eras dos super-heróis**. São Paulo: Editora Criativo, 2017

BALLMANN, Fábio. **A nona arte: história, estética e linguagem de quadrinhos. Tese (Mestre em Ciências da Linguagem)**. Tubarão: Unisul, 2009.

CAMPOS, Rogério. **Imageria: O nascimento das histórias em quadrinhos**. São Paulo: Veneta, 2015.

CHINEN, Nobu. **Linguagem HQ: Conceitos básicos**. São Paulo: Editora Criativo, 2011.

EISNER, Will. **Narrativas gráficas. Tradução: Leandro Luigi Del Manto**. São Paulo: Devir Livraria, 2005.

GROENSTEEN, Thierry. **O sistema dos quadrinhos. Tradução: Érico Assis**. Nova Iguaçu: Marsupial Editora, 2015.

MCCLOUD, Scott. **Desvendando quadrinhos. Tradução: Helcio de Carvalho, Marisa do Nascimento Paro**. São Paulo: M.Books, 2004.