

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE
JANEIRO**

FACULDADE DE LETRAS

**FANTOMAH A RAINHA DAS SELVAS - UMA ANÁLISE DA
PRIMEIRA EDIÇÃO PUBLICADA**

Monique Braz Limoeiro Daltro

Rio de Janeiro
2021

**FANTOMAH A RAINHA DAS SELVAS - UMA ANÁLISE DA
PRIMEIRA EDIÇÃO**

Monografia submetida à Faculdade de Letras da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como requisito parcial para obtenção do título de Licenciado em Letras na habilitação Português/Literaturas.

Orientador: Profa. Dra. Luciana Salles

Rio de Janeiro
2021

MONIQUE BRAZ LIMOEIRO DALTRO
112106871

FANTOMAH A RAINHA DAS SELVAS - UMA ANÁLISE DA
PRIMEIRA EDIÇÃO PUBLICADA

Monografia submetida à Faculdade de Letras
da Universidade Federal do Rio de Janeiro,
como requisito parcial para obtenção do título
de Licenciado em Letras na habilitação
Português/Literaturas.

Data de avaliação: ____/____/____

Banca Examinadora:

Profª. Dra.

Nota: ____

Profª. Dra.

Nota: ____

Média: ____

Assinaturas dos avaliadores:

CIP – Catalogação na Publicação

CIP – Catalogação na Publicação

Elaborado pelo Sistema de Geração
Automática da UFRJ com os dados
fornecidos pelo(a) autor(a).

AGRADECIMENTOS

À minha mãe Mônica que lia todos os dias os quadrinhos do Maurício de Souza quando era pequena e das coleções de gibis e livros que ela guardou com tanto carinho para passar para as suas filhas. O pato Donald e a Luluzinha participavam intensamente das nossas vidas até começar a me aventurar pela sua coleção de livros infanto-juvenis. Vibrava com as inusitadas histórias coleção vagalume, conheci as crônicas através da coleção para gostar de ler e agradei no meu ensino médio quando olhava a lista de leitura os nomes eram parte da nossa biblioteca. Agradeço não só por ter despertado o prazer pela leitura, mas por acompanhar enquanto descobria novos títulos e realizava meu próprio caminho literário. Obrigada por todo esforço para que eu alcançasse meus objetivos e pelo amor que você sempre me ofereceu.

Ao meu companheiro Marcelo. Obrigada por partilhar seu coração e sua coleção de quadrinhos. A estrada tem sido difícil mas não trocaria sua companhia por nada.

Aos meus amigos Luísa e Cleberth e meus avós Leni e Mário que nunca me deixaram desistir. Pelo acolhimento quando precisei de lugar para descansar e pelos momentos que passamos juntos.

Ao laboratório LADQUIM e aos meus amigos do projeto Minerva Con, que criaram espaços positivos onde os alunos da graduação. São grupos como este que fazem a experiência de estudar na UFRJ ser extraordinária. Um agradecimento especial à minha orientadora, Luciana Salles, pela paciência e disponibilidade.

LISTA DE FIGURAS

Imagem 1: Fantomah	28
Imagem 2: Fantomah – mulher misteriosa na selva	29
Imagem 3: Fantomah contra os invasores da selva	31-36

"-Tanta coisa que eu nunca vou conseguir entender nem visualizar, é que a realidade é complexa demais para ser contada em quadrinhos...Precisa deixar coisas de fora, simplificar.

" "-Querido é só ser sincero."

"Está vendo?... na vida real você nunca ia me deixar falar isso tudo sem me interromper"

MAUS, Art Spiegelman.

SUMÁRIO

1	Introdução	9
2	As histórias em quadrinhos (hqs)	11
1.	A função dos quadrinhos	19
2.	A criação dos quadrinhos	19
3	A era de ouro e a <i>fiction house</i>	26
1.	Fletcher hanks e a criação de fantomah	28
4	A semiótica como aliada à análise de quadrinhos	40
4.1	O figurativo e o abstrato nas hqs	43
5	Considerações finais	47
6	Referências bibliográficas	48

1 INTRODUÇÃO

Esta monografia tem por objetivo refletir acerca dos sistemas de significação junto do trabalho da construção das histórias em quadrinhos, assim como do trabalho estético produzido na HQ de *Fantomah* – protagonista de uma história em quadrinhos que leva seu próprio nome e fora publicada pela editora norte-americana *Fiction House* nos anos de 1944. Grande parte de sua produção se deu pelo original de Fletcher Hanks após a saída da editora. Nesse momento, *Fantomah* passou por mudanças radicais até seu fim concreto.

O quadrinho de *Fantomah* é um meio de articulação com os planos de expressão verbal e visual com a presença de textos sincréticos que possibilitam uma leitura singular. Este trabalho conta com a metodologia semiótica francesa proposta por A. J. Greimas e as análises da sequência histórica produzida por Will Eisner como referências teóricas. Os desenvolvimentos no campo de estudos visuais dentro da semiótica de Greimas permitiu a leitura de distintos tipos de mídia que não utilizam apenas a expressão verbal, mas também a visual.

Eisner compreendeu que o quadrinho se configura como um trabalho de superposição entre estética e literatura. Como *corpus* deste trabalho foram selecionadas a primeira e a última edições publicadas antes do autor original sair da editora, assim como a primeira história publicada após esta saída com o objetivo de observar as novas adaptações feitas por escritores para manter a personagem dentro do catálogo de histórias da revista. Esta monografia contém, assim, três capítulos.

O primeiro capítulo constrói o conhecimento prévio acerca do surgimento das histórias em quadrinhos e seu contexto histórico de produção. Ao longo do texto produzido conseguiremos compreender como se deu e ainda se dá a construção das famosas histórias em quadrinhos. Teremos, também, o início dessa formação para analisar o claro e real sucesso desse tipo de produção literária. Para isso, será analisado a função dos quadrinhos e seus elementos, introduzindo as ideias de narratividade e comunicação no trabalho, percebendo, também, que as HQs são um universo grande e ilimitado de ideias e oportunidades que podem conter histórias com conteúdos de todos os tipos, somado a desenhos e escritas que trazem à tona uma ideia de “verdade”.

No segundo capítulo discutiremos o conteúdo relativo à era de ouro dos quadrinhos e a editora *Fiction House*, além de como se deu as construções das HQs dentro do processo histórico envolvendo tempo, decisões editoriais diante de novas publicações,

conteúdos aceitados e discriminados e as revoluções em cima da estética do novo modo de leitura que ganhou adeptos do mundo todo. Construiremos, ainda, uma pequena biografia sobre Fletcher Hanks para compreender sua importância na criação do objeto de estudo deste trabalho, a super heroína *Fantomah*, analisando suas características peculiares e diferenciadas em relação às outras *Jungle Girls*.

No terceiro e último capítulo analisaremos os quadrinhos a partir da metodologia da semiótica sob o entendimento das estruturas narrativas e seus devidos níveis para compreensão e análise do método.

2 AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS (HQs)

As HQs surgiram entre o final do século XIX e as primeiras décadas do XX. Passaram a circular em jornais dividindo espaço com as notícias. Em seus primeiros anos tiveram por características o humor e a inexistência de uma indústria especializado nesse tipo de publicação. Na primeira década do século XX surgiu, em 1905, a HQ *Little Nemo in Slumberland*, criada e desenhada pelo norte-americano Winsor McCay. Utilizava elementos do *art-nouveau*, enriquecendo a linguagem com enquadramentos sofisticados e usando de ângulos e perspectivas. A página dominical foi a primeira forma de publicação das HQs modernas, sendo lá onde os autores dispunham de uma página específica para apresentar a história em quadrinhos completa ou em um capítulo apenas (BAQUIÃO, 2010).

Foi nos Estados Unidos, ao final do século XIX, que um caricato personagem chinês, *The yellow kid*, criado pelo cartunista Richard Felton Outcault era apresentado ao público por meio do jornal *New York World*, de Joseph Pulitzer, sendo o grande responsável por dar um impulso fundamental nesse produto cultural que se converteria numa das mais importantes ramificações dos meios impressos de comunicação em massa. Era o ano de 1895 e algumas criações visuais semelhantes já circulavam na Europa, entretanto, Outcault é considerado o primeiro artista a utilizar desenhos progressivos na narrativa e introduzir o balão de fala. (MOYA, 1986) Assim, *The yellow kid* conjugava inúmeros elementos que forjavam a linguagem dos quadrinhos na forma como hoje a percebemos (ALT, 2015).

O que queremos aprofundar é a dúvida de quem introduziu os quadrinhos no mundo real pioneiramente. O semioticista Antonio Vicente Pietroforte resumiu as defesas mais comuns em duas linhas de pensamento; a primeira afirmava que enquanto na Europa a suposta invenção dos quadrinhos era atribuída a Rudolph Töpffer a partir de suas histórias em imagens, nos Estados Unidos ela se deve a Richard Outcault e seu *Yellow kid* (ALT, 2015).

Essas linhas de pensamento e afirmação da introdução dessa forma de comunicação de forma mundial ainda incluía outras teorias, como as que atribuíam sua invenção ao alemão Wilhelm Busch, ao gravador e pintor inglês William Hogarth ou ao Brasil com a publicação de Angelo Agostini. O Brasil foi o primeiro a adotar a narrativa ilustrada em sequência muito semelhante aos quadrinhos atuais com a diferença de que as primeiras histórias não traziam balões, mas legendas embaixo de cada quadro.

Já o jornal *online* escocês *The Scotsman* noticiava em 2013 que líderes acadêmicos se reuniram para dar ao *Glasgow Looking Glass* o reconhecimento internacional que merecia ao afirmar ser a revista de quadrinhos que primeiro surgiu no mundo (e por extensão a história em quadrinhos). Pelo que a literatura especializada informa, o surgimento dos quadrinhos em território europeu teria ocorrido de forma evolutiva como algo que surgiu na Idade Média, enquanto que nos Estados Unidos teria sido de uma forma súbita. Essa teoria coloca o lado europeu como principal influência para o desenvolvimento dos quadrinhos. (ALT, 2015).

Foi a partir do momento em que os humanos tiveram a necessidade e a capacidade de registrar aspectos diários em paredes rochosas que se abriu um mundo de possibilidades para a comunicação e a arte. A evolução da humanidade exigiu que sua comunicação fosse aprimorada para expressar sentimentos e necessidades mais complexas. Os quadrinhos surgem com características que permitem expandir a maneira de se comunicar utilizando a arte por conter uma sequência narrativa. O conteúdo dessa comunicação também é extremamente diferente das pinturas nas cavernas, já que as histórias em quadrinhos são fruto da exploração capitalista dos produtos e meios voltados para o entretenimento (ALT, 2015), enquanto as pinturas anteriormente referidas não se encaixam nesse contexto histórico.

Olhares recentes como o de John L. Fell (1986) percebe a contribuição que a literatura, pintura e os quadrinhos possuem na representação do movimento, por exemplo, que vai ser característica fixa do cinema. Winsor McCay (1905) em suas histórias em quadrinhos já lidava com fusões e alterações de perspectiva com escala de planos e cortes que explicitam uma montagem de imagens. No ano de 1971 foi lançado em Paris, por intermédio de Francis Lacassin, a obra a partir da qual vai se estabelecer a expressão “Nona Arte” como metonímia para as HQs.

Já no Brasil, Moacyr Cirne (1970) comentava a primeira edição do livro “A explosão criativa dos quadrinhos” afirmando que artistas e teóricos consagrados internacionalmente se confessavam estudiosos e admiradores dos quadrinhos. Além disso, incorporou, vivenciou e combateu a relutância em incorporar o estudo dos quadrinhos aos temas de interesse do meio. Era defensor de que as HQs, como objeto ideológico, social e estético deveriam ser reconhecidas como literatura por excelência do século XX. Todavia, mostrava-se indiferente aos caminhos que se seguiam a arte. Afirmava ser importante, apenas, o poder de comunicação e a capacidade responsável por revitalizar as formas expressionais (ALT, 2015).

Utilizadas em fins do século XIX como estratégia de mercado por empresas jornalísticas norte-americanas, as HQs chegavam ao público em cadernos de jornais na forma de narrativas resolvidas em poucos quadros. À medida que crescia a popularidade dessas criações, intensificaram-se os esforços dos artistas por soluções inovadoras que atendessem aos anseios dos leitores e dos empresários. A concorrência entre os jornais levou a acontecimentos que oscilavam entre o refinamento de qualidade das produções e a prática da cooptação de cartunistas por empresas jornalísticas rivais (ALT, 2015).

Com o surgimento da primeira tirinha diária, *Mr. Mutt* em 1907, começavam a vislumbrar a independência dos quadrinhos em relação ao meio jornalístico. (FURLAN, 1985) Como consequência, o resultado dessa crescente procura promoveu a mudança de estatuto editorial das histórias em quadrinhos norte-americanas, lhes garantindo um meio específico de veiculação: as revistas em quadrinhos que receberam a denominação de *comic books*. O *comic book* nasceu por conta da praticidade de manuseio e também pelo ponto de vista comercial, afinal bastava dobrar as páginas e grampeá-las para a criação de uma espécie de livros com custo quase igual. Posteriormente adotou-se uma capa impressa de melhor qualidade (GONÇALO JUNIOR, 2004).

O caráter de humor das primeiras revistas em quadrinhos norte-americanas resultou na designação *comics* e não tardou para que se abrissem espaços para histórias de superpoderosos, aventuras em terras exóticas, produções pornográficas e – em 1950 – junto das aventuras policiais, de mistério, ficção científica e guerra, as histórias de terror que representaram grande lucratividade, marcando um momento de grande fluxo de títulos macabros e quadrinistas que trouxeram excessos de morbidez e sanguinolência, ultrapassando os limites conservadores e servindo de pretexto para a adoção de medidas governamentais restritivas (ALT, 2015).

Em tempos modernos, a tirinha de jornal e a revista em quadrinhos se constituem no principal veículo da Arte Sequencial. À medida que se tornou potencial, essas histórias sequenciadas receberam melhores qualidades e técnicas, além de uma produção mais cara, resultando em publicações mais vistosas com a presença de cores que passaram a atrair o público mais refinado. As HQs em preto e branco impressas em papel de boa qualidade começaram a ganhar destaque e espaço. Por volta de 1943, continham uma coleção aleatória de obras curtas, tendo como público alvo a maioria dos jovens (EISNER, 1985).

Hoje, no Ocidente, as histórias em quadrinhos constituem um meio de expressão e comunicação perfeitamente consolidado, mas sem esquecermos que guardam, em sua

trajetória, sinais de intolerância e conservadorismo que tentaram lhe barrar a existência ao longo do tempo com acusações de desvirtuamento da educação, promoção de preguiça mental, ofensa aos padrões morais e direcionamento de crianças e jovens à delinquência. Em contraposição, os setores de poder econômico, atentos às possibilidades de lucro, fizeram com que os quadrinhos integrassem agendas governamentais, como assunto de interesse nacional, conciliando a crítica e os interesses capitalistas ao estabelecerem códigos de ética autorreguladores de criação, distribuição e recomendação etária em suas publicações (ALT, 2015).

Esse mecanismo, todavia, não sobreviveu até o final dos anos 1950, visto que as profundas transformações socioculturais desvencilharam as mordças da censura por meio de produções independentes e do estigma histórico de constituição de um tipo de (sub)literatura infanto-juvenil. Essa revolução cultural impulsionou o processo de intelectualização dos quadrinhos, conduzindo-os à novas temáticas exploratórias, como as histórias não seriadas, publicações alternativas que inauguraram o modelo *underground*, as *graphic novels* e outras produções não baseadas em heróis ou personagens consagrados. Aqui, a linguagem se caracterizava pela comunicação de uma ideia ou trama que se valia de potencial sintático e semântico inerente ao sincretismo palavra-imagem em relação de complementaridade (ALT, 2015).

As histórias que não se repetiam, enunciaram a expansão das possibilidades de leitura global do texto a partir do duplo arranjo de conteúdo manifestado visualmente em cada quadrinho. Cada episódio era constituído de aparentes seis quadros, sendo narrado em doze, já que para a leitura era exido virá-los ao contrário, para que as imagens se ressemantizassem em conformidade com o conteúdo textual, alterando a interação do leitor com a obra (ALT, 2015).

Os estudiosos da história de *comics* afirmam que o período de surgimento desse estilo se deu pela liberdade de expressão e pelas oportunidades de mercado. Contudo, o caminho desses profissionais se viu precarizado pelos efeitos da crise econômica de 1929 e da II Guerra Mundial que estreitou as restrições impostas pelos códigos de ética das editoras, mas em 1960, graças ao desmonte de estruturas arcaicas levada a cabo pela militância da contracultura, acabaram por alterar o quadro anterior, fazendo da palavra rebeldia o vocábulo de ordem, onde os primeiros artistas *undergrounds* produziram suas próprias publicações e as chamaram de *comix* – adotando recursos e procedimentos opostos aos tradicionais. Essas revistas em quadrinhos foram criadas, custeadas e distribuídas pelos próprios autores, permitindo uma recuperação e ultrapassagem do grau

de liberdade de que dispunham os artistas do início do século XX e trazendo à luz a irreverência iconoclasta da publicação marginal norte-americana que colocavam interações cômico-sexuais em suas produções. As histórias quase sempre eram ilustradas por artistas anônimos em uma só cor, em formato econômico e em papel de qualidade inferior. A mudança criou a identidade transgressora de colocar os personagens ficticiais com os reais. Foi assim que a contracultura trouxe temas e hábitos tidos como *tabus* na década de 60 à tona, de forma bem-humorada e explícita; drogas, sexo, neuroses, contestação à guerra, crítica às religiões e a política, imersos em liberdade de expressão e inspirados pelas musas lisérgicas. Alguns desses artistas lançaram, ainda, as HQs com conteúdo narrativo abstrato (ALT, 2015).

As produções abstratas *underground* tinham grande ousadia transgressiva, mas também não abriam mão da condição de quadrinhos, pois assentava suas bases materiais e textuais de acordo com as convenções sintáticas e os elementos identitários das HQs tradicionais; balões de fala, fragmentação do plano-base em quadros sequenciais, representação caricatural, tratamento plástico das figuras, etc (ALT, 2015).

As HQs têm por características a sobreposição de palavras e imagens, sendo de vital importância o auxílio do leitor por meio de sua interpretação tanto visual quanto verbal. As regências da arte – com técnicas de perspectiva, simetria e pincelada, por exemplo – e as regências da literatura – gramática, enredo e sintaxe, por exemplo – superpõem-se mutuamente, dando permissão ao entendimento da leitura dos quadrinhos como um ato de percepção estética e de esforço intelectual (EISNER, 1985).

Nas formas mais simples, os quadrinhos acabam por empregar uma série de imagens repetitivas com símbolos reconhecíveis, muitas vezes utilizados para expressar ideias similares, tornando-se um tipo de linguagem que cria a “gramática” da Arte Sequencial. O letreiramento é tratado “graficamente” e funciona como uma extensão da imagem ao fornecer o clima emocional; uma ponte narrativa e a sugestão de um som. Os estilos tem variações caligráficas por meio da iluminação ou da atmosfera sem modificar a qualidade emocional da HQ. A narração, então, se construiria a partir de um conjugado de verbetes que formaria uma mensagem direcionada à compreensão do leitor (EISNER, 1985).

Existem, ainda, histórias em quadrinhos sem a fala. Estes constituídos apenas por imagens formam uma história de característica própria, podendo ser percebida como uma tentativa de explorar a imagem a serviço da expressão e da narrativa. A ausência do diálogo, então, reforça e demonstra a visibilidade das imagens extraídas de experiências

comuns. O número de imagens na arte sequencial é, todavia, limitado, executando efeitos de ideias e emoções que só podem ser simuladas. Características como a caligrafia, a execução da linha e o estilo de aplicação tentam combinar um senso de personalidade com os ingredientes emocionais adequados (EISNER, 1985).

Dos principais elementos essenciais na criação de uma história em quadrinhos temos o *timing* que pode ser considerado o fenômeno de duração e da vivência que permite o sujeito ser capaz de reconhecer e compartilhar emoções. Para expressar o *timing* é de vital importância o uso de elementos do tempo para obter uma mensagem ou emoção específica. Uma HQ se torna real quando o tempo e o *timing* se tornam componentes ativos da criação, sendo expressos por meio de ilusões e símbolos de ordenamento (EISNER, 1985).

Um outro dispositivo importante nas HQs é o balão de fala, porém este não é essencial, visto que muitas artes sequenciais não possuem linguagem verbal. O balão de fala é um recurso extremo que tenta captar e tornar visível um elemento etéreo: o som. A disposição deles cerca a fala e contribui para medir o tempo. São disciplinares na medida em que requerem a cooperação do leitor e exigem uma leitura fundamental e sequencial para a noção da ordem das falas. São lidos segundo as convenções do texto, da esquerda para a direita e de cima para baixo (EISNER, 1985).

Historicamente, sabemos que a primeira versão do balão era uma simples fita que emergia da boca do personagem, ou mesmo chaves que apontavam para esta boca. O balão fora, então, aprimorado, deixando de ter a forma de um requadro e adquirindo significado de forma a contribuir para a narração. À medida que seu uso se destacou e seu contorno passou a funcionar de modo maior que um simples cercado de fala, atribuiu-lhe a tarefa de acrescentar significado e características de som à narrativa. Dentro do balão, o letreiramento reflete a natureza e a emoção da fala. Tentou-se, entretanto, utilizar tipos mecânicos ao invés do letreiramento feito à mão, menos rígido. A composição tipográfica tem uma espécie de autoridade inerente, mas também um efeito “mecânico” que interfere na personalidade da arte feita à mão livre. Seu uso deve ser cauteloso por conta de seu efeito sobre a “mensagem” (EISNER, 1985).

Outro elemento chave na construção dos quadrinhos é o ato de enquadrar ou emoldurar a ação não somente define o perímetro dos quadrinhos, como também estabelece a posição do leitor em relação à cena e indica a duração do evento. Tem por intenção, na verdade, “comunicar” o tempo. A imposição das imagens dentro do requadro dos quadrinhos atua como catalisador. A fusão de símbolos, imagens e balões constroem

o enunciado das tirinhas. Em algumas situações, o contorno do quadrinho é inteiramente eliminado com igual efeito. O ato de colocar a ação em quadrinhos separa as cenas e atos como uma pontuação. Uma vez estabelecido e disposto na sequência, o quadrinho se torna uma ilusão de tempo (EISNER, 1985).

Nas modernas tiras em quadrinhos, o recurso fundamental para a transmissão do *timing* é o quadrinho. As linhas desenhadas na representação das cenas atuam como um dispositivo de contenção da ação ou segmento de ação que possui, entre suas funções, a tarefa de separar ou decompor o enunciado total. Os balões são também considerados dispositivo de contenção usado para encerrar a representação da fala e do som, úteis no delineamento do tempo. Outros fenômenos como o movimento ou as ocorrências transitórias dispostos dentro do limite dessas linhas e representados por signos reconhecíveis, tornando-se parte do vocabulário usado para expressar tempo. São indispensáveis ao contador de histórias, principalmente quando tem por objetivo o envolvimento do leitor. Quando a arte narrativa procura ir além da simples decoração, evoca empatia, dimensão temporal como elementos indispensáveis. Os elementos cruciais, quadrinho e balão, quando cercam fenômenos naturais, servem de apoio ao reconhecimento do tempo (EISNER, 1985).

O número e tamanho dos quadrinhos contribuem, da mesma forma, para marcar o ritmo da história e a passagem do tempo. Um exemplo disso é que quando tem por intenção comprimir o tempo, usa-se uma quantidade maior de quadrinhos, tornando a ação mais segmentada, ao contrário dos quadrinhos maiores e mais convencionais. Desse modo, ao colocar os quadrinhos mais próximos uns dos outros, lidamos com a “marcha” do tempo no sentido mais estrito. Até mesmo o formato dos quadrinhos possui uma função. Numa página que tem por objetivo transmitir uma regularidade de ação, dá-se aos quadrinhos o formato de quadrados perfeitos, onde o toque do telefone requer tempo e espaço para evocar suspense e ameaça. Toda uma tira é ocupada pela ação do toque precedida por uma compreensão dos quadrinhos menores e mais estreitos. Conclui-se, então, que o *timing* e o ritmo se entrelaçam (EISNER, 1985).

1. A função dos quadrinhos

A função fundamental dos quadrinhos, tira ou revista é comunicar ideias e/ou histórias através de palavras e figuras, envolvendo o movimento de imagens – pessoas ou coisas – no espaço. Para capturar ou encapsular esses eventos no fluxo da narrativa devem ser decompostos em segmentos sequenciais. Esses segmentos se chamam quadrinhos e

não correspondem aos quadros cinematográficos, sendo parte do processo criativo, mais que um resultado da tecnologia (EISNER, 1985).

O uso de quadrinhos também expressa a passagem do tempo. O enquadramento de imagens se move através do espaço que realiza a contenção de pensamentos, ideias, ações, lugar ou locação. Desse modo, o quadrinho tenta lidar com os elementos mais amplos do diálogo: a capacidade decodificadora cognitiva, perceptiva e visual (EISNER, 1985).

Para que o artista dos quadrinhos tenha sucesso nesse nível não-verbal deve levar em consideração a comunhão da experiência humana e o fenômeno da percepção que temos dela parece consistir em quadrinhos ou episódios. **Norman Cousins** afirma que o pensamento sequencial é o trabalho mais difícil de todo o esforço humano, sendo essa obra uma avaliação de sua compreensibilidade. Esse artista vê pelo leitor porque é inerente à arte narrativa exigir do espectador reconhecimento além da análise. Assim, a tarefa é dispor a sequência dos eventos ou figuras de modo que as lacunas da ação sejam preenchidas. Conhecida a sequência, o leitor pode fornecer os eventos intermediários a partir de sua vivência fazendo com que o sucesso brote da habilidade do artista (EISNER, 1985).

O limite periférico do olho humano está intimamente ligado ao quadrinho utilizado pelo artista para capturar ou “congelar” um segmento de um fluxo ininterrupto de ação. Sendo esta ação arbitrária, é nesse encapsulamento – ou enquadramento – que entra em jogo a habilidade de narração do artista. A representação dos elementos dentro da história em quadrinhos, a disposição das imagens dentro deles e sua relação e associação com as outras imagens da sequência são a “gramática” básica a partir da qual se constroi a narrativa (EISNER, 1985).

Essa narração visual é tarefa do escritor/artista de registro de um fluxo contínuo de experiências e mostrá-lo como pode ser visto, dividindo o fluxo ininterrupto em segmentos de cenas “congeladas”, encerrados num quadrinho. O tempo transcorrido pode ter minutos de duração e a periferia da cena pode ser bem ampla. A posição dos atores em relação ao cenário é selecionada, congelada e encapsulada pela moldura de um quadrinho, o requadro, existindo, aqui, uma relação inquestionável entre o que o leitor percebe como o fluxo dos eventos e o que é congelado no tempo pelo quadrinho (EISNER, 1985).

Na arte sequencial, o artista possui o intuito de prender a atenção do leitor e ditar a sequência que será seguida na narração. As limitações inerentes à tecnologia são

simultaneamente um obstáculo e um trunfo na tentativa de realizar isto. O obstáculo mais importante a ser superado é a tendência do olhar do leitor a se desviar. O virar das páginas força, mecanicamente, um certo controle, mas não de modo absoluto como no cinema. Por conta disso, resta ao artista sequencial apenas a cooperação tácita do leitor que se limita à convenção da leitura – da esquerda para a direita, etc. – e à disciplina comum de cognição (EISNER, 1985).

Nas histórias em quadrinhos, na verdade, existem dois “quadrinhos”. Nesse sentido, a página total pode conter vários quadrinhos e o quadrinho em si, dentro do qual se desenrola a ação narrativa. Eles são o dispositivo de controle na arte sequencial. O leitor é treinado para ler cada página independente, da esquerda para a direita, de cima para baixo, sendo essa a disposição dos quadrinhos. É o fluxo normal do olhar do leitor. Na prática, porém essa norma não é absoluta. Com frequência, o espectador dá primeira uma olhada no último quadrinho, mas acaba voltando ao padrão convencional (EISNER, 1985).

2.2 A criação dos quadrinhos

Escrever para quadrinhos pode ser considerado como concepção de uma ideia, disposição de elementos de imagem e construção da sequência da narração e da composição dialógica, estando mais próxima da escrita teatral (aqui o escritor também é produtor). A ideia e a história ou enredo dos quadrinhos incluem narrativa e diálogos (em balões), quando sob a forma de texto escrito. A disposição das palavras e a arquitetura da composição ampliam ou desenvolvem o conceito da história. O roteiro transporta a ideia da mente do escritor para a do ilustrador. O escritor deve se preocupar com a interpretação de sua produção (EISNER, 1985).

As histórias em quadrinhos, tradicionalmente, são produto de um único indivíduo. Quando isso é quebrado deve-se por conta da urgência em relação ao tempo. Na maioria das vezes, o editor estabelece esse sistema como necessário para cumprir cronogramas de publicação, controlar sua propriedade ou quando se trata de formar uma equipe para seguir uma determinada linha editorial. Traduzindo, muitas vezes a produção dos quadrinhos não se resume a apenas uma pessoa, envolvendo outras. Um outro aspecto essencial desse tipo de veículo de comunicação é demonstrado pela preocupação do artista em concentrar suas habilidades no estilo, na técnica e em recursos gráficos que têm como propósito deslumbrar o olhar do leitor (EISNER, 1985).

O aspecto da escrita é adaptável às histórias em quadrinho, assim o controle do ouvido do leitor é fundamental para que o sentido do diálogo se mantenha conforme as intenções do escritor. Ao reconhecer a importância da escrita é também necessário perceber que o escritor e o artista devem estar incorporados na mesma pessoa para que a escrita detenha o controle até o final. O criador, depois de receber ou ter concebido a ideia, procura desenvolvê-la unificando imagens e palavras junto de elementos gráficos que dominam a história. O produto final deve ser lido como um visual total. Essa mistura prova o sucesso e qualidade da arte sequencial produzida (EISNER, 1985).

Desde o início da produção, a concepção e a criação escrita de uma história são afetadas pelas limitações do veículo que ditam o alcance de uma história e a profundidade da narração. A seleção de uma história e sua narração estão sujeitas às limitações do espaço, da habilidade do artista e da tecnologia de reprodução e pode tratar de assuntos e temas profundamente complexos (EISNER, 1985).

Os elementos mais propensos à imagem são o cenário e a ação. Espera-se, também, que esse veículo trate das abstrações que possam ser comunicadas pela ação humana e do cenário. O diálogo tem o intuito de tornar significativa a ação e o texto usado na introdução da arte sequencial é empregado para marcar a passagem do tempo e as mudanças locais (EISNER, 1985).

Não existe proporção estabelecida de palavras por figura no caso da arte em quadrinhos. Ela opera sob um método empírico que define uma imagem como visual ou como ilustração. Visual define uma série de imagens que substitui uma passagem que seria descrita apenas por palavras. A ilustração reforça ou decora uma passagem descritiva, repetindo o texto escrito. O visual funciona como a mais pura forma de arte sequencial ao lidar com a narração, pois procura empregar como linguagem uma mistura de letras e imagens (EISNER, 1985).

Inicialmente, o criador determina a natureza da história, decidindo se se trata da exposição de uma ideia, de um problema com solução ou da condução do leitor através de uma experiência. O tipo de tratamento dado pode ser humorístico ou realista, mas também pode ser escolhido inconscientemente. Posteriormente, a história é decomposta, aplicando o enredo às limitações de espaço e de tecnologia do veículo. O tamanho da página, o número de páginas, o processo de reprodução e as cores disponíveis influenciam na “decomposição” (EISNER, 1985).

O *layout* básico dos quadrinhos constitui-se de formato e proporção rígidos. O quadro tem por função conter a visão do leitor, é o enquadramento mais comum. A

criação dos quadrinhos tem início com a seleção dos elementos necessários à narração, a escolha da perspectiva a partir da qual se permite que o leitor os veja e a definição da porção de cada símbolo ou elemento a ser incluso. Desse modo, a execução de cada quadrinho implica o desenho, a composição e o seu alcance narrativo. Boa parte dessa criação se faz com a emoção ou intuição incorporadas no “estilo” do artista (EISNER, 1985).

A compreensão da capacidade de leitura visual do leitor é uma questão intelectual. A figura pode ser de três tipos; inteira, média e *close-up*. A figura inteira não requer nenhuma sutileza de percepção, não solicita nada de imaginação ou do conhecimento do leitor. Da figura média espera-se que o leitor complete o resto da imagem, dada uma alusão generosa a respeito de sua anatomia e, por fim, a figura em *close-up* em que se espera que o leitor suponha a existência da figura inteira, deduzindo a postura e os detalhes a partir da memória e da sua experiência (EISNER, 1985).

Quando se mostra a figura completa não se exige do leitor nenhuma sutileza de percepção, pois ela está completa e intacta. No quadrinho espera-se que o leitor entenda que a figura mostrada tem dimensões proporcionais e que estão numa posição compatível. No *close-up* espera-se que o leitor suponha a existência de um corpo inteiro fora do quadrinho e que, baseado em sua memória e experiência, complete a figura de acordo com o que o mundo o sugere. Isso pressupõe o requadro, onde apenas uma parte do objeto faz parte do quadrinho e necessita da interpretação para a formação do restante imagético. Dado a necessidade da interpretação do leitor para a formação completa da imagem do quadrinho podemos concluir que também haverá falhas na leitura da história, a menos que um desenho anterior encaminhe a interpretação posterior do leitor (EISNER, 1985).

Além da função principal de moldura, o requadro pode ser utilizado como parte da linguagem “não verbal” da arte sequencial. Desse modo, por exemplo, os requadros retangulares com traçados retos geralmente sugerem ações contidas no tempo presente, às vezes podendo representar, também, mudança de tempo ou deslocamento cronológico – por meio do traçado. Contudo, inexiste uma convenção universal para a expressão temporal no requadro. A ausência de requadro expressa espaço ilimitado, tendo efeito de abranger o invisível que possui existência reconhecida. O formato (ou ausência) do requadro pode se tornar parte da história, como já vimos anteriormente. Pode expressar algo sobre a dimensão do som e do clima emocional onde ocorre a ação, da mesma maneira que pode, ainda, contribuir para a atmosfera da página como um todo (EISNER, 1985).

O propósito do requadro é estabelecer um palco e aumentar o envolvimento do leitor com a narrativa. O requadro convencional, de contenção, entretanto, mantém o leitor distanciado, convidando o leitor a entrar na ação ou permitindo que seja interrompida na direção do leitor, além de acrescentar à narrativa um nível intelectual secundário, procurando lidar com outras dimensões sensoriais. Podemos, então, resumir o requadro e suas funções como: requadro formal – traçado pesado – que é usado para conter a ação do “agora” e a ausência de requadro que serve para conter o “enquanto isso”. Nesse exemplo, o traçado do requadro é utilizado para sugerir dimensão, envolvendo o leitor e tendo como função além do mero contorno do contêiner (EISNER, 1985).

A primeira página de uma história é uma introdução. É um trampolim para a narrativa e estabelece um quadro de referência. Prende a atenção do leitor e prepara-o para os próximos eventos que seguirão, estabelecendo um clima e se tornando uma página de apresentação. Às vezes também é elaborada com intencionalidade decorativa. Um dos aspectos importantes do quadrinho de página inteira é que planejar a decomposição do episódio e da ação em segmentos de página torna-se uma tarefa de primeira ordem. As páginas são constantes na narração da revista de quadrinhos. Os agrupamentos de ação e outros eventos não se decompõem sempre da mesma maneira, pois algumas páginas precisam conter mais cenas individuais que outras. Assim, é necessário saber que quando o leitor vira uma página ocorre uma pausa, o que permite uma mudança de tempo, um deslocamento de cena, sendo uma oportunidade perfeita para controlar o foco do leitor. Dessa maneira, entende-se que a página tem que ser usada como unidade de contenção, mesmo que seja meramente uma parte do todo. Quando o superquadrinho pretender ser uma página, ele serve de dispositivo de contenção sem perímetro, sendo melhor empregado em narrativas paralelas (EISNER, 1985).

A composição de um quadrinho é comparável ao planejamento de um mural ou de uma ilustração de um livro. O fluxo da ação é “enquadrado”, tornando-se necessário compor o quadrinho. Isso envolve a perspectiva e a disposição de todos os elementos e deve ser considerado primordial o fluxo da narrativa e as convenções-padrão de leitura. Posteriormente, segue-se a preocupação com o tom, a emoção e o *timing*. A decoração ou inovação no arranjo entram apenas após a solução dos fatores anteriormente citados (EISNER, 1985).

A função primordial da perspectiva deve ser a de manipular a orientação do leitor para um propósito que esteja em acordo com o plano narrativo. Assim, a perspectiva é

útil quando o sentido da história exige que o leitor saiba exatamente onde se encontram os elementos de uma ação dramática. O outro uso da perspectiva é a manipulação ou a produção de vários estados emocionais no leitor. O formato do quadrinho em combinação com a perspectiva provoca emoções no leitor, pois somos receptivos ao ambiente. As histórias em quadrinho têm por objetivo a emulação de experiências reais, onde o escritor preocupa-se com a perspectiva, tendo que, muitas vezes, escolher entre os efeitos de acordo com a necessidade da história (EISNER, 1985).

Com relação à postura humana, o artista, nos quadrinhos, deve desenhar nas suas observações pessoais e no inventário de gestos comuns e compreensíveis para o leitor. Deve trabalhar a partir de um “dicionário” de gestos humanos. A habilidade encontra-se na postura ou gesto. No veículo impresso, o profissional tem de destilar numa única postura uma centena de movimentos intermediários que compõem o gesto. Essa postura selecionada deve expressar nuances, servir de suporte, impulsionar a história e comunicar mensagem. A postura do corpo e o gesto têm primazia sobre o texto. O modo como são empregados modificam e definem o significado das palavras dos quadrinhos, podendo invocar uma nuance de emoção e dar inflexão audível à voz do falante (EISNER, 1985).

Um gesto, geralmente, tende a ser sutil e limitado a um âmbito restrito de movimentos. Em geral, a posição final é a chave do significado. O processo de seleção é restrito ao contexto dentro da sequência e deve expressar, claramente, o significado pretendido. O leitor deve concordar com a seleção e decidir se é adequada. Já uma postura é movimento selecionado de uma sequência de momentos relacionados de uma única ação. É necessário selecionar uma postura, de um fluxo de movimentos, para se contar um segmento de história, sendo, então, congelada no quadrinho, num bloco de tempo. No quadrinho, a postura congelada, a partir de uma série, conta a história e dá informações sobre o antes e o depois do evento (EISNER, 1985).

Na arte sequencial dos quadrinhos a cabeça é retratada com grande atenção e envolvimento. Nessa situação, a cabeça demonstra movimentos constantes que formam a história em quadrinhos ao retratar emoções. O leitor espera que os elementos moveis revelem as emoções e um ato de postura ou gesto corporal. Por isso, a cabeça é utilizada com frequência para expressar a mensagem inteira do movimento corporal, pois é a parte do corpo mais familiarizada do leitor (EISNER, 1985).

O rosto também dá sentido à palavra escrita, os gestos são mais sutis e prontamente compreendidos. A partir da leitura de um rosto, então, as pessoas fazem julgamentos diários, arriscam seu dinheiro, futuro político e as relações emocionais. O

emprego conjunto da postura do corpo e da expressão facial é da maior importância e uma área de fracasso frequente, pois pode sustentar a narrativa sem que se lance mão de acessórios ou cenários desnecessários. O uso da anatomia expressiva na ausência das palavras é menos trabalhoso porque o espaço para a arte é mais amplo (EISNER, 1985).

Podemos dividir as aplicações da arte sequencial segundo duas funções gerais: instrução e entretenimento. As revistas em quadrinhos são dedicadas ao entretenimento, mas existe uma sobreposição de categorias visto que a arte sequencial tende a ser expositiva. As revistas de histórias em quadrinhos muitas vezes empregam técnicas de instrução que fundamentam o exagero e enriquecem o entretenimento. Essa passagem técnica se constroi como um conjunto de imagens acompanhada de uma mensagem instrutiva dentro da história. Já no caso de quadrinhos puramente instrutivos, os elementos específicos da informação são frequentemente enfeitados com humor exagerado para atrair a atenção do leitor, destacando-se e estabelecendo analogias e situações reconhecíveis (EISNER, 1985).

Na área dos visuais de instrução ou aplicação da arte sequencial ao ensino específico as limitações que afligem os quadrinhos destinados puramente ao entretenimento são menos atenuantes. Há duas formas de quadrinhos de instrução: os técnicos e os condicionadores de atitudes. Os primeiros dão instruções sobre execuções de tarefas associadas à montagem e conserto de aparelhos. A disposição dos quadrinhos, a posição dos balões e a posição do texto na página tem por função envolver o leitor e quando bem executada se combina perfeitamente (EISNER, 1985).

A arte sequencial é destinada à reprodução, devendo-se estar atento à estética e as técnicas utilizadas. É indispensável para tanto um domínio sobre o desenho e a escrita, relacionando ambos ao realismo por propor uma contação de histórias. As HQs lidam com imagens reconhecíveis cujas ferramentas são o próprio homem, animais, objetos e instrumentos, assim como todo tipo de fenômenos naturais e o uso da linguagem. Na prática, o artista “imagina” para o leitor. O artista precisa compreender os elementos que utiliza na produção da arte sequencial diferentemente do comum; seja por meio da perspectiva, luz e sombra, gravidade, drapejamento, caricatura, composição, balões, visual x ilustração, tecnologia (EISNER, 1985).

3 A ERA DE OURO E A *FICTION HOUSE*

A popularidade dos filmes baseados em quadrinhos teve um grande destaque e crescimento nos últimos anos. A boa recepção do público impulsionou um mercado que já era poderoso, consumido com rapidez e voracidade por uma enorme quantidade de indivíduos. A maioria dos protagonistas desses filmes vieram de publicações antigas que resistiram ao passado e atualizaram-se de modo a se adequar à realidade contemporânea.

Em seus primeiros anos, as histórias em quadrinhos tiveram por características o humor e a inexistência de uma indústria especializada nesse tipo de publicação. Na primeira década do século XX, surgiu, em 1905, a HQ *Little Nemo in Slumberland*, criada e desenhada pelo norte-americano Winsor McCay. Utilizava elementos do *art-nouveau*, enriqueceu a linguagem com enquadramentos sofisticados e com o uso de ângulos e perspectivas. A página dominical foi a primeira forma de publicação das HQs modernas, sendo lá onde os autores dispunham de uma página para apresentar a história em quadrinhos completa ou em apenas um capítulo (BAQUIÃO, 2010).

Na década de 1930 surgiu, nos Estados Unidos, a grande indústria de HQs, sendo a partir dessa época publicadas em revistas especializadas, mas continuando a sua divisão de espaço com reportagens e outras matérias. Essa produção norte-americana se estabeleceu com a criação, em 1935, da empresa *New York Company* reconhecida como a primeira revista da futura *DC Comics*. Nesse mesmo ano ainda seria lançado dois grandes ícones das HQs; o *Superman* e o *Batman*. (BAQUIÃO, 2010)

Weisner (1975) defendia a teoria dos heróis afirmando que era uma época em que todo tipo de solicitações e ideias novas chegavam de todos os cantos ao mesmo tempo. Essa cultura em massa era um estímulo visual para os adolescentes, o que fez com que os personagens heroicos funcionassem. No início do século XXI, então, percebe-se uma homogeneização que compreendia os temas adultos, infantis, masculinos e femininos mesclados entre si. Na década de 60, as histórias em quadrinhos continham temas infantis e hoje existem inúmeras com temas específicos para o público adulto.

Na década de 80, os quadrinistas Frank Miller e Alan Moore produziram HQs para adultos sem se aterem ao estilo de humor ou mesmo ao erótico predominante até então. Desconstruíram as histórias tradicionais dos super-heróis e fizeram uso inovador da técnica em quadrinhos. Moore e Miller se apropriaram de ícones da sociedade consumista ocidental, como *Batman* e *Superman* e os redefiniram a partir de uma leitura crítica que ocorreu dentro da indústria de HQs norte-americana. Introduziram conceitos

inovadores e tiveram grande repercussão, influenciando outros artistas e mídias, como o cinema. Os trabalhos foram publicados em formato de luxo, consolidando a produção dos quadrinhos de autor na mídia mundial. Depois do sucesso editorial dos quadrinistas, a editora *DC Comics*, cuja grande rival era a *Marvel Comics*, decidiu investir nos quadrinhos para adultos e começou a procurar escritores talentosos para produzir, sendo Neil Gaiman um dos que mais se destacaram ao produzir *Sandman* – publicada em revistas mensais entre os anos de 1988 e 1996 (BAQUIÃO, 2010).

Compreender o desejo do consumidor garantiu a permanência das HQs de heróis no mercado como elemento que motivou o surgimento destes personagens. A crise de 1929, da bolsa de valores de Nova Iorque, aumentou as taxas de desemprego e pobreza, deixando muitas famílias desabrigadas e a população totalmente desesperada. A falta de esperança nesse momento levou um grupo de editores a investirem em um novo gênero. Dessa maneira, em 1938 a *Action Comics* trouxe em seu primeiro número um personagem que ficou conhecido por levar os ideais de justiça, bondade e os valores americanos por muitos anos, o *Superman*.

Este personagem inaugurou este gênero de quadrinhos de super heróis com um número surpreendente de vendas. O homem com superpoderes encarnou o messias que a população tanto ansiava durante a crise da bolsa e teve, prontamente, sucesso concreto, sendo cobijado por inúmeras empresas, dando margem à criação de outros tantos heróis e editoras. Viu-se, então, uma grande multiplicação deste gênero literário. Muitos heróis continuam em alta, porém outros foram esquecidos devido às brigas editoriais. Esse período de explosão das histórias em quadrinhos ficou conhecido como “A Era de Ouro”, responsável por incentivar histórias dos mais diversos tipos.

Em meio a essa disputa, a *Jungle Comics* se especializou em publicar histórias sobre um único tema com uma abordagem que se tornou referência em histórias ambientadas na selva. Seus personagens eram cópias do Tarzan – homens brancos que vivem, dominam e protegem a selva, apesar dos protagonistas, muitas vezes femininas, também marcaram os leitores e ficaram conhecidas como *Jungle Girls*, personagens construídas a partir de um mesmo conceito – brancas e que residentes da selva.

Muitas vezes utilizam como vestimenta peles de animais ou elementos da própria floresta, andam descalças, podem ser crianças selvagens ou vindas de famílias ricas que cresceram no local. Contudo, apesar de compartilharem as mesmas características dos personagens masculinos, as *Jungle Girls* não eram tão ativas e faziam o papel da Donzela em perigo, o que mudou no ano de 1937 com *Sheena, Queen of the Jungle* da *Fiction*

House – primeira personagem feminina dos quadrinhos a ter sua própria revista e que se diferenciou com um papel dominante e aventureiro (em contraste com as *Jungle Girls*), inspirando a criação de outras personagens femininas com papel ativo dentro da *Jungle Comics*.

A *Fiction House* foi uma editora que arriscou muito com seus títulos, experimentações em quadrinhos que levaram a sucessos e também fracassos. Essas inspirações se devem a grandes colaboradores como Will Eisner – criador de *Spirit* – e Jack Kirby – um dos criadores do Capitão América -, contudo, nem todos os que trabalharam na empresa conseguiram se manter no mercado de HQs. Dentre estes, o nome mais esquecido é o de Fletcher Hanks, cujos trabalhos se diferenciavam da reprodução em massa vendida nas bancas de jornais com a abordagem de temas obscuros como vingança de maneira brutal e incomum.

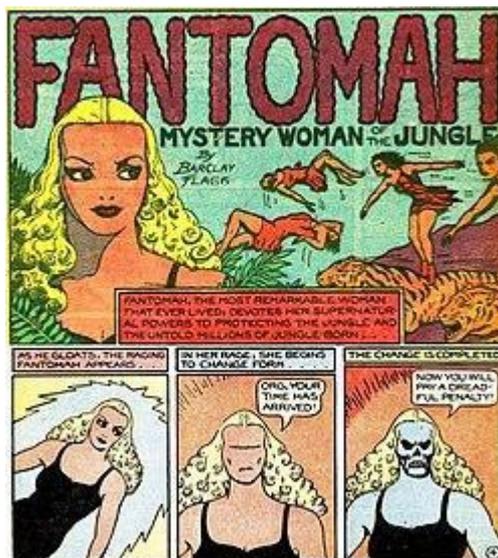
1. Fletcher Hanks e a criação de Fantomah

Fletcher Hanks foi um cartunista de ouro na era de construção dos quadrinhos, escrevendo e desenhando histórias detalhadas de aventuras heroicas sobrenaturais e os castigos dado aos transgressores. Trabalhou com inúmeros pseudônimos “Hank Christy”, “Charles Netcher”, “CC Starr” e “Barclay Flagg”. Nasceu em Nova Jersey e cresceu em Oxford, filho de imigrantes ingleses. Inicialmente, ganhou dinheiro pintando murais para ricos e gastando essas quantias em álcool para ele e os amigos. Trabalhou em bicos em 1930 para sustentar a família.

Pouco se sabe sobre a vida de Hanks que trabalhou apenas com quadrinhos entre os anos de 1939 e 1941, produzindo cerca de cinquenta e um títulos antes de se aposentar. Era pai abusivo e abandonou a família antes de iniciar a carreira nas HQs até que, em fevereiro de 1976, foi encontrado morto congelado em um banco de praça em Nova Iorque. Em 1939, Hanks começou a produzir histórias em quadrinhos, abandonando o estilo *crosshatch*-pesado. As principais editoras para as quais ele produziu foram a *Fiction House* e a *Fox Features Syndicate*, tendo como criações *Stardust*, o Super Mago, Tabu, o Mago da Selva, *Big Red McLanes* e *Fantomah*.

Muitos trabalhos se perderam com o tempo e outros foram descontinuados. Apesar do seu não reconhecimento foi importante para o desenvolvimento das indústrias dos quadrinhos com suas ideias consideradas estranhas e surrealistas, de onde surgiu uma personagem diferenciada e singular, a *Fantomah*, em fevereiro de 1940, quando surgiu, também, a segunda edição da *Jungle Comics*.

Imagem 1: Fantomah

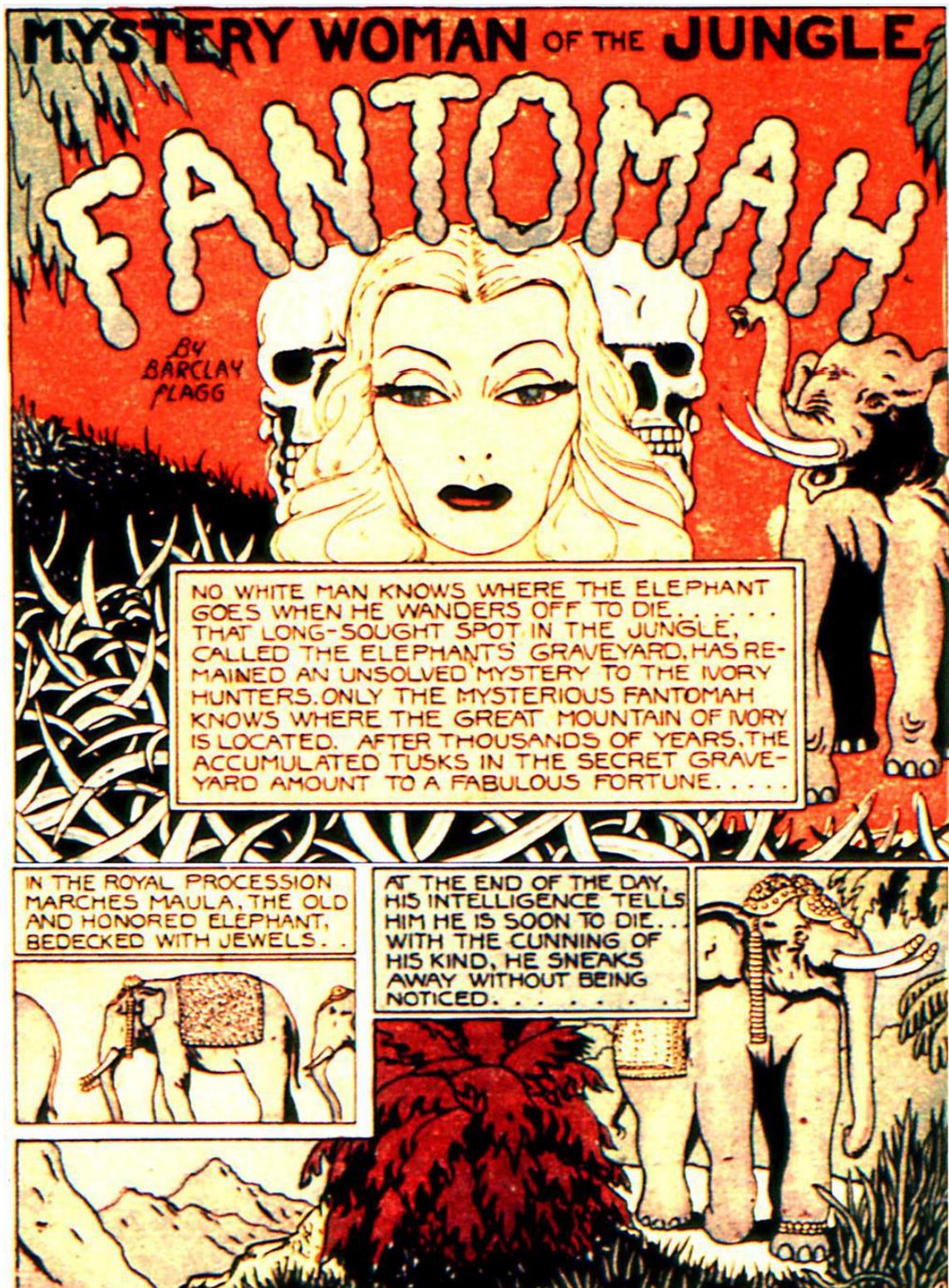


Fonte: <https://digitalcomicmuseum.com/>

Fantomah foge, completamente, ao arquétipo da *Jungle Gil*, de modo que tem por características o mistério de uma mulher da selva que compartilha apenas o plano de fundo com suas companheiras de revista. A personagem se diferenciava de outras *Jungle Comics* pela roupa, pela atitude, pela aparência e, principalmente, pelos poderes como super força e voo – pois antes de sua criação nenhuma outra personagem feminina possuía esses poderes. Apesar de ser a primeira dos quadrinhos com super-poderes e seus quadrinhos impressionarem, tinham inúmeros problemas como, por exemplo, o reforço da ideia colonial do homem branco como figura protetora e autoritária do ambiente “selvagem”.

A ideia de selva é problematizada, ainda, ao encarar o conjunto: flora, fauna e população local, de modo que as pessoas que residem no local são caracterizadas como parte dele e não possuem distinções, sendo considerados todos iguais. Em alguns quadrinhos, entretanto, é mostrado que eles possuem hierarquia bélica e religiosa, mas os diversos povos não se distinguem entre si nem possuem nomes para identificação. Outro ponto em comum se deve à construção do personagem *The Phantom* – criado por Lee Falk em fevereiro de 1936 - que possui semelhança com Fantomah. Alguns aspectos lembram o protetor de roupa de cor roxa, sendo possível, com isso, comparar os personagens nos elementos do ambiente e na maneira de lidar com a população da ilha.

Imagem 2: Fantomah – mulher misteriosa na selva



Fonte: <https://digitalcomicmuseum.com/>

Após a saída de Hank, Fantomah perde seus poderes ilimitados, começando a se parecer mais com a *Sheena* e, por volta de 1942, passou a ser uma soberana de uma cidade

perdida no Egito sem poderes. Sua última história foi publicada na *Jungle Comics*, em 1944 e não apareceu mais. Assim como seu criador, Fantomah era uma personagem confusa e cheia de mistérios. Nas histórias originais não se fala acerca do que ela é ou sobre seu passado, estando na selva apenas para defendê-la. Fantomah ainda bebe das influências nos romances de aventuras de *Haggard*, em especial a deusa branca *Ayesha* do livro *She* e sua sequência *Ayesha* (1905)¹.

A falta de uma história anterior; uma estrutura de fácil reconhecimento e a falta de detalhes que dificultam a compreensão da personagem, os pontos que tornam o trabalho de Fletcher Hanks único colaboram para o afastamento de grande parte do público e da pouca aceitação de Fantomah, pois fora desenvolvido sem forma linear e com estruturas mal definidas, mesmo tendo sido criada uma personagem de características tão interessantes.

Essa personagem originalmente se apresenta como uma guardiã que pune de forma severa quem ameaçar os animais e as pessoas da selva. Quando alerta seus infratores, seu rosto se transforma em um crânio e sua pele fica azulada – em algumas edições. Geralmente, Fantomah alerta os vilões para não praticarem atos que tem por consequências grandes problemas, afinal caso não cumpram as ordens são punidos física e psicologicamente. Fantomah luta contra caçadores de marfim, exibindo um grande número de habilidade mágicas, demonstrando as habilidades de voo, transformação de objetos, levitação e transformação de humanos em outras formas, etc. suas extraordinárias virtudes a transportavam para onde desejasse de forma imediata (CAVALCANTI, 2018).

¹ <http://fantasticursos.com/10-super-heroínas-dos-quadrinhos-antes-da-mulher-maravilha/>

Imagem 3: Fantomah contra os invasores da selva



A BIKE FOR YOU



OH, BOY! Picture yourself riding down the street on this speedy deluxe aluminum bike! Completely streamlined; fully equipped with blast horn, lights, coaster brake, platform carrier, cushioned balloon tires, etc. Built low for speed and safety. Geared to give you instant "get-away".

Earn this bike (you don't have to buy it!) and any of **200** other prizes, including a movie machine, **MAKE MONEY**, too.

It's easy! It's fun! Just deliver our three popular magazines to customers whom you obtain in your own neighborhood. Need not interfere with school. To start toward money and prizes, mail the coupon or rush postal card **AT ONCE!** Boys who hustle can earn a prize the very first day. Let's go!



Mail This Coupon to Get Started at Once

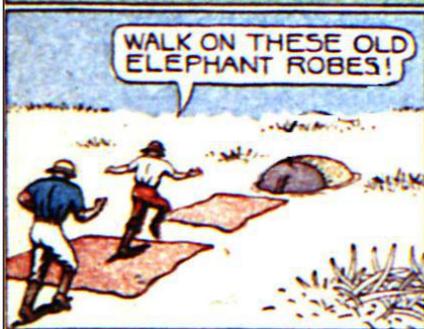
Mr. Jim Thayer, Dept. 921
The Crowell-Collier Publishing Company
Springfield, Ohio

Dear Jim, Start me earning MONEY and PRIZES. Send your latest 32-page Prize Book, showing 300 items boys can earn.

Name _____ Address _____ Your _____
City _____ State _____ Age _____

Clip and Mail

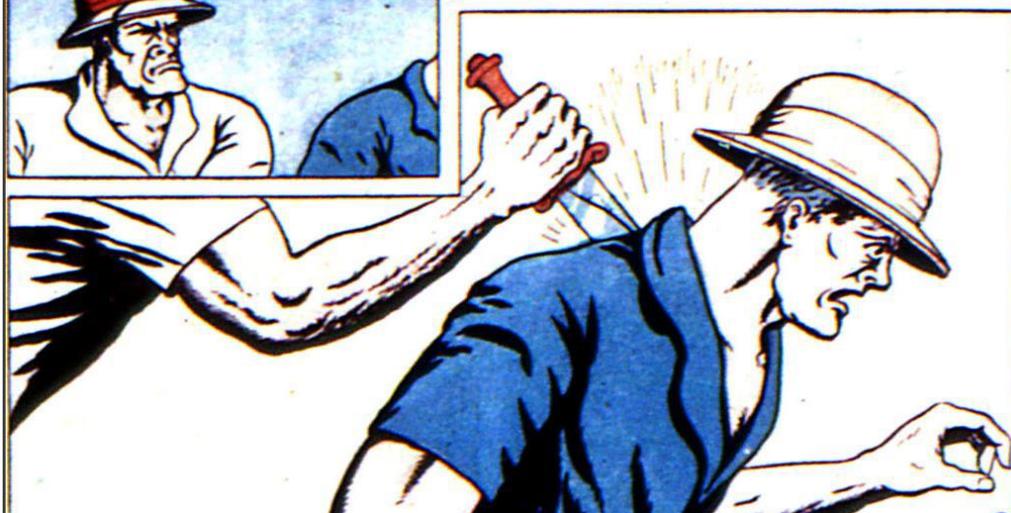
FIRED BY GREED, THE IVORY HUNTERS RUSH UPON MAULA...



THEY FIND OTHER JEWELS AND BRING THEM TO THE ARCH.



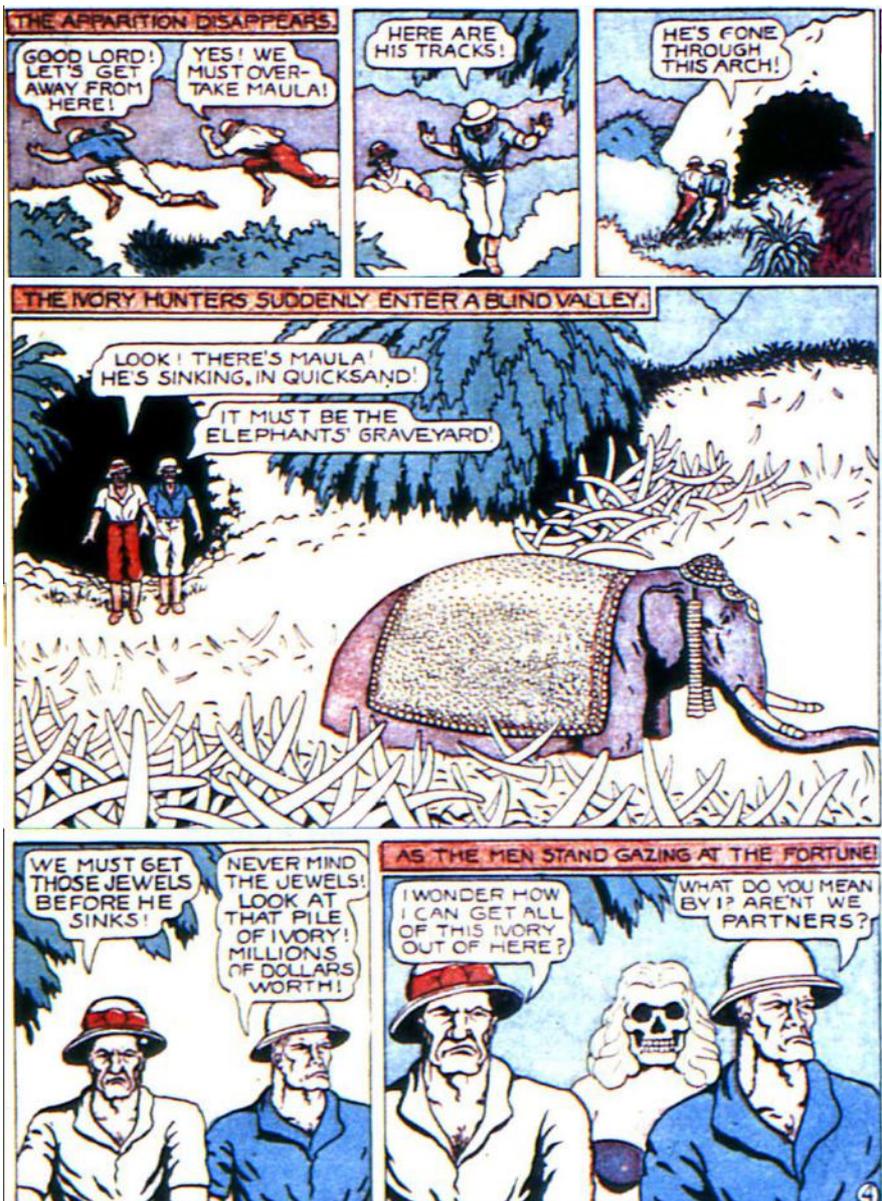
LIKE MISERS, THEY BEGIN ESTIMATING THE VALUE OF THE PRECIOUS STONES...

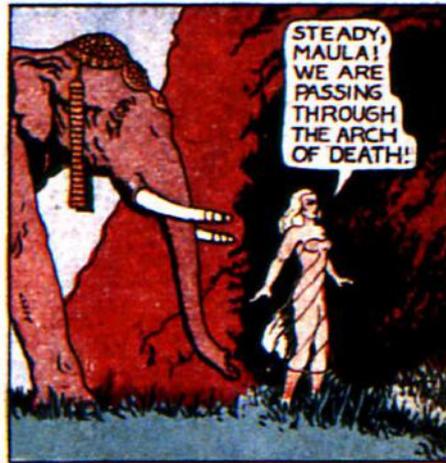




AS THEY LEAP FOR FANTOMAH'S THROAT,
SHE CHANGES FORM.....





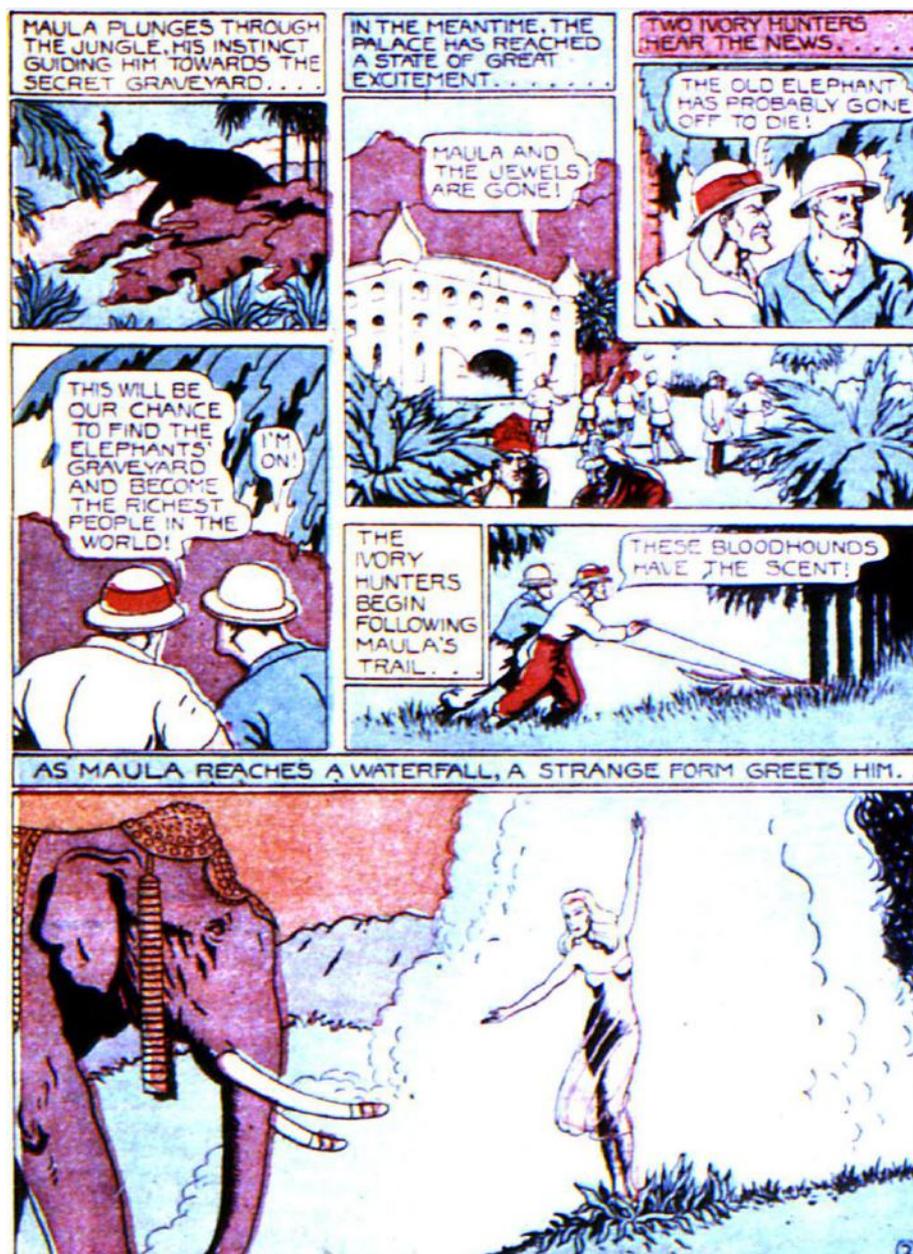


AS THE IVORY HUNTERS REACH THE WATERFALL, A PECULIAR PERFUME FILLS THE AIR.

THE BLOODHOUNDS SUDDENLY BECOME SO TERRIFIED THEY BREAK THEIR LEASHES AND DASH INTO THE BRUSH.

THEIR DEATH-CRIES SOON ECHO ACROSS THE CANYON





Fonte: <https://digitalcomicmuseum.com/>

O quadrinho de Fantomah é composto de três planos visuais onde a personagem é apresentada junto da assinatura de seu criador, Barclay Flagg, um dos pseudônimos de Fletcher Hanks. Todas as caixas de descrição encontram-se fora do quadro, mas perto o suficiente, sendo de mesmo formato para permitir que o leitor leia de forma única, deixando claro que a voz é do narrador, externo e onisciente, que não faz parte do plano narrativo dos personagens.

As caixas de descrição possuem cores alternadas para diversificar a leitura, assim como o plano de fundo dos quadros, onde as cores localizam-se dentro da palheta (verde/azul, vermelho, amarelo em tons pastel). Um outro elemento importante de se

observar, também, é que todas as falas terminam com pontos, ou de exclamação ou interrogação.

Sobre um fundo vermelho sangue encontra-se a cabeça da personagem principal, uma mulher branca de olhos azuis e cachos loiros, utilizando batom vermelho e em destaque no quadrinho. É possível ver dois crânios, um ao lado esquerdo e outro ao direito da cabeça da mulher, parcialmente cobertos pelos cabelos da personagem, o que torna apenas metade do crânio visível.

No topo do quadro está escrito, em cores pretas, o epíteto da personagem “Mystery woman of the jungle”, as palavras “mystery woman” e “jungle” estão em destaque. Seguidamente, aparece o nome da personagem em azul/verde/cinza. O nome é maior que o epíteto e está acima da cabeça de Fantomah. Abaixo uma caixa de diálogo quadrada onde o narrador fornece as informações sobre ela e a história da edição de seu conto. Ao fundo, folhagens e um elefante com presas de marfim ao lado direito.

Três são os planos de fundo – vermelho, folhas, elefante e cabeça, letras e balão do narrador. Há a indicação dos poderes da personagem com crânios e símbolos relacionados à morte. O narrador indica, ainda, que nenhum homem branco sabe onde fica o cemitério dos elefantes e que estão em busca destes animais para vender suas presas. Também aponta que Fantomah sabe a localização e não realiza qualquer mal, colocando sobre ela uma espécie de mistério.

No segundo quadro, menor, observa-se elefantes andando em procissão, cobertos de adereços. O autor utiliza de uma técnica para encaminhar um quadro a outro, construindo um painel único. A continuação do quadro 2 narra acerca do elefante Maula que caminha sozinho para dentro da floresta com uma planta roxa ao lado. A descrição presente a morte e a faz afastar-se do grupo. Mostra que o elefante é guiado por seus instintos e adentra na selva em direção ao cemitério secreto, um local com folhagens verdes e roxas. Então, dois caçadores de marfim ouvem notícias sobre o elefante sumido, mas começam a caçá-los.

Assim que o elefante alcança a cachoeira é cumprimentada por Fantomah que aparece em sua forma loira, vestida de uma roupa esvoaçante sobre o campo, enquadrada no foco principal da página. Maula, a elefante, está à esquerda olhando para ele e ao fundo as imagens são do restante da natureza que dão um tom sombrio à imagem da personagem central.

Os caçadores de marfim alcançam Maula e percebem que está sendo guiada por Fantomah, fazendo a elefante compreender que chegou sua hora de morrer.

Repentinamente, os cães que guiavam os caçadores de marfim ficam aterrorizados e arrebatam as correias, correndo para dentro de uma moita. Os caçadores ficam confusos sobre o que está acontecendo. Imediatamente, Fantomah muda de aparência para defender seu lugar. Os dois caçadores na entrada dizem um para o outro “Olhe! Ali está Maula! Ele está afundando na areia movediça” e o outro “Deve ser o cemitério dos elefantes! O quadro mostra a ganância destes homens que se preocupam apenas com o que podem levar, sem respeito pelo local sagrado da floresta.

A distribuição dos quadros não tem simetria. O autor utiliza cinco tons de cores diferentes para construir a imagem do terreno seguro e a área movediça. Também utiliza o desenho das pilhas de marfim agrupadas de forma a parecerem com o desenho utilizado na indicação de grama, tornando-se indistinguível.

4 A SEMIÓTICA COMO ALIADA À ANÁLISE DE QUADRINHOS

A semiótica insere-se no quadro das teorias que se preocupam com o texto. As mudanças de posicionamento de linguagem levaram ao surgimento de propostas teóricas distintas que concebiam a ideia de texto e não mais frase como unidade de sentido. Ao lado dos estudos voltados ao texto desenvolveram-se teorias pragmáticas ou de enunciação que possuíam em comum o ponto de vista adotado de exame das relações entre instância da enunciação e texto-enunciado, entre enunciador do texto e enunciatário, para quem o texto é desenvolvido. A semântica abriu caminho para a busca do sentido da enunciação do texto dentro do contexto. Assim, a noção de texto, dentro da semiótica passou a ter como objetivo o próprio texto ao procurar descrever e explicar o que ele diz e como ele faz para afirmar o que diz (BARROS, 2005).

Um texto pode ser definido de duas maneiras, de modo que se complementam: pela organização ou estruturação que faz dele um “todo de sentido” ou como objeto de comunicação que se estabelece entre um destinador e um destinatário. A primeira definição faz com que seu estudo se confunda com o exame de procedimentos e mecanismos que o estruturam e que o tecem como “todo de sentido”, essa é chamada análise interna ou estrutural do texto – incluindo a semiótica. A segunda caracterização de texto o toma como objeto de significação e encontra seu lugar entre os objetos culturais inseridos numa sociedade de classes e determinado por formações ideológicas específicas. Nesse caso, o texto precisa ser examinado em relação ao contexto sócio-histórico que o envolve que lhe atribui sentido, essas teorias analisam a externalidade do texto (BARROS, 2005).

Os que se dedicam ao exame interno são criticados por reducionismo, empobrecimento e desconhecimento da história, enquanto os que se dedicam ao externo em relação à subjetividade e confusão com relação à análise do texto com outras análises. Contudo, a análise do texto necessita de ambos os exames para ser compreendido em sua totalidade. Entra, aqui, o estudo da semiótica que visa conciliar as análises internas e externas do texto, tratando, assim, de examinar os procedimentos da organização textual e os mecanismos de enunciação de produção e recepção do texto (BARROS, 2005).

A semiótica propõe como primeiro passo de análise a abstração das diferentes manifestações visuais, gestuais, verbais ou sincréticas, examinando apenas o plano de conteúdo. Para construir o sentido do texto a semiótica concebe o plano de conteúdo sob a forma de um percurso gerativo – que vai do mais simples e abstrato ao mais complexo

e concreto. São estabelecidas três etapas: na primeira, a mais simples e abstrata, recebe o nome de nível fundamental ou das estruturas fundamentais, fazendo surgir a significação como oposição semântica mínima; na segunda, denominada nível narrativo ou das estruturas narrativas, organiza-se a narrativa do ponto de vista do sujeito; e em terceiro e último, é o discurso das estruturas discursivas em que a narrativa é assumida pelo sujeito da enunciação (BARROS, 2005).

No nível das estruturas fundamentais é preciso determinar a oposição ou as oposições semânticas a partir das quais se constrói o sentido do texto. As categorias fundamentais são determinadas como positivas ou eufóricas e negativas ou disfóricas. No nível das estruturas narrativas, os elementos das oposições semânticas assumidas como valores por um determinado sujeito não se trata mais de afirmar ou negar conteúdos, mas de transformar, pela ação do sujeito, estados de liberdade ou opressão (BARROS, 2005).

O nível de estruturas discursivas deve ser examinado do ponto de vista das relações que se instauram entre a instância da enunciação – responsável pela produção e pela comunicação – e o texto-enunciado. Ainda no nível discursivo, as oposições fundamentais desenvolvem-se sob a forma de temas e concretizam-se através de figuras. As leituras abstratas temáticas estão concretizadas em diferentes investimentos figurativos, todos caracterizados pela oposição de traços sensoriais, espaciais e temporais que separam a liberdade da dominação dentro do texto. Esses são os traços que organizam figuras diferentes nas distintas leituras temáticas. No nível das estruturas narrativas, ainda, as operações da etapa fundamental devem ser examinadas como transformações operadas por sujeitos. As estruturas discursivas mostram um discurso em terceira pessoa e objetivo (BARROS, 2005).

As operações que ocorrem em nível narrativo da semiótica buscam o sujeito por um objeto com uma motivação que o faça agir para transformar o propósito em conquista. As transformações implícitas na relação entre sujeito e objeto-valor são regidas, em grande medida, pela paixão (são os estados do sujeito provocados pelas modalidades investidas no objeto que definem o ser do sujeito). Existe, ainda, um outro tipo de transformação de estado que resulta de ações pouco motivadas, chamada narratividade. Esta é inerente a todo enunciado que descreva uma mudança apresentada por um objeto significativo em sua transição de um estado inicial a um final (ALT, 2015).

A pregnância que um esquema modular regular do plano-base instituiu ao longo da história das HQs, por exemplo, conserva, ainda, o poder altamente indutivo da percepção visual, não obstante relegado há um *status* secundário pelos autores dos

quadrinhos. Muitas das produções atuais continuam fieis à divisão simétrica e não regular da página que constitui um artifício de expressão que amplia as possibilidades enunciativas para o criador de HQs, permitindo que ele acentue ou amenize o ritmo narrativo, enfatizando detalhes cênicos, conjugando num só campo diferentes tempos, espaços e pontos de observação.

O modo de quadrinização da página – regular ou não – pode ser facultativo nas HQs figurativas canônicas e, geralmente, se encontra atrelado a um desenvolvimento narrativo compreensível, não oferecendo flexibilidade no campo das produções abstratas onde particularidades como a temporalidade e a espacialidade diegéticas não exercem função determinada nem determinante no plano narrativo. A interpenetração de campos e a troca de influências ocorrem nos quadrinhos. São linguagens constituídas, recursos técnicos de expressão que estão sujeitas às experimentações, aos revisionismos internos, às explorações externas, às ações desestabilizadoras e aos ajustes de procedimento. O desenvolvimento de ferramentas e dispositivos computacionais na forma de programas e equipamentos destinados à geração, captura e tratamento de imagens que levou às condições atuais de realização de difusão de uma HQ com um grau favorável inédito. As HQs abstratas conquistaram visibilidade e demarcaram seu espaço de crescimento, estabelecendo como variante discursiva da linguagem quadrinística (ALT, 2015).

A semiótica considera figurativo todo conteúdo de um sistema de representação visual ou verbal que tem um correspondente no plano da expressão do mundo natural. As formas de adequação, configuradas pelo uso entre semiótica do mundo natural e das manifestações discursivas, formam o objeto da semiótica figurativa que se interessa pela *mimesis* entre figuratividade e abstração, pelos vínculos entre atividades sensoriais da percepção e as formas de sua discursivização (ALT, 2015).

A semiótica entende que a língua não aponta para um referente do mundo natural, pois o conceito de figuratividade é procedente da teoria estética. É, também, estendido a todas as linguagens e não somente às linguagens com motivação estética e plástica. Ocorre figuratividade quando a linguagem – verbal ou não-verbal – sugere elementos do mundo natural no campo da percepção. Surge, assim, primeiramente, o conceito de figura para depois se desenvolver o de figuratividade, além de que quanto mais emoção e apuramento técnico, mais significados são instaurados e a rede figurativa adquire maior riqueza de sentidos (BAQUIÃO, 2010).

A composição gráfica das HQs é baseada na conjugação entre texto verbal e visual. A articulação dos dois é uma manifestação de intensidade linguística, pois o plano

de expressão verbal exprime inúmeros sentidos que são reunidos ao conjunto de significados presentes no plano de expressão visual, sendo este um dos princípios básicos do processo de criação de textos sincréticos (BAQUIÃO, 2010).

A semiótica de textos visuais foi explorada em inúmeros trabalhos. O semi-simbolismo ocorre no momento em que dois termos de uma categoria do significante são vinculados a dois termos de uma categoria do significado (necessitam ser homólogos). Um exemplo disto está na capa feita por D. McKean para a HQ *Men of Good Fortune*, onde o autor utilizou técnicas de desenho, pinturas e fotografia não-comuns nas HQs mensais das editoras norte-americanas. No plano de expressão há uma relação cromática que pode ser definida pelas categorias claridade e escuridão. No plano de conteúdo, os esqueletos na escuridão transmitem a ideia de mortalidade que dão significado a ideia de uma longa passagem de tempo. Ao se opor à escuridão, a claridade, no plano de expressão, e ao se aplicar a mesma lógica no plano de conteúdo, identifica-se outro termo semântico: imortalidade – reforçado pela destruição da passagem do tempo (BAQUIÃO, 2010).

4.1 O figurativo e o abstrato nas HQs

A partir dos anos 60 foi desenvolvido, na observação de invariâncias e o encadeamento de funções estruturais em contos populares russos, os estudos da narrativa, sendo resultado na exploração analítica de *corpora* literários. Já nos anos 70, graças aos contributos teóricos da semiótica francesa, a narrativa greimasiana estendeu seu alcance aos objetos semióticos sincréticos – as HQs (ALT, 2015).

Uma busca de “ancoragem visual figurativa” pela literatura ou pela narrativa literária conduziu ao surgimento do modelo literário denominado “literatura em estampas” em meados do século XIX, tendo como pioneiro o escritor e desenhista suíço Rudolph Töpffer. Os quadrinhos estiveram muito próximos da literatura desde sua formação inicial e agora, com a abstração, começam a se aproximar de uma “arte desliteraturizada” como se percorressem, em sentido inverso, e redesenhando onde lhes é conveniente. A produção de HQs abarca linhas de pensamento e realização bem heterogêneas utilizando de maneira particular os signos plásticos e quadrinísticos. É por meio da flexibilidade e a capacidade de renovação que a linguagem das HQs se solidifica e se confirmam como um campo fecundo de estudos para pesquisadores em diferentes áreas de conhecimento, como a Semiótica (ALT, 2015).

O sincretismo nas produções de HQs leva em conta a semiótica e considera o resultado de uma união entre as expressões verbais e visual-gráficas que operam concomitantemente em favor da unidade dos sentidos do texto, visto que nem toda história em quadrinhos utilizada esse recurso enunciativo. Contudo, nem todos os quadrinistas trabalhavam com o sincretismo ousadamente (ALT, 2015).

O que realmente importa salientar acerca do sincretismo nos quadrinhos é a eficiência comunicacional patrocinada pela complementaridade entre as duas linguagens que o constituem, independente do grau de verossimilhança representacional ou do modo como esteja expressa a comunicação verbal escrita. O leitor processa as operações mentais necessárias ao desenvolvimento dos sentidos ao preencher com as informações dos desenhos deixados pelo texto verbal. Esse processo tem por denominação “catálise” que ocorre pela semiótica e é indissociável da práxis enunciativa das HQs, assim como do modo de interação com elas (ALT, 2015).

Desse modo, percebe-se que a rapidez é um aspecto inerente ao modo como o leitor interage com as histórias em quadrinhos. Somam-se a isso dois outros tipos de agilidade; a primeira que resulta do fato de que a leitura de um texto formulado precisa complementar simultaneamente conteúdos manifestados por dois planos distintos de expressão – o visual e o verbal – e a segunda que decorre do apressamento do tempo, ocasionado pelos cortes gráfico-visuais – que implica um corte espaciotemporal e se torna mais concreto, possibilitando uma surpresa qualquer na continuidade temática da história (CIRNE, 1996).

Dependendo da intenção comunicativa, um intervalo da narrativa quadrinizada também poderá ser dilatado ou congelado em efeitos de sentido que serão construídos no plano da expressão através da repetição programada de um determinado quadro com pouca ou nenhuma alteração dos elementos compositivos. Uma demonstração desta flexibilidade temporal na enunciação das HQs também comprova um postulado semiótico que possibilita soluções distintas. A possibilidade de manipulação do tempo interior aos enunciados se desloca do sujeito do plano narrativo sem abandonar o sujeito da enunciação. O que se pode concluir com isso é que desde que munidos dos dispositivos necessários qualquer interessado em construir HQs passa a ter acesso a materiais instrutivos produzidos segundo os diferentes recursos comunicativos propiciados pelo ambiente virtual (ALT, 2015).

Em se tratando de técnicas, a *offset* trouxe benefícios significativos para os profissionais de artes gráficas, visto que as matrizes de impressão passaram a depender

diretamente da captura fotográfica dos originais produzidos pelo artista, o que diminuiu a interferência de outros profissionais na cadeia de realização criativa das obras. Com o advento da tecnologia e suas facilidades, esses artistas ganharam autonomia em relação a criação (ALT, 2015).

A história das técnicas gráficas mostra que costuma haver o surgimento e implantação de novas tecnologias de forma constante como tendência ao predomínio de produções pautadas pela novidade, mais que pela qualidade estética. Além disso também é comum que a manipulação de técnicas demore a se transferir de mãos operativas para reconhecidas e criativas, criando uma qualidade com certo refinamento. Assim, inúmeras eram as HQs que nasciam pela “ânsia do novo”, como “Homem de Ferro” ou “Batman” – grandes precursores de uma revolução nas técnicas e na linguagem de histórias em quadrinhos (ALT, 2015).

A especialização dos processos de captura de imagens e a possibilidade de transferência para o computador a fim de corrigi-las, fundi-las em várias camadas, aplicar-lhes transparências, modificá-las por acréscimos ou redução de detalhes, imprimir versões modificadas, trabalhar artesanalmente as impressões, digitalizá-las, retrabalhá-las, etc, acrescentaram um novo significado à noção de original gráfico (ou arte final). A revolução de linguagem que as primeiras HQs de computador traziam não ignorou a realização de quadrinhos pelo método tradicional, mantendo, ainda, a produção em torno da expansão dos interesses mercatoriais (ALT, 2015).

Por serem as histórias em quadrinhos uma manifestação discursiva concreta e um meio de expressão que resulta da sincretização das linguagens verbais (escrita) e visual, ficam, desse modo, excluídas das HQs estritamente visuais – que dispensam balões de fala, onomatopeias, legendas ou quaisquer referências escritas explicativas ou de contextualização. Contudo, existem, ainda, as histórias que parecem se inscrever numa condição sincrética especial. Assim, o critério do bom desenho se torna mais flexível quando aplicado aos quadrinhos de humor porque essa característica – humor e ironia – desestabilizam a gravidade e seriedade ao mostrar uma fisionomia renovadora e promissora, fazendo com que o indivíduo passe a se beneficiar de uma perspectiva mais recuada e abrangente (ALMEIDA, 1999).

A flexibilidade representacional inerente ao discurso de humor permite que o artista reduza o grau de iconicidade das imagens, trazendo à tona alguns aspectos que permitem o prosseguimento de certas reflexões. Dentro dessa questão, o primeiro fato nos obriga a buscar soluções alternativas para representar emoções, estados físicos, etc.

Essa condição abre possibilidades sem prejuízos à comunicação, substituindo figuras por atores discursivos (com qualidades humanas), sejam eles reconhecíveis em forma mundana ou simples abstrações orgânicas ou geométricas. Este recurso ilustrativo confirma o plano de conteúdo da HQ, muitas vezes destacando a repetição de um mesmo desenho numa sequência de quadrinhos como um procedimento que faz parte da lista de coerções conceituais e diagramáticas definidas pelos críticos e artistas (ALT, 2015).

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Concluimos este trabalho compreendendo todo o contexto histórico pelo qual surgiu as histórias em quadrinhos, de modo a conseguir perceber suas mudanças e modificações estéticas e seus cunhos tantas vezes político e ideológico. Vimos, ainda, a maneira pela qual ela se constrói a partir de seus elementos complementares que se fazem essenciais não somente para a produção quadrinística, mas também para a divulgação de sua escrita.

A semiótica utilizada para compreender a produção dos quadrinhos utilizadas neste trabalho trouxe diversos autores como Eisner e Greimas para mostrar a importância que os autores e escritores possuem na produção de uma HQ e como isso influenciou questões de trabalho, mídia e público. Este trabalho teve por objetivo compreender *Fantomah* e sua importância no mundo real e no mundo dos quadrinhos. Uma super-heroína à frente do tempo em contraste com as outras *Jungle Comics* que surgiu para dar conta de mudanças no estilo das HQs.

Vimos, então, a importância que os elementos que constroem a narrativa em quadrinhos têm na compreensão do elemento como um todo. Cada elemento acaba sendo responsável por produzir uma determinada ideia que faz entender todo o quadro e cada quadro completa o seguinte, montando uma história de continuidade com um viés de verossimilhança.

Nesse sentido, podemos levar as HQs para todo e qualquer local. Podemos utilizá-los na ministração de aulas práticas e teóricas, permitindo aos alunos a compreensão de seus elementos e colocando-os para construir grande histórias baseadas em suas características de produção, por exemplo. Fez-se necessário e vital a compreensão de *Fantomah* a fim de percebê-la como uma personagem fora do comum, desenhada e produzida por Fletcher, um escritor e quadrinista rejeitado que se perdera com o tempo junto com sua produção. *Fantomah*, hoje, é apenas um legado, mas quase que totalmente esquecido. Essa monografia teve por intenção não deixar com que ela se perca por completo.

6 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALBUQUERQUE, Medeiros e. **Se eu fosse Sherlock Holmes**. 1.ed. Rio de Janeiro: Guanabara, 1932

ALT, João C.M. **Semiótica e quadrinhos: modulações do sentido nas HQs canônicas e abstratas**. Tese (Doutorado). Universidade Federal Fluminense, Programa de Pós-Graduação em Estudos de Linguagem. Niterói, 2015.

ANDRÉ, Mali Eliza D.A de. **Etnografia da prática escolar**. Campinas, SP:1995

BARROS, Diana L.P. **Teoria semiótica do texto**. 4ed., São Paulo: Editora Ática, 2005.

BAQUIÃO, Rubens César. **Sonhos e mitos: leitura semiótica de Sandman**. Dissertação (Mestrado) Universidade Estadual Paulista, Araraquara, 2010.

BRASIL, MEC, SEB. **Orientações Curriculares para o Ensino Médio. Linguagens, Códigos e suas Tecnologias. Conhecimentos de literatura**. Brasília: MEC, 2006. p. 49- 83. Disponível em

CÂNDIDO, Antônio. **Vários Escritos**. 3. ed. São Paulo: Duas Cidades, 1995. p. 235-263.

CARNEIRO, Flávio. **Entre o cristal e a chama: ensaios sobre o leitor**. Rio de Janeiro: EdUERJ,2001

CAVALCANTI, Ionaldo A. **Essas incríveis heroínas de papel**. Minas Gerais: Edição Independente, Edgard Guimarães, 2018.

COLOMER, Teresa. **Andar entre livros: a leitura literária na escola**. São Paulo: Editora Global, 2007.

COSSON, Rildo. **Letramento literário: teoria e prática**. 2. ed. São Paulo: Editora Contexto, 2012. Reimpressão.

EISNER, Will. **Comics & Sequential Art**. São Paulo, Editora: Martins Fontes, 1985.

MARCUSCHI, Luiz Antônio. Exercícios de compreensão ou cópia nos manuais de ensino de língua. **Em aberto**, Brasília, v. 16, n. 69, p. 50-71, 1996.

REY, Marcos. **Vice-versa ao contrário**. Org. Heloísa Prieto. São Paulo, Companhia das Letrinhas, 1993

ROJO, Roxane; MOURA, Eduardo (orgs.) **Multiletramentos na escola**. São Paulo: Parábola Editorial, 2012. 40

SOARES, Magda. **Letramento: um tema em três gêneros**. 4ed., Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2010.

SILVA, Alexander Meireles da. :**10 super-heroínas que combatiam o crime antes da Mulher-Maravilha**. Fantasticursos. Disponível em: <<http://fantasticursos.com/10-super-heroínas-dos-quadrinhos-antes-da-mulher-maravilha/>>. Acesso em: 10, Março de 2021.

DCM Archives and Collections:**Fantomah Archive**. Digital Comic Museum. Disponível em: <<https://digitalcomicmuseum.com/>>. Acesso em: 10, Março e 2021.