



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO NORTE  
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS LETRAS E ARTES  
DEPARTAMENTO DE ARTES  
CURSO DE BACHARELADO EM DESIGN

João Bosco de Macêdo Santos

**A PRODUÇÃO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS  
INDEPENDENTES BRASILEIRAS NO CONTEXTO POTIGUAR**

Natal, RN  
2020

## RESUMO

O presente trabalho é focado em levantar o histórico de aspectos do Design dos quadrinhos no Brasil e no mundo, passando por alguns estilos deles e tentando pontuar e compreender o mercado de HQs independentes brasileiras, mais precisamente na cidade de Natal-RN. Feita com caráter bibliográfico, qualitativo, quantitativo e exploratório, a pesquisa se resultou de um levantamento de livros e dados que exploram conteúdos relacionados a quadrinhos e a Design, elucidando origem, estilos, elementos, gêneros, técnicas e profissionais das mais diversas áreas que atuam com HQs. Essa pesquisa foi usada como base para a confecção de um quadrinho autoral e independente feito de acordo com os dados coletados através de livros, *sites* e das entrevistas feitas com quadrinistas e com o público-alvo.

**Palavras-chave:** Histórias em quadrinhos, HQs, Quadrinhos, Design, *One-shot*, *Comics*.

## ABSTRACT

The following research focuses on approaching the history of aspects of comic books design in Brazil and in the world, going through some of their styles and trying to point and understand the Brazilian comic book market, more precisely in the city of Natal-RN. Made with a bibliographic, qualitative, quantitative, and exploratory character, the research resulted from a survey of books and data that explore content related to comic books and Design, elucidating origin, styles, elements, genres, techniques, and professionals from the most diverse areas that work with comic books. This research was used as a basis for the creation of an authorial and independent comic, made according to the data collected through the books, websites, and interviews with comic artists and with the target audience.

**Keywords:** Comics, Comic books, Design, One-shot.

## SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO .....	Pág. 3
2. OBJETIVO GERAL .....	Pág. 4
2.1 OBJETIVOS ESPECÍFICOS .....	Pág. 4
3. JUSTIFICATIVA .....	Pág. 4
4. REFERENCIAL TEÓRICO .....	Pág. 5
4.1 Origens dos Quadrinhos .....	Pág. 5
4.2 Eras dos Quadrinhos .....	Pág. 19
4.2.a Era de Platina (1897-1937) .....	Pág. 19
4.2.b Era de Ouro (1938-1955) .....	Pág. 21
4.2.c Era de Prata (1956-1969) .....	Pág. 24
4.2.d Era de Bronze (1970-1985) .....	Pág. 26
4.2.e Era de Ferro ou Moderna (1986-1994) .....	Pág. 28
4.2.f Renascença (1994-Hoje) .....	Pág. 30
5. Mangá .....	Pág. 31
6. HQs no Brasil .....	Pág. 36
7. Comédia .....	Pág. 44
8. Roteiro de histórias em quadrinhos .....	Pág. 47
8.1 Argumento ou <i>Marvel Way</i> .....	Pág. 49
8.2 <i>Full Script</i> .....	Pág. 50
8.3 <i>Layout Script</i> .....	Pág. 51
9. Elementos comunicativos .....	Pág. 53
9.1 Quadro .....	Pág. 53
9.2 Personagens .....	Pág. 56
9.3 Perspectiva .....	Pág. 59
9.4 Textos.....	Pág. 62
9.5 Balões .....	Pág. 63
9.6 Cores .....	Pág. 64
9.7 Capa .....	Pág. 66
9.8 Formatos .....	Pág. 67
10. METODOLOGIA DE PROJETO .....	Pág. 68
10.1 Definição e componentes do problema .....	Pág. 69
10.2 Fase de análise e coleta de dados .....	Pág. 70
10.2a Quadrinistas .....	Pág. 70

10.2b Consumidores .....	Pág. 72
10.3 Criatividade, Materiais e Tecnologias, Experimentação e Verificação de Modelos, Desenho Construtivo e Solução .....	Pág. 73
11. DESENVOLVIMENTO DO QUADRINHO .....	Pág. 75
11.1 Roteiro .....	Pág. 76
11.2 <i>Model sheet</i> .....	Pág. 81
11.3 <i>Storyboard</i> .....	Pág. 88
11.4 Enquadramento .....	Pág. 89
11.5 Aplicação de efeitos .....	Pág. 90
11.6 Diagramação e inserção de palavras .....	Pág. 92
12. CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	Pág. 93
13. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	Pág. 94
14. APÊNDICES .....	Pág. 101
14.1 HQ CONCLUÍDA .....	Pág. 101
14.2 PERGUNTAS FEITAS PARA OS QUADRINISTAS .....	Pág. 118
14.3 PERGUNTAS FEITAS PARA OS CONSUMIDORES .....	Pág. 119

## 1. INTRODUÇÃO

Este trabalho foi feito com base no design de histórias em quadrinhos. Para isto o mesmo foi dividido em 11 fases. Na inicial buscou-se definir o que são, relacionando-as com as primeiras formas de comunicação pictórica e explorando as origens dessa forma de entretenimento com as tiras cômicas através de pesquisa bibliográfica e virtual. Na segunda procurou-se entender as eras dos quadrinhos, explicando e exemplificando cada uma. Na terceira foi explicado o que é o mangá e quais suas origens, passando pelo renomado autor Osamu Tezuka e sua importância para esse estilo de quadrinho até a relação das HQs japonesas com os leitores nos dias atuais. Na quarta foi contada a origem dos quadrinhos no Brasil e sua relação com as publicações estrangeiras. Na quinta foi explicado o conceito de comédia, relacionando-o com as primeiras tiras e com a forma como ela é empregada em quadrinhos cômicos, além da origem da MAD – uma das maiores representantes desse gênero. Na sexta foi feito um levantamento dos principais tipos de roteiro utilizado para criar HQs. Na sétima foram enumerados os elementos esquemáticos dos quadrinhos além de suas importâncias para a comunicação nas HQs. Na oitava foi elucidada a produção gráfica através dos formatos, dimensões, tipos de papéis e diferentes impressões utilizadas para confeccionar quadrinhos. Na nona foi explicada a pesquisa confeccionada por meio de questionários *online* e entrevistas com desenhistas e consumidores de quadrinhos independentes em Natal-RN e leitores desta cidade e também de algumas partes do Brasil através de uma adaptação da metodologia de Munari (1981). Na décima foram relatadas as etapas adotadas para entender e procurar uma solução para o problema encontrado e na décima primeira foi feita uma proposta de criação de uma história em quadrinhos baseada em todos os dados levantados e analisados e voltada para o público-alvo jovem com idade entre 18 e 29 anos. A última parte consistiu na criação de uma história em quadrinhos de comédia de acordo com esses dados unindo três gêneros de HQs: *comics* (o “estilo americano”), *mangá* (o “estilo japonês”) e *cartum* (o “estilo de tirinhas”) após explorar suas origens, tendências e linguagem. Para isso (e com base em tudo que foi levantado na pesquisa) primeiro se trabalhou no roteiro escrito, depois foram feitos *model sheets* dos personagens, depois o roteiro foi transcrito em forma de roteiro desenhado cujas páginas foram escaneadas e finalizadas num programa de edição de imagem com o uso de uma mesa digitalizadora, depois foram inseridos quadros com um *software* de vetorização, depois retículas com o *software* de edição. Após isso foram feitos os balões,

recordatórios e onomatopeias mais uma vez com o programa de vetorização e, por fim, a capa colorida digitalmente.

## 2. OBJETIVO GERAL

Criar uma história em quadrinhos de comédia utilizando os métodos estudados – seja os tradicionais e os usados por designers gráficos - levantados e detalhados durante a pesquisa e baseada na demanda mercadológica de HQs independentes potiguares e que carece de quadrinhos desse gênero para atender o público-alvo fã desse gênero.

### 2.1 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Pesquisar e compreender a origem e linguagem dos quadrinhos;
- Entender o mercado de quadrinhos independentes potiguar;
- Estudar e compreender os estilos de HQs;
- Gerar uma HQ cômica com os estilos e gêneros pesquisados.

## 3. JUSTIFICATIVA

As histórias em quadrinhos, apesar de serem relativamente antigas, ainda são consumidas em muitos continentes. Apesar de várias delas terem um teor mais adulto, muitos infelizmente ainda a veem como uma mídia “infantil” e sem tanta importância. Sobre isso Eisner (2005, p. 6) diz: “As histórias em quadrinhos são, ao mesmo tempo, uma forma de arte e de literatura e, em seu processo de amadurecimento, buscam o reconhecimento como algo ‘legítimo’”. Entretanto mesmo com essa visão milhões delas ainda são vendidas em diversos países para os mais variados públicos que vão desde crianças que mal aprenderam a ler até idosos fãs de quadrinhos antigos.

Para que se possa ter uma ideia melhor desses números, nos Estados Unidos e no Canadá em 2018, as vendas de HQs em versões impressas e *online* geraram uma receita de US\$ 1,095 bilhão – US\$ 80 milhões a mais do que em 2017 e US\$ 10 milhões a mais do que em 2016, registrando a maior alta da história (O VÍCIO, 2019). Na Europa através do comércio dessa mídia são arrecadados cerca de € 350 milhões anualmente e no Japão esse mercado chega marca de 2,8 milhões de exemplares mensalmente pela revista semanal *Weekly Shonen Jump*. (O GLOBO, 2019). No Brasil, cerca de 12 a 16 títulos de quadrinhos japoneses traduzidos são lançados mensalmente pela editora JBC. *A Turma da Mônica Jovem* (2008), por exemplo, é publicada nesse estilo de quadrinhos

e chegou à média de 300 mil exemplares vendidos mensalmente (O GLOBO, 2019). Até mesmo o mercado de quadrinhos independentes cresceu com o lançamento de 50 novos títulos no *FIQ (Festival Internacional de Quadrinhos)* realizado em 2011 (O GLOBO, 2019). Realizado em Belo Horizonte-MG e contando com a presença de artistas nacionais e internacionais, a *FIQ* é o maior evento da América Latina dedicado às HQs. Sua última edição foi realizada em 2018, de 30 de maio a 3 de junho (G1, 2019) e contou com o lançamento de mais de 180 quadrinhos autorais brasileiros (FIQ, 2019). Um crescimento de quase 300% se comparado com a edição de 2011.

Com isso percebe-se que os quadrinhos, apesar de seu consumo às vezes oscilar, atualmente estão migrando cada vez mais para outras mídias: como filmes, séries e jogos que faturam bilhões ao ano. Os quadrinhos, apesar de possuírem números relativamente pequenos se comparados com estas formas de entretenimento, ainda se mantêm relevantes por também serem usadas como material-fonte de muitas delas. Todas essas observações e dados auxiliam a justificar a proposta deste trabalho.

## **4. REFERENCIAL TEÓRICO**

### **4.1 Origens dos quadrinhos**

Desde os tempos mais primórdios o homem desenvolve histórias e propaga conhecimentos através da oralidade, além de sinais e imagens. A maioria das civilizações antigas utilizavam desenhos de seres e objetos como representatividade de algo. As primeiras foram as artes rupestres (Figura 1). Segundo Aidar (2019) alguns estudiosos afirmam que o ser humano desenvolveu intelecto e capacidade para inventar símbolos há pelo menos 30 ou 40 mil anos no período conhecido como Paleolítico Superior.



Fig. 1: Pintura rupestre encontrada na Argélia (África). Fonte:

<<https://static.todamateria.com.br/upload/54/f9/54f9f6895f70a-arte-rupestre-large.jpg>>

Compostas de figuras que possuíam formas simples e de fácil entendimento, elas representavam graficamente o dia a dia dos primeiros hominídeos com ilustrações de caças, danças, rituais, entre outras manifestações. Eventos que os primeiros seres humanos vivenciavam. Situações que eram familiares a eles. Eisner (2005, p. 104) diz que as figuras presentes nas paredes das cavernas são um exemplo de comunicação escrita por meio dessas imagens familiares. Existiam aquelas que priorizavam o detalhamento enfatizando a representação pictográfica. Já, outros, eram mais icônicos e mais simbólicos do que figurativos, como uma espécie de linguagem primitiva (MCCLLOUD, 1993). Pode-se dizer que foram as primeiras formas ilustradas de comunicação ou de propagar uma ideia. Também entende-se como uma das primeiras formas de narrativa gráfica. Narrativa gráfica é uma forma genérica para se referir a uma narração que faz uso de imagem para transmitir ideias (EISNER, 1996). E as pinturas rupestres podem ser relacionadas a HQs, pois segundo Moya (1986, p. 88), "os quadrinhos retomaram a linguagem simples e universal das pinturas das cavernas".

A arte rupestre, durante o período Neolítico (de 8.000 a.C. até 5000 a.C.) – deu origem a chamada escrita pictográfica (Figura 2), a primeira forma de escrita (AIDAR, 2019).



Fig. 2: Escrita pictográfica (3.500 a.C.) da cidade mesopotâmica de Kish (região do Iraque).

Fonte: <<https://static.todamateria.com.br/upload/es/cr/escritapictografica-cke.jpg>>

Posteriormente com a evolução da humanidade e das formas de comunicação, como o surgimento dos primeiros idiomas, mais formas pictóricas de se comunicar surgiram em diversas civilizações. A criação de imagens para representar sons (e posteriormente as primeiras formas de alfabetos) é muito bem representada pelos povos egípcios através dos hieróglifos (Figura 3). Eles codificavam as imagens em símbolos formando uma linguagem escrita viável (EISNER, 2010, p. 104). Cada desenho ou conjunto de desenhos representava um som.

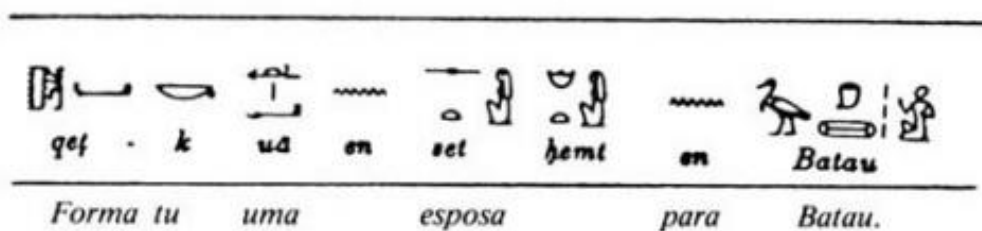


Fig. 3: Exemplo de desenhos de hieróglifos e tradução por Will Eisner.

Fonte: (EISNER, 2010, p. 104)

Todavia, segundo McCloud (1993), os hieróglifos são mais próximos da origem da palavra escrita do que dos quadrinhos. As histórias em quadrinhos poderiam ser descendentes da pintura egípcia. Esta, assim como a pintura rupestre, detalhava a vida do faraó e seu entorno (AIDAR, 2019), como o dia-a-dia das pessoas que viviam no Egito – usando imagens familiares, assim como faziam as pinturas rupestres antes dela (EISNER, 1996), além de rituais religiosos, militares e fúnebres, como nas artes presentes nas paredes das tumbas. Uma das mais conhecidas foi a que se encontra na tumba de Menna (Figura 4).



Fig. 4: Cena completa de um dia de colheita de trigo supervisionada por Menna. Fonte: <https://twostarsfromthere.files.wordpress.com/2019/02/risultati20immagini20per20nile20river20ancient20egypt.jpeg>

Segundo McCloud (2005, p. 14 e 15) essa arte de 32 séculos se divide em três partes: a primeira (localizada na base da pintura) é a colheita do trigo e o carregamento deste através de cestas debulhadoras, a segunda (no meio) é a extensão dos feixes para terem as cascas retiradas pelos bois e depois o trigo ser separado da palha por camponeses - o que é supervisionado pelo próprio Menna com produção registrada por escribas reais em papiros - e, na terceira (no topo), um oficial decide quanto trigo devem em forma de impostos medindo isso na terra com uma corda e, enquanto Menna assiste, fazendeiros atrasados com os tributos são espancados.

Presente no túmulo desse antigo escriba egípcio esse conjunto de ilustrações pode ser considerada como uma forma de narrativa gráfica e arte sequencial (assim como os quadrinhos), pois utiliza uma série de imagens dispostas em sequência (EISNER, 1996), o que se assemelha com um dos estilos de leitura usado em histórias em quadrinhos – com a diferença que a leitura era feita em ziguezague e de baixo para cima (MCCLLOUD, 1993) conforme mostrado na figura abaixo (Figura 5):

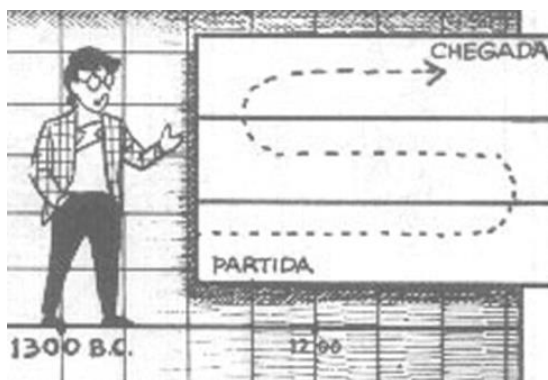


Fig. 5: Sentido de leitura das figuras da Tumba de Menna.

Fonte: (MCCLLOUD, 2005, p. 14.)

Também para McCloud (1993) outro exemplo dessa dinâmica de leitura pôde ser descoberto alguns séculos mais tarde durante a conquista dos astecas (SILVA, 2019) (por volta de 1519) pelo fidalgo espanhol Hernán Cortés (1485-1547) numa história épica presente num manuscrito em imagem pré-colombiano (Figura 6), o códice Zouche-Nutall. Era um dos códices mexicanos que descrevem as histórias e genealogias dos povos mixtecas (que viviam à oeste do estado de Oaxaca, México). Esses livros manuscritos em tela possuíam folhas pintadas à mão feitas de pele de cervo ou eram feitos de papel confeccionado a partir de cascas de figueira. Depois disso as páginas eram polidas, cobertas de cal e tinham suas superfícies desenhadas com símbolos pictóricos através de uma mescla entre imagens que representam datas, locais, acontecimentos e personagens (TEMPO AMERÍNDIO, 2019). McCloud (1993) explica que cada parte do códex (divididas por traços verticais vermelhos) conta um fragmento da história de Oito Cervos Garras de Jaguar, considerado grande herói político e militar. A leitura da sequência é baseada na visão do historiador e arqueólogo mexicano Alfonso Caso (1896-1970) (MCCLLOUD, 1993).



Fig. 6: Um trecho restaurado do Códex falando sobre Oito Cervos Garra de Jaguar. Fonte:

<[http://4.bp.blogspot.com/--3IrfhR66mI/Uf\\_qOE6xheI/AAAAAAAAA4/Hx6iB19qJWU/s1600/nuttal3.jpg](http://4.bp.blogspot.com/--3IrfhR66mI/Uf_qOE6xheI/AAAAAAAAA4/Hx6iB19qJWU/s1600/nuttal3.jpg)>

Assim como as figuras da pintura egípcia da Tumba de Menna eram lidas de baixo para cima e em ziguezague, o mesmo se aplica no caso dos desenhos feitos no manuscrito pré-colombiano com a diferença que eram lidas da direita para a esquerda (Figura 7):

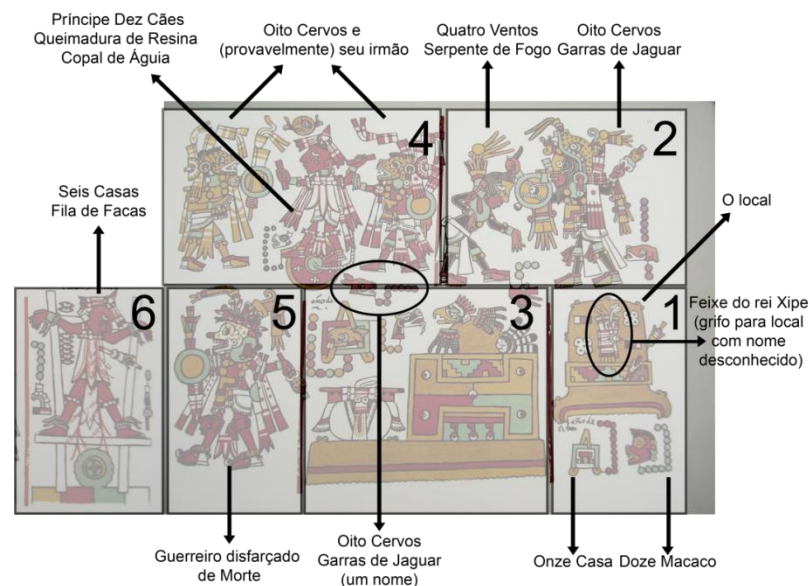


Fig. 7: Explicações do sentido de leitura e de alguns elementos presentes no manuscrito.

Fonte: O autor, com base na pesquisa realizada em McCloud (2005, p. 10 e 11) e no site:

<<http://historiografmex-i.blogspot.com/>>

McCloud (1993) descreve os quadros detalhadamente: a página começa pela data (representada por Onze Casa e Doze Macaco) e pelo local (na forma de um bloco) no quadro 1 (acima). No quadro 2 é ilustrado o guerreiro Oito Cervos Garras de Jaguar conquistando o local e capturando o príncipe de 9 anos de idade, Quatro Ventos Serpente de Fogo. A história continua no quadro 3 onde é mostrado que Oito Cervos também capturou os irmãos mais velhos de Quatro Ventos: Dez Cães Queimadura de Resina Copal de Águia e Seis Casas Fila de Facas os colocando no gelo. O irmão de Oito Cervos (ao que tudo indica) e ele se disfarçam de jaguares e batalham com o príncipe Dez Cães (no quadro 4) um guerreiro disfarçado de Morte (no quadro 5) um ano depois. No quadro 6 é ilustrado que, 8 dias depois, Oito Cervos matou o príncipe Seis Casas Fila de Facas. Essas seis partes do manuscrito – contendo imagens e símbolos pictóricos para as palavras – se parecem bastante com uma história em quadrinhos. Tanto que McCloud (1993) mostra como seria se elas seguissem o mesmo sentido de leitura de uma HQ ocidental: da esquerda para a direita e de cima para baixo (Figura 8).



Fig. 8: McCloud mostrando como o manuscrito seria se fosse uma página de quadrinho.

Fonte: (MCCLOUD, 2005, p. 11)

Todavia os tipos de comunicações através de imagens continuaram evoluindo e permaneceram presentes na vida das pessoas, muitas vezes em associação com a escrita. Na Idade Média essa relação concomitante entre figuras e palavras era muito utilizada nas tapeçarias. Segundo Costa e Stein (2019), entre 1070 e 1080, começou a ser produzida a Tapeçaria de Bayeux (Figura 9). Encomendada pelo bispo Odo de Bayeux (1030-1097), essa obra de 69 metros de comprimento por 50 cm de largura detalha em

58 cenas a conquista normanda da Inglaterra iniciada em 1066, além da derrota do rei inglês Haroldo II Godwinson (1022-1066) na Batalha de Hastings (COSTA; STEIN, 2019).



Fig. 9: Início da Tapeçaria de Bayeux. Fonte:

<<https://www.ricardocosta.com/sites/default/files/imagens/bayeux2/tap1.jpg>>

Além do sentido de leitura da tapeçaria ser o mesmo utilizado em HQs ocidentais (da esquerda para a direita), as cenas presentes nela também possuíam uma espécie de legenda em latim escrita acima delas – assim como os balões e outros textos fariam futuramente nas histórias em quadrinhos. McCloud (2005, p. 12 e p.13) usa como exemplo quatro partes desse tapete (divididas em três cenas abaixo) para ilustrar essa relação (Figura 10).

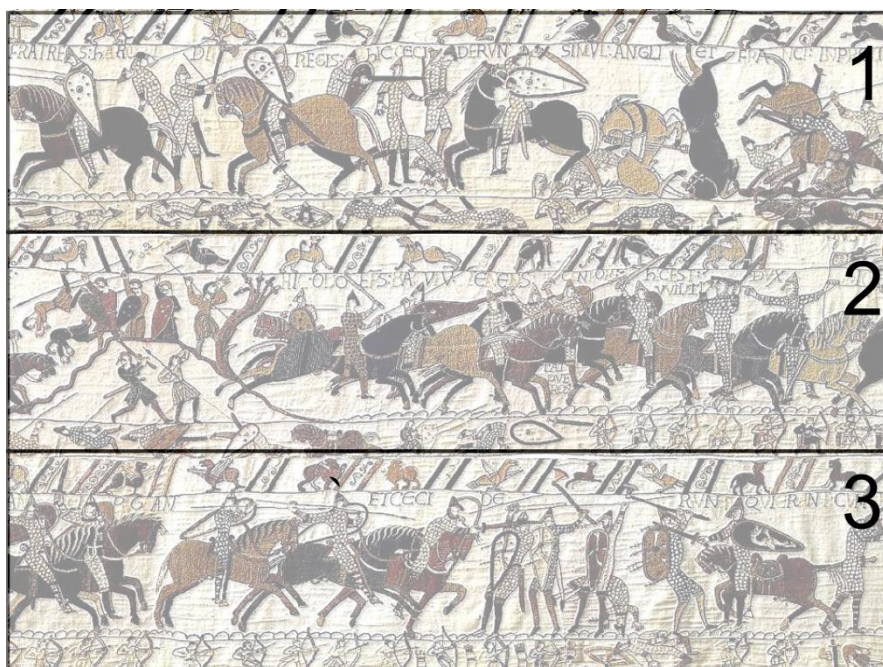


Fig. 10: A derrota e morte do rei Haroldo.

Fonte: O autor, com base na pesquisa realizada em McCloud (2005, p. 12 e 13) e no site:

<<http://www.ricardocosta.com/tapeçaria-de-bayeux-c-1070-1080>>

McCloud (2005) afirma que quando se lê da esquerda para a direita observa-se os eventos da conquista em ordem cronológica e, conforme acontecia com o códice mexicano, não existem requadros de cenas, mas sim uma divisão delas por assunto. Entretanto, apesar de todas essas formas serem bem parecidas com quadrinhos, esse tipo de mídia só se inicia, de fato, com a invenção da imprensa em 1430 por Johannes Gutenberg (1395-1468) que na verdade apenas criou a prensa e os tipos móveis aperfeiçoando os métodos de reprodução (TODA MATÉRIA, 2019).

Esse importante acontecimento permitiu que “a forma de arte que servia aos ricos e poderosos agora poderia ser desfrutada por todos”. (MCCLLOUD, 2005, p. 16). Alguns séculos mais tarde, segundo McCloud (1993), surge William Hogarth (1697-1764) através do qual “a sofisticação da história das imagens atingiu seu apogeu” (MCCLLOUD, 2005, p. 16). *O Progresso de uma Prostituta* de 1731 (Figura 11) – foi uma série de seis ilustrações. Conta sobre a vida de uma jovem que entra para a prostituição e termina doente e morrendo (MEISTERDRUCKE, 2019). Mesmo sendo composta por poucos quadros, essa sequência de artes é muito detalhada e seus motivos advêm de fortes preocupações sociais (MCCLLOUD, 1993).



Fig. 11: “O Progresso de Uma Prostituta”. Placa Dois: “Brigas com seu Protetor Judeu”, 1732. Fonte: < <http://www.victorianweb.org/painting/18c/hogarth/hp2.jpg>>

No início do século XIX, foi através do suíço Rodolphe Töpffer (1799-1846), considerado o *Pai dos Quadrinhos Modernos*, que as HQs surgiram de fato – já que este

foi o primeiro a usar uma “combinação interdependente de palavras e figuras na Europa” (MCCLOUD, 2005, p. 17). Töpffer foi muito influenciado por Hogarth. Filho de Wolfgang Adam Töpffer (1766-1847), pintor suíço, Rodolphe Töpffer – quando tinha 18 anos – se encantou com as estampas criadas por Hogarth (MOYA, 1986). Disse ele:

No século passado, um homem de gênio, Hogarth, grande artista, mas sobretudo grande moralista, publica diversas séries de gravuras formando dramas completos [...] Portanto, é próprio das estampas reunir, num alto nível, estas diversas condições de ação, de reduzir toda proposição em imagens de vida, de transformar todo raciocínio em espetáculo animado, distinto, luminoso; de reunir todos os elementos com uma eloquência simples, grosseira, mais apropriadamente maravilhosa à natureza e ao lazer dos espíritos brutos e sem cultura (TÖPFFER, apud MOYA, 1986, p. 12).

Moya (1986) também diz que Rodolphe Töpffer como seu pai, queria ser pintor, entretanto teve problemas de visão e por isso não o pôde sê-lo. Estudou em Paris e deu aula em vários colégios de Genebra, posteriormente se tornando famoso por suas obras que mesclavam ilustrações e textos (MOYA, 1986). As histórias de Töpffer, iniciadas no início do século XIX, eram satíricas, feitas através de caricaturas e requadros (MCCLOUD, 1993). Uma das primeiras histórias em quadrinhos foi *M. Vieux-Bois* em 1827 (Figura 12) – chamada no Brasil de *Os Amores do Senhor Jacarandá*, sendo publicada pela Livraria Garnier em 1860 e falandoda das desventuras e dos sortilégios pelos quais o personagem homônimo passava em busca do seu objeto amado – no caso, uma mulher (FINOTTI, 2019). Os protagonistas de Töpffer, mesmo sendo diferentes, têm algo em comum: “Todos os heróis de Töpffer estão à procura de algo aparentemente simples, mas que acaba provocando catástrofes” (MOYA, 1986, p. 13). Em 1846-1847, criou algumas poucas histórias em imagens intituladas *Histoires en Estampes* produzidas despretensiosamente nos intervalos de seu trabalho como pedagogo (MOYA, 1986). Segundo McCloud (1993), por serem produzidas como um hobby, infelizmente Töpffer não pôde perceber o potencial real de suas criações – que foram elogiadas até pelo escritor alemão Johann Wolfgang Von Goethe (1749-1832): “Se, no futuro, ele (Töpffer) tivesse escolhido um assunto menos frívolo e se limitasse um pouco, produziria coisas além de toda concepção.” (GOETHE, apud MCCLOUD, 2005, p. 17). Por não ser nem escritor e nem desenhista, Töpffer criou uma linguagem

própria que era as duas coisas (MCCLLOUD, 1993). Os desenhos complementam os textos e vice-versa. Segundo o próprio Töpffer (1837 apud MOYA, 1986, p. 13) “Os desenhos, sem esse texto, teriam um significado obscuro, o texto, sem o desenho, nada significaria”.

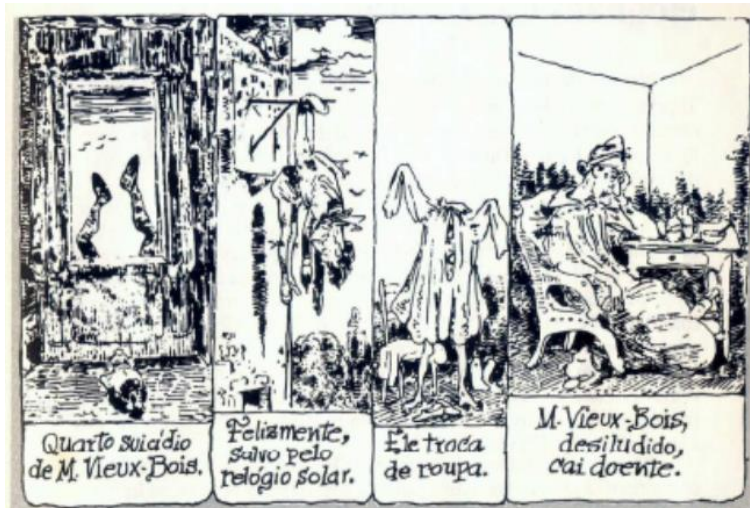


Fig. 12: *M. Vieux-Bois*. Fonte: (MOYA, 1986, p. 11)

Depois de Töpffer, mais autores se tornaram pioneiros das histórias em quadrinhos. Um deles foi o alemão Wilhelm Busch (1832-1908). Poeta, cartunista, artista e humorista, Busch estudou pintura quando jovem e ao ingressar na Academia de Munique se tornou membro do *Künstler-verein*, um clube de artistas (MOYA, 1986). Segundo Moya (1986) foi nessa época que teve suas primeiras caricaturas publicadas no semanário *Fliegenden Blätter* em 1859 e, em 1865, na Alemanha, surge sua mais famosa criação: *Max und Moritz* (Figura 13). Essa série de histórias, traduzidas no Brasil por Olavo Bilac (1865-1918) como *Juca e Chico* e editado pela Melhoramentos, conta as aventuras de dois meninos travessos que aprontavam muitas confusões, o que rendeu duras críticas por pedagogos da época (MOYA, 1986). Provavelmente por acharem que a crianças que liam as histórias poderiam se inspirar nos personagens e repetir as travessuras.

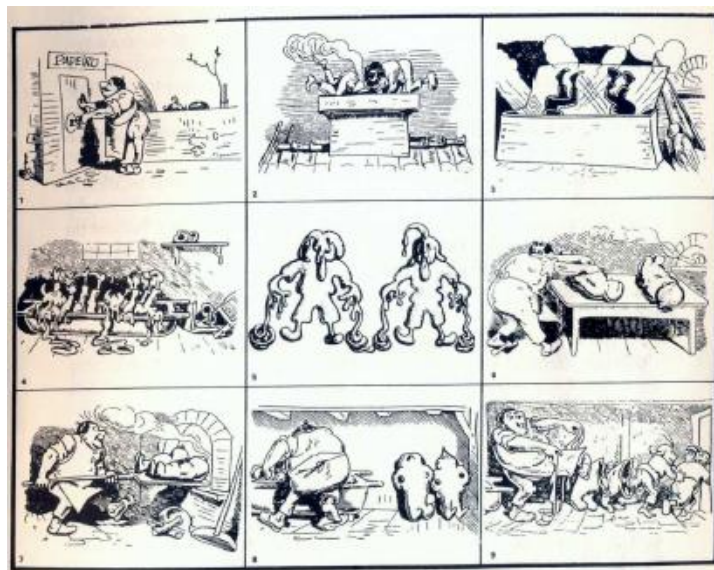


Fig. 13: *Max und Moritz*. Fonte: (MOYA, 1986, p. 15)

Também segundo Moya (1986) outro importante precursor dos quadrinhos foi o francês nascido no Lure (na Alta-Saxônia) Georges Colomb (1856-1945), o “Christophe” (cujo pseudônimo vem de um jogo de palavras com seu sobrenome Colomb, pois “Christophe Colomb” era como os franceses se referiam a Cristovão Colombo). Em 1889, segundo Moya (1986), criou aquela que seria considerada por alguns como a primeira HQ moderna: *Famille Fenouillard* (Figura 14). Colomb nunca usou balões com falas, mas costumava inserir textos sob seus quadros e, além disso, fazia uso de técnicas consideradas avançadas para sua época, como angulações inusitadas, movimentos acelerados, silhuetas, dentre outros. (MOYA, 1986).

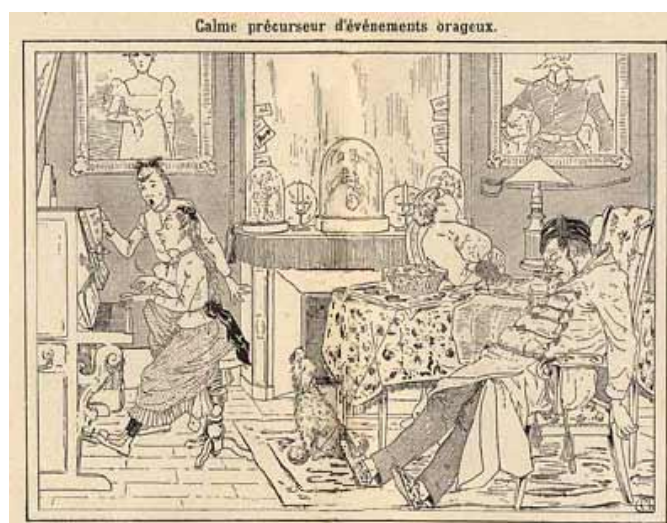


Fig. 14: Um trecho de *Famille Fenouillard*. Fonte:

<[https://2.bp.blogspot.com/-Y-4vxBeLjTA/ThVsrSdpHII/AAAAAAAAAGcg/QLICzs1ThSs/s1600/christophe\\_fenouillard\\_d1.jpg](https://2.bp.blogspot.com/-Y-4vxBeLjTA/ThVsrSdpHII/AAAAAAAAAGcg/QLICzs1ThSs/s1600/christophe_fenouillard_d1.jpg)>

Moya (1986) reconhece as contribuições de Töpffer, Busch e Colomb e sua importância para a gênese dos quadrinhos ao afirmar:

Töpffer, Colomb e Busch aliavam suas qualidades literárias ao excelente nível de desenhos, ao senso de humor, à antevisão do que viria a ser um dos veículos de maior sucesso no mundo das comunicações: os *comics*. (MOYA, 1986, p. 16).

Em 1895, ainda segundo Moya (1986), surge *The Yellow Kid* (Figura 15) de Richard Fenton Outcault (1863-1928), o motivo do início dos *comics*. Sendo publicado aos domingos, foi o primeiro personagem fixo semanal. Sua primeira aparição foi em *At the Circus in Hogan's Alley* nas páginas do jornal nova-iorquino *New York World* de Joseph Pulitzer (1847-1911). Nessa obra havia um menino orelhudo, cabeçudo e usando um camisolão sujo e azul (no quadro colorido) que aparecia em dois painéis: um em cores e outro em preto e branco. A substituição do azul pelo amarelo foi feita no ano seguinte a pedido do responsável pela colorização. Desse dia em diante o público passou a chamá-lo de *Yellow Kid* (*Menino Amarelo* em tradução livre). As histórias se passavam nas ruas e becos de Nova York dessa época, as ações eram fragmentadas em quadros e, por não conterem balões, os textos ficavam na roupa do protagonista. Estes continham frases que faziam críticas sociais a assuntos desse período, influenciado por charges<sup>1</sup> políticas (MOYA, 1986).

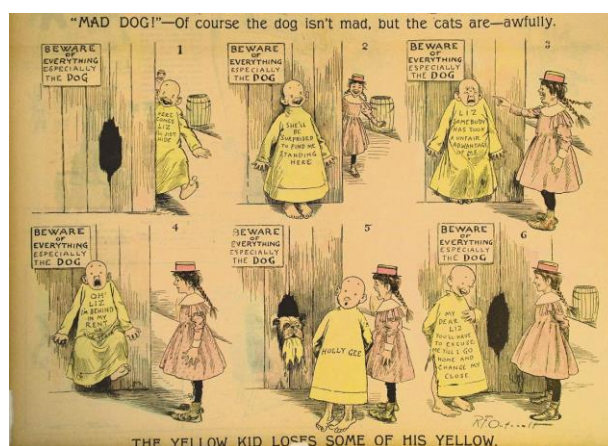


Fig. 15: Uma das tirinhas a cores do *Yellow Kid*. Fonte:

<<http://3.bp.blogspot.com/-pFTDqeZNPBQ/VprCvk5StYI/AAAAAAAAABY4/hk1urM-pWOY/s1600/yellow.jpg>>

<sup>1</sup> É um estilo de humor jornalístico que satiriza situações e notícias atuais para causar o riso. Normalmente usa um único quadro. Vem do francês *charger* (carga).

Ainda em 1896, segundo Moya (1986), Outcault levou o Menino Amarelo junto com a equipe de redação para o concorrente, o *Sunday New York Journal* de William Randolph Hearst (1863-1951). Este fato originou uma briga entre os dois jornais pela posse do personagem já que, segundo Ribeiro e Zurgk (2019), no *World*, George B. Luks continuou desenhando o personagem, pois Outcault não o registrou. Ao mesmo tempo, Outcault o fazia no *Journal*. Segundo Moya (1986), a pedido de Hearst, Outcault passou a utilizar balões de fala e a fazer desenhos mais progressivos, além do *World* passar a publicá-lo em cores e com título pelo qual o público se referia a ele: *The Yellow Kid*. Com isso Outcault deu forma definitiva aos *comics* (MOYA, 1986), sendo o precursor das tirinhas cômicas (CASTELHANO; RIBEIRO, MOLERO 2019). A disputa pelo personagem chegou aos tribunais e, depois do resultado favorável a ambos os lados, além dos problemas com os conservadores, Outcault desistiu do Menino, saiu do *Journal* e passou a trabalhar como *freelancer* (MOYA, 1986).

Moya (1986) diz que anos mais tarde, após tentar outras histórias que não conseguiram a mesma popularidade do Menino Amarelo, Outcault criou o que seria seu segundo sucesso: *Buster Brown* (Figura 16). Segundo Moya (1986) apesar de já ter aparecido como figurante nas histórias do Menino Amarelo em 1897, *Buster Brown* só foi criado em 1902 e publicado na seção em cores do jornal *New York Herald*. O personagem tinha uma conduta pior que o do Menino Amarelo e aprontava bem mais que este, mas só foi aceito por ser burguês, o que mostra que as críticas ao *Yellow Kid* na verdade eram puro preconceito social (MOYA, 1986). Publicado no Brasil como *Chiquinho* em *O Tico-Tico* em 1905, por um bom tempo pensou-se que era brasileiro, mas quando *Buster Brown* parou de ser publicado em 1910, *Chiquinho* passou a ser desenhado por artistas nacionais até meados dos 1950. (MOYA, 1986).



Fig. 16: Uma das histórias de *Buster Brown*. Fonte: (MOYA, 1986, p. 26)

## 4.2 Eras dos Quadrinhos

Segundo Renato Kress (2019) na mitologia grega existiram gerações, também chamadas de Eras, nas quais a raça humana foi criada. Foram elas: a Era de Ouro (governada pelos Titãs), de Prata (dominada pelos Deuses), de Bronze (novamente dominada pelos Deuses), Heroica (regida por heróis e semideuses) e de Ferro (comandada por homens mortais). Marcus Ramone (2019) diz que assim como a história da humanidade na mitologia é dividida em eras, o mesmo acontece com os Quadrinhos. Elas são: Era de Platina (1897-1937), Era de Ouro (1938-1955), Era de Prata (1956-1969), Era de Bronze (1970-1979) e Era Moderna (1980-Hoje). Alguns autores, como Andreotti (2019) dizem que a Era de Bronze durou de 1970 a 1985 e ainda citam mais duas: a Era de Ferro (1986-1994) e a Renascença (1994-Hoje). Vamos explicar cada uma:

### 4.2.1 Era de Platina (1897-1937)

Segundo Moya (1986) em 1897 surge das mãos do alemão Rudolph Dirks (1877-1968) a obra *Katzenjammer Kids* (Figura 17). Foi nessa época que surgiu a primeira Era dos Quadrinhos que foi chamada de Era de Platina (RAMONE, 2019). Segundo Castelhana, Ribeiro e Molero (2019), Dirks se inspirou em *Max und Moritz* de Wilhelm Busch para criar os dois protagonistas Fritz e Hans que eram dois garotos que viviam em alguma colônia alemã na África junto com os pais e o avô. Depois de algum tempo,

os parentes adultos desapareceram e foram substituídos pelo Capitão em 1902, que adotou os meninos e sofria com as travessuras deles que, inicialmente, não tinham falas, mas depois Dirks lhes fez falar um idioma anglo-germânico muito bem humorado através do uso de balões – sendo um dos pioneiros nessa tática (MOLERO *et al.*, 2019).



Fig. 17: Uma das tiras de *Katzenjammer Kids* por Harold H. Knerr.

Fonte: (MOYA, 1986, p. 25).

Depois disso diversos autores e personagens surgiram e tiveram suas histórias e personagens publicados em tiras de jornais pelo mundo. A maioria das histórias eram tiras cômicas, de onde se originou o termo *comics* (CIRNE, 1970), que designa as histórias em quadrinhos nos países de língua inglesa. Segundo Ramone (2019), no início de 1930 as tiras de jornais começaram a ser comercializadas pela primeira vez como revistas de histórias em quadrinhos. Antes disso, segundo Moya (1986, p. 144) "os *comics* eram publicados em tiras diárias nos jornais ou em suplementos dominicais coloridos". Existiam HQs que abordavam outros temas, como as de ficção científica de *Buck Rogers* (1929), o primeiro herói desse gênero (Figura 18), desenhado por Dick Calkins (1895-1962) e escrito por Phil Nowlan (1888-1940). O quadrinho foi publicado em cores pelo jornal *Courier Press* (Moya, 1986) e tratava da história de um piloto chamado Anthony *Buck Rogers* da Primeira Guerra Mundial que, ao inalar gases, despertava após 500 anos – em 2419 - numa Terra totalmente diferente (RIBEIRO; JUSTINO; DIOGO, 2019).



Fig. 18. Uma das tirinhas dominicais de Buck Rogers. Fonte:

<<http://3.bp.blogspot.com/-dodgjxiZEOo/UKUdvIIs6YI/AAAAAAAAABWs/w2TzA7U3G-M/s1600/1.jpg>>

Entre 1933 e 1937, muitos personagens e artistas de quadrinhos começaram a fazer sucesso (RAMONE, 2019). Segundo Moya (1986) alguns deles foram aqueles que exploravam o gênero policial e investigativo como *Dick Tracy* (1931) de Chester Gould (1900-1985) e *Batman* (1939) (RAMONE, 2019), desenhado por Bob Kane (1915-1998) e escrito por Bill Finger (1914-1974). Entretanto, antes do Homem Morcego, grande parte de todos esses gêneros misturados culminaria na criação daquele que seria um marco nas histórias em quadrinhos: o *Superman* (1938) de Jerry Siegel (1914-1996) e Joe Shuster (1914-1992), o que daria fim a Era de Platina e iniciaria a Era de Ouro dos Quadrinhos.

#### 4.2.2 Era de Ouro (1938-1955)

Quase dez anos após a queda da Bolsa de Nova York – que deu origem a chamada Grande Depressão – nasceu o primeiro super-herói da história, o *Superman*. O único filho de Jor-El é mandado a Terra para sobreviver a explosão de seu planeta-natal, Krypton. Aqui, por causa da radiação do Sol Amarelo, tem suas características fisiológicas kryptonianas melhoradas e passa a combater o crime e a vilania.

Este importante quadrinho marcou o gênero, pois suas características eram algo novo para os padrões da época: um ser superpoderoso com um uniforme e uma identidade secreta, segundo Junior (2019), tal como os antigos deuses gregos, ajudando

e salvando as pessoas de bem. Antes do Superman os heróis *pulp* (de revistas baratas com contos) até usavam máscaras, uniformes e tinham codinomes, mas não possuíam poderes, salvando donzelas em perigo de vilões utilizando apenas habilidades físicas e mentais (ANDREOTTI, 2019). Segundo Moya (1986) tudo começou quando Siegel imaginou o personagem e dividiu sua ideia com Shuster que a desenhou. Os dois colegas de estudos então fizeram várias tiras e levaram-nas para as distribuidoras de material de imprensa para editores de jornais. Estas acharam a proposta fantasiosa demais e a recusaram, entretanto, os editores gostaram e, após juntarem as tiras em um formato de *comic book* (*livro de quadrinhos* em tradução livre), publicaram a *Action Comics Nº 1* (Figura 19) e ela fez muito sucesso e vendeu muito bem (MOYA, 1986). Segundo Junior (2013), nessa época o estilo de narrativa era cheio de recordatórios (caixas de texto) que explicavam as imagens e nos quais os personagens narravam suas atitudes.

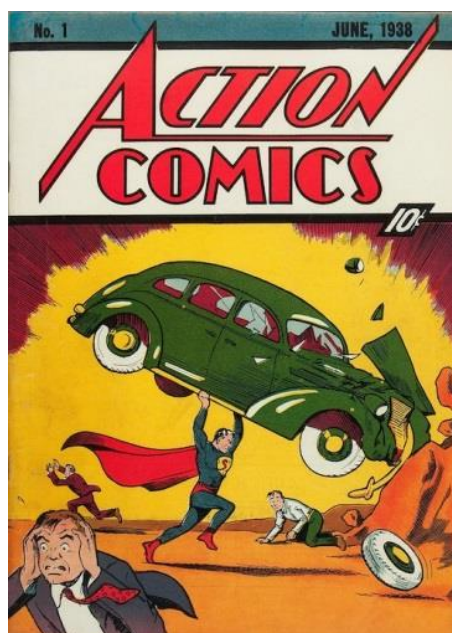


Fig. 19: Estreia da revista *Action Comics*.

Fonte: <<https://quadrinhos.files.wordpress.com/2015/03/3-action-comics-1.jpg>>

Todos estes aspectos se tornariam padrões na estética dos super-heróis que sucederam a criação do Superman. Depois dele surgiram vários heróis: o Homem-Morcego sombrio inspirado em heróis *pulp* *Batman* (1939) de Bob Kane e Bill Finger (ANDREOTTI, 2019), o Príncipe Submarino *Namor* (1939) de Bill Everett (1917-1973), *Tocha-Humana* (1939) de Carl Burgos (1916-1984), *Capitão Marvel* (1939) de

C.C. Beck (1910-1989), dentre muitos outros (MOYA, 1986). Alguns conseguiram reinventar a própria linguagem dos quadrinhos, como foi no caso de *Spirit* (1940) de Will Eisner. A popularidade das revistas de super-heróis era tão grande que foram usadas até para campanhas na Segunda Guerra Mundial (1939-1945). Segundo Moya (1986) todos os heróis, a pedido do presidente americano Franklin Delano Roosevelt (1882-1945), apareceram combatendo forças do Eixo. O *Capitão América* (1941) foi um deles. Criado por Jack Kirby (1917-1994) e Joe Simon (1913-2011) foi um “pleno esforço dos quadrinhos em prol dos Aliados (...) em momento de ultrapatriotismo” (MOYA, 1986, p. 160). Segundo Ramone (2019), foi o primeiro herói a ganhar uma revista própria antes de aparecer em outra HQ.

Quando a Segunda Guerra Mundial acabou, em 1945, as HQs de ficção científica começaram a atrair a atenção do público (RAMONE, 2019). Os super-heróis clássicos já não atraíam mais o público como antigamente (ANDREOTTI, 2019). Nesse período, apesar das HQs fazerem bastante sucesso, também cresceu muito a popularidade de quadrinhos de terror e pirataria (ANDREOTTI, 2019). Esse cenário mudou em 1954 quando um psiquiatra alemão chamado Fredric Wertham (1895-1981) escreveu um livro chamado *Seduction Of Innocent (A Sedução dos Inocentes* em tradução livre) que dizia que os quadrinhos eram a causa da delinquência juvenil, sadomasoquismo e uma afronta a moral - além disso, ele afirmava que também eram a causa da homossexualidade entre os jovens (ANDREOTTI, 2019). Essas ideias de Wertham, segundo Andreotti (2019), causaram inúmeros problemas às editoras que, pressionadas pelo pânico gerado na população estadunidense, passaram a adotar o *Comics Code Authority* (Código de Ética dos Quadrinhos). Era uma espécie de autocensura para os quadrinhos e a garantia que as crianças não leriam coisas que não eram recomendadas para as suas idades. Segundo Sean Howe (2012) caso as revistas não apresentassem o selo em suas capas, elas não seriam distribuídas para venda.

Todos esses acontecimentos acabaram devolvendo a popularidade aos super-heróis, principalmente quando o editor Julius Schwartz (1915-2004) da *National Comics* teve a ideia de reformular o *Flash*, deixando-o mais “científico” (ANDREOTTI, 2019). E ficção científica era outro tema bem popular na época. Esses fenômenos juntos culminaram no fim da Era de Ouro e início da Era de Prata dos Quadrinhos.

### 4.2.3 Era de Prata (1956-1969)

Foi necessário recriar os heróis após a chegada da chamada “Era Atômica”, já que os leitores perderam o interesse neles (JUNIOR, 2019). Tudo começou com a reformulação do *Flash* (ANDREOTTI, 2019) de Gardner Fox (1911-1986). Trocando Jay Garrick (baseado no deus grego Hermes) por Barry Allen (da “polícia científica”) que fez bastante sucesso - isso ocorreu na revista *Showcase N°4* (1956) (JUNIOR, 2019) (Figura 20).



Fig. 20: A estreia do *Flash* Barry Allen com o *Comics Code Authority*. Fonte:

<<https://quadrinhos.files.wordpress.com/2015/03/6-showcase-4.jpg>>

Nessa época diversos heróis foram reimaginados. As HQs passaram a contar com elementos fantasiosos como monstros, extraterrestres, viagens no tempo, robôs, etc (JUNIOR, 2019). Após o crescente interesse das pessoas pelo gênero ficção científica, em 1960, houve uma reformulação na equipe Sociedade da Justiça e ela se tornou a Liga da Justiça (ANDREOTTI, 2019). Howe (2012) conta que Martin Goodman (1908-1992), em 1961, era editor da *Magazine Management* (futura Marvel Comics) e havia acabado de jogar uma partida de golfe com o editor da *DC Comics*, Jack Liebowitz (1900-2000). Goodmann ouviu de Liebowitz que, após juntar seus heróis mais famosos (Superman, Batman, Mulher-Maravilha, Lanterna Verde), a revista da Liga da Justiça da América (1960) estava vendendo bastante. Quando voltou para a *Magazine Management*, Goodmann pediu ao jovem Stanley Martin Lieber - mais conhecido como Stan Lee (1922-2018) que criasse uma equipe para rivalizar com o super grupo de Liebowitz. Após uma longa conversa com sua esposa Joan B. Lee (1922-2017), Stan

Lee juntou-se com Jack Kirby e criou o que seria o primeiro grande sucesso: *Quarteto Fantástico* (Figura 21) em 1961 (HOWE, 2012). Um grupo de astronautas vai ao espaço e é exposto a radiação cósmica ganhando super poderes.



Fig. 21: A primeira aparição do Quarteto Fantástico.

Fonte: <<https://quadrinheiros.files.wordpress.com/2015/03/7-fantasticfour-1.jpg>>

Muitos exemplares foram vendidos e logo foram encomendadas mais histórias no mesmo estilo. Dessa forma surgiram *Homem-Formiga* (1961) de Stan Lee e Jack Kirby, *Homem-Aranha* (1962) de Stan Lee e Steve Ditko (1927-2018), *Hulk* (1962) de Stan Lee e Jack Kirby, *Homem de Ferro* (1963) de Stan Lee, Don Heck (1929-1995), Larry Lieber (1931) e Jack Kirby e *X-Men* (1963) de Stan Lee e Jack Kirby, *Doutor Estranho* (1963) de Stan Lee e Steve Ditko e *Thor* (1962) de Stan Lee, Jack Kirby e Larry Lieber e, finalmente *Vingadores* (1963) de Stan Lee e Jack Kirby (HOWE, 2012) – assim com o Quarteto Fantástico, outro rival da Marvel para a Liga da Justiça da DC. Segundo Andreotti (2019), por causa do *Comics Code Authority*, as HQs eram leves e divertidas, mas com o passar do tempo, o selo foi enfraquecendo. Apesar disso o público começara, novamente, a se desencantar com os heróis e os quadrinhos desse gênero foram perdendo leitores e vários títulos foram cancelados. Em meados dos anos 70 surgiram as histórias focadas em questões sociais, políticas e raciais – um reflexo das mortes ocorridas na Guerra do Vietnã (1955-1975) e do crescimento na luta pelos Direitos Civis de negros e gays (ANDREOTTI, 2019). As HQs, seguindo essa tendência, começaram a tratar de “assuntos mais modernos” (RAMONE, 2015). Nesse cenário aconteceu o fim da Era de Prata e o início da Era de Bronze dos Quadrinhos.

#### 4.2.4 Era de Bronze (1970-1985)

Segundo Andreotti (2019), a Era de Bronze se iniciou em 1970 e acabou em 1985. Após a retomada da popularidade das revistas de super-heróis e o nascimento da Marvel Comics (fazendo frente a DC Comics), diversas HQs foram sendo publicadas, mas, também segundo Andreotti (2019), os quadrinhos da Era de Prata eram simples demais: existia apenas o bem e o mal. E isso era muito claro. Por isso algumas dessas histórias soavam simplistas demais (um reflexo das medidas exigidas pelo Código de Ética dos Quadrinhos) e não tinham mais tanto apelo junto aos fãs como antes, por isso começaram a perder público novamente (ANDREOTTI, 2019).

Em 1971, ainda segundo Andreotti (2019), Stan Lee foi contatado pelo Departamento de Saúde, Educação e Bem-Estar dos Estados Unidos pedindo que, em alguma história, abordasse o mal causado pelo abuso de narcóticos. Segundo Howe (2012), Lee pediu autorização ao Código de Ética dos Quadrinhos que, após votar, reprovou e vetou a proposta - mesmo com Lee mostrando o quão nocivas e prejudiciais elas eram (ANDREOTTI, 2019). Howe (2012) relata que Lee resolveu fazer mudanças e adotou diversas estratégias editoriais, como até encorajar Martin Goodman a ignorar a proibição e publicar a história sem o selo. A Marvel então publicou um quadrinho do Homem-Aranha no qual Harry Osborn, colega de quarto de Peter Parker, tomava várias pílulas. Essas medidas foram adotadas em *The Amazing Spider-Man* Nº 96 (Figura 22) ao Nº 98 (ANDREOTTI, 2019). Resultado: a repercussão positiva nos jornais foi maior que a reprovação do Código de Ética dos Quadrinhos que, segundo Andreotti (2019) foi duramente criticado e, com isso acabou sendo revisado.

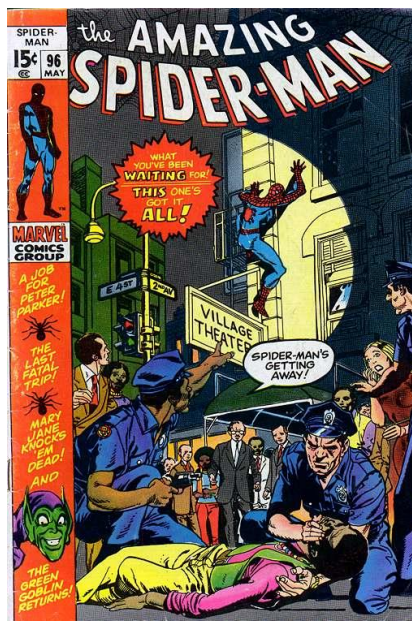


Fig. 22: A HQ contra as drogas publicada sem o selo do *Comics Code Authority*.

Fonte: < <https://quadrinheiros.files.wordpress.com/2015/08/096.jpg> >

Uma das histórias dessa época (também com esse tema anti-drogas) foi publicada em 1971 por Dennis O’Neil (1939-2020) e Neal Adams (1941) – dessa vez com o selo do Código de Ética dos Quadrinhos. Essa dupla encaixava todo tipo de crítica social em *Green Lantern/Green Arrow* (*Lanterna Verde/Arqueiro Verde* traduzido) (HOWE, 2012). Segundo Andreotti (2019) os super-heróis passaram a se engajar político e socialmente, o que trouxe uma abordagem mais realista para as HQs. Em vários quadrinhos era possível ver super-heróis explorando assuntos como racismo, problemas sociais, políticos, econômicos, além de heróis das mais diversas etnias (ANDREOTTI, 2019). Segundo Ramone (2019), na década de 1980 os heróis passaram a estar presentes em tramas mais adultas. Entre 1985 e 1986, segundo Marangoni (2019), ocorreu o primeiro grande *reboot*<sup>2</sup> da DC Comics, a *Crise nas Infinitas Terras*. Esse grande evento criado por Marv Wolfman (1946) e George Perez (1954) também ficou marcado pela morte de um personagem que ajudou a criar a Era de Prata: o *Flash* Barry Allen. Esse acontecimento precedeu os tempos sombrios que se aproximavam (MARANGONI, 2019) e as linhas editoriais que seriam usadas nas décadas seguintes.

Segundo Andreotti (2019), a dupla Dennis O’Neil e Neal Adams – durante os anos 70 – também seria responsável por trazer o Batman de volta a suas raízes e deixá-lo mais violento e psicótico, tendência que seria seguida por Frank Miller (1957) ao

<sup>2</sup> É o reinício de uma história ou franquia, desconsiderando tudo que ocorreu antes nela.

criar a HQ *O Cavaleiro das Trevas* (1986). Isso seria muito bem retratado nessa HQ e também em *Watchmen* (1986) de Alan Moore (1953) e Dave Gibbons (1949). Esses quadrinhos mais adultos e realistas – retratando as mudanças políticas, sociais e culturais dos Estados Unidos – marcariam o fim da Era de Bronze e o começo da Era de Ferro (ANDREOTTI, 2019) ou da Era Moderna (RAMONE, 2019).

#### 4.2.5 Era de Ferro ou Moderna (1986-1994)

Durante a Era de Ferro (ou Moderna) ocorreu o fim da Guerra Fria. Esse período marcado por tensões político ideológicas entre Estados Unidos e União Soviética, foi fonte de diversas tramas e ideias usadas nas HQs criadas nessa época (MARANGONI, 2019). 1986 foi um ano muito importante para o modo como os quadrinhos contavam suas histórias. O autor Will Eisner havia cunhado o termo *graphic novel* para se referir às HQs mais sérias e com temas maduros – também chamadas de romances gráficos. Esse termo ficou popularizado por causa de sua obra *Um Contrato com Deus* (1978). Chamá-las simplesmente de *comics* não fazia sentido. Um dos quadrinhos que seguiu essa linha editorial mais adulta foi *O Cavaleiro das Trevas* (1986) de Frank Miller (Figura 23).

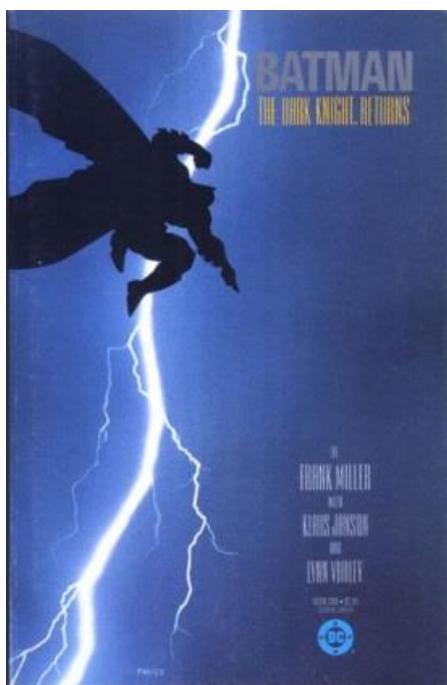


Fig. 23: Capa original de *O Cavaleiro das Trevas*.

Fonte: <<https://nakedlunchradio.files.wordpress.com/2008/08/dkkntc.jpg>>

Mostrando um Batman idoso que volta a ativa depois de décadas aposentado, nesta HQ estavam presentes temas complexos como a violência exagerada, a justificativa da brutalidade dos heróis contra os vilões (sendo que alguns personagens começaram até a serem chamados de anti-heróis por causa disso), a expressividade gráfica feita através da valorização do visual ao invés do textual, discussões político-ideológicas e outros assuntos recorrentes em histórias da Era de Ferro (ou Moderna) (MARANGONI, 2019). Os super-heróis e vilões, muitas vezes se questionavam sobre suas ações e até sobre si mesmos. Tudo isso presente em tramas complexas e profundas, uma evolução do estilo de narrativa herdada da Era anterior. Outra *graphic novel* que utilizou essa forma de contar uma história foi *Watchmen* (1986). Escrita por Alan Moore e desenhada por Dave Gibbons, essa HQ em formato de minissérie com 12 edições mostra vigilantes sem poderes (chamados de *Watchmen* no original) envolvidos num enredo com diversas discussões político-filosóficas em uma narrativa que foge bastante do clichê de quadrinhos de super-heróis observado nas décadas anteriores. Segundo Marangoni (2019), em 1992 surge a *Image Comics*. Fundada por sete ilustradores e roteiristas que saíram da *Marvel Comics*, nessa editora os direitos autorais dos personagens e histórias pertenciam aos próprios criadores (GUIA DOS QUADRINHOS, 2019) – diferente de como acontecia normalmente na indústria de HQs onde os direitos pertenciam a quem publicava as histórias, no caso, às editoras (esse modelo de negócio era seguido por Marvel e DC, por exemplo). Segundo o Guia dos Quadrinhos (2009) a Image já conseguiu a proeza de ser a segunda maior editora em vendas de exemplares, tendo ultrapassado a *DC Comics* e ficando atrás da *Marvel Comics*. Esse fenômeno da saída de autores de grandes editoras foi um dos responsáveis pela criação dos quadrinhos da editora Dark Horse (JUNIOR, 2019).

Segundo Maragoni (2019) além das diversas HQs mencionadas anteriormente, outras duas merecem destaque. A primeira é *A Morte do Superman* de Dan Jurgens (1959) e Brett Breeding (1961). Publicado de 1992 a 1993, nesse arco temos o falecimento brutal do Superman depois de lutar com o vilão *Doomsday* (também conhecido como *Apocalypse* no Brasil). Foi evento importantíssimo, afinal de contas, era a morte do primeiro e maior herói de todos. A segunda, conforme dito por Marangoni (2019) foi *A Queda do Morcego* publicada de 1993 a 1994. Nessa trama ocorre o surgimento do vilão Bane que quebra a coluna do Batman, o que força o Homem-Morcego a ser substituído pelo anti-herói Azazel. Todavia essas abordagens extremamente violentas não mais agradavam os leitores que sentiam falta dos heróis em

abordagens clássicas e grandiosas (MARANGONI, 2019). Essa busca por nostalgia culminou no fim da Era de Ferro (ou Moderna) e no início da Renascença.

#### 4.2.6 Renascença (1994-Hoje)

Iniciada em 1994, a Renascença se deu a partir da publicação de *Marvels* (1994) (Figura 24) de Kurt Busiek (1960) e Alex Ross (1970). Segundo Howe (2012), essa minissérie de quatro edições parecia agradar desde os fãs mais antigos até os novos leitores. *Marvels* teve a proeza de “recapturar, por um breve instante, a emoção que os super-heróis Marvel conseguiam transmitir” (HOWE, 2013, p. 376).

Apesar de abordar grandes acontecimentos envolvendo esses heróis, as histórias se passavam pela perspectiva de um homem comum: o fotógrafo Phil Sheldon. Sobre a sinopse Howe (2012) afirma:

Como típico espectador inocente, a vida de Sheldon era afetada em cada avanço, desde a criação do androide Tocha Humana em 1939 até a morte de Gwen Stacy no início dos anos 1970. Enquanto os heróis imortais seguiam sua marcha, robustos e sem se diminuir, Sheldon, assim como os roteiristas e artistas do mundo real por trás das cenas dos quadrinhos, virava testemunha envelhecida da história (HOWE, 2013, p. 375).

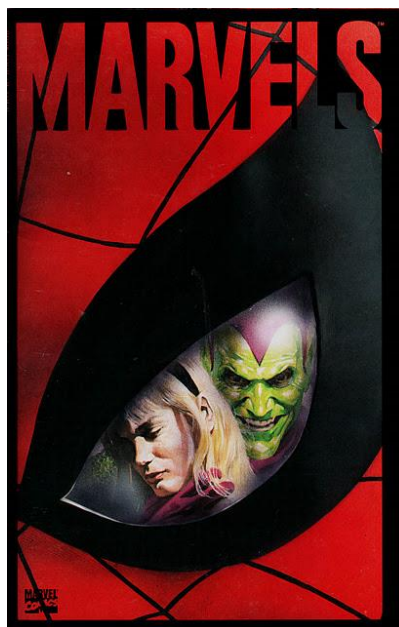


Fig. 24: *Marvels* Vol. 1 N° 4 (1994).

Fonte: <<https://sharemaniacs.files.wordpress.com/2012/01/alex-ross-marvels-04.jpg>>

A Renascença também foi marcada pela publicação de *Reino do Amanhã* (1996) de Mark Waid (1962) e Alex Ross. Essa *graphic novel* mostra um futuro sombrio no qual o Superman e diversos outros membros da Liga da Justiça se aposentaram, mas retornam 10 anos depois para combater os superseres que estão prestes a destruir o mundo (FIGUEIRA, 2019).

Essa Era representou um resgate aos valores heroicos e a nostalgia da Era de Prata e se contrapõe ao que se fazia na Era de Ferro com heróis tristes e anabolizados – Reino do Amanhã soa como uma crítica ao que era feito na Era de Ferro (ANDREOTTI, 2019). Esse clima de heroísmo clássico perdura até hoje nos quadrinhos atuais, sejam eles HQs comuns ou *graphic novels*. Em algumas HQs surgidas nesse período, o traço de muitos desenhistas foi e ainda é bastante influenciado por um estilo muito popular no Brasil e em diversos países a partir dos anos 90, mas que já era bem conhecido no Japão há dois séculos: o *mangá*.

## 6. Mangá

*Mangá* é a alcunha pela qual os ocidentais se referem ao estilo de quadrinho oriundo do Japão. Lá os japoneses se referem a qualquer HQ chamando-a de *mangá*, já que essa palavra designa histórias em quadrinhos. Assim como os espanhóis as chamam de *historieta* e *tebeo*, os americanos as chamam de *comics*, os italianos as chamam de *fumetti*, os franceses as chamam de *bandes dessinées* (CIRNE, 1970) etc.

*Mangá* (em japonês: 漫画) é a junção de dois ideogramas: 漫 (*man*) e 画 (*gá*). *Man* é “humor” e *gá* é “grafismo” e, literalmente, significa “desenho engraçado” (SATO, 2019). Originou-se durante o período Tokugawa (1660-1867) (AMAZONAS, 2019) através da obra *Hokusai Manga* (1814) (MOYA, 1986) (Figura 25) de Katsushika Hokusai (1760-1849) - que desenhou diversas cenas da vida dos japoneses em 15 volumes usando tinta nanquim em papéis feitos com arroz (MANGÁS BRASIL, 2019). Esses rolos, muito comuns durante os séculos XI e XII eram chamados de *Ê-makimono*s (AMAZONAS, 2019). Hokusai a criou entre 1814 e 1829, modificando os traços das pessoas dando ênfase às características marcantes e as transformando-as em caricaturas – isso foi o início das charges e HQs em território nipônico (SATO, 2019). Durante o Xogunato Tokugawa, o Japão se fechou para o ocidente, mas sua cultura foi difundida na Europa e na América (AMAZONAS, 2019). Antes mesmo do *Hokusai Manga*, segundo Amazonas (2019), foi criado o *Tobae Sankokushi* (1702), considerado o livro mais antigo de histórias ilustradas do mundo e o primeiro produzido no Japão, não

havendo balões de fala ou quadros, mas mostrava, através de uma narrativa, pessoas brincando na cidade de Kyoto.

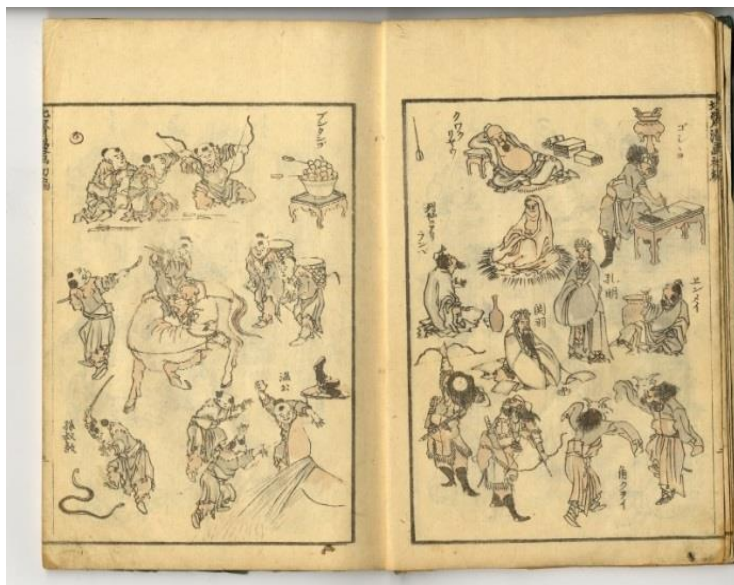


Fig. 25: Duas páginas do *Hokusai Manga*.

Fonte: <[https://mangasbrazil.files.wordpress.com/2013/04/1-88-046-01\\_006\\_800.jpg](https://mangasbrazil.files.wordpress.com/2013/04/1-88-046-01_006_800.jpg)>

O isolamento cultural do Japão com os ocidentais só teve fim durante a Era Meiji (1868-1912) na segunda metade do século XIX (SATO, 2019). Com isso, segundo Amazonas (2019), os cartuns europeus adentram no país trazidos pelos ilustradores George Bigot (1860-1927) e Charles Wirgman (1835-1891) - que é considerado *Patrono da Charge Moderna Japonesa* por ter editado a *Japan Punch* (Figura 26), a primeira revista de charges humorísticas nipônicas.

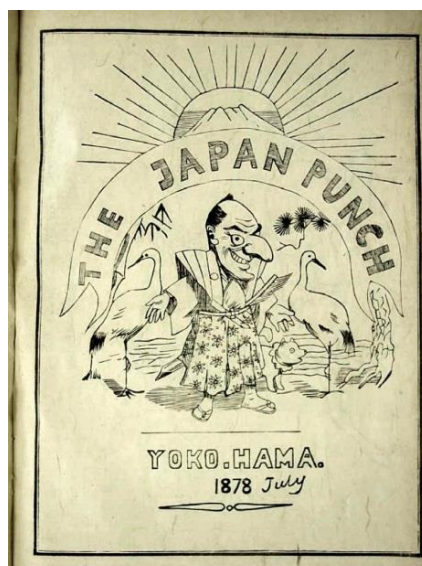


Fig. 26: Capa de uma edição da *Japan Punch* (1878). Fonte:

<[https://poussin.edu.pe/blog/wp-content/uploads/2015/07/Japan\\_Punch\\_Jul\\_1878.jpg](https://poussin.edu.pe/blog/wp-content/uploads/2015/07/Japan_Punch_Jul_1878.jpg)>

Um dos artistas que trabalhou com Wirgman foi Rakuten Kitazawa (1876-1955) - que foi responsável pela adoção do termo *mangá* para se referir a quadrinhos em território japonês e criou as primeiras HQs com personagens regulares no Japão (SATO, 2019). A primeira delas foi *Tagosaku to Mokube no Tokyo Kenbutsu* (1902) (*Tagosaku e Mokubê - Viagem a Tóquio* em tradução livre) (Figura 27) e, assim como aconteceu com os *comics*, os *mangás* também começaram nos jornais na forma de tirinhas, depois apareceram em suplementos dominicais até finalmente serem publicados em formato de revistas (AMAZONAS, 2019).

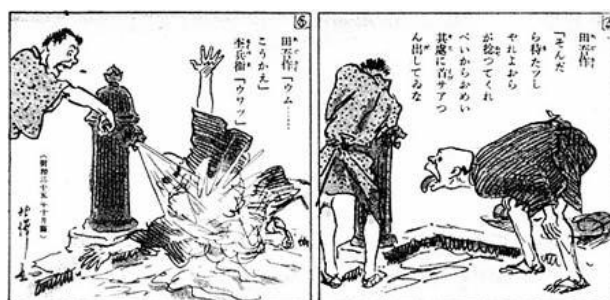


Fig. 27: Um trecho de *Tagosaku to Mokube no Tokyo Kenbutsu* (1902). Fonte:

<[http://2.bp.blogspot.com/-66itk05xR7Y/UFT2ZCEpnsI/AAAAAAAABpI/BE8loimgJ1g/s1600/Kitazawa\\_03.jpg](http://2.bp.blogspot.com/-66itk05xR7Y/UFT2ZCEpnsI/AAAAAAAABpI/BE8loimgJ1g/s1600/Kitazawa_03.jpg)>

Segundo Amazonas (2019), diversos outros *mangás* foram sendo publicados desde então, mas eram voltados para o público adulto. Essa forma de mídia só passou a

atender os jovens com o surgimento das revistas *Shōnen*<sup>3</sup> *Club* (1914) (lançada mensalmente com vários títulos) para os rapazes pela editora *Kodansha* (que publica diversos sucessos até hoje), da *Shōjo*<sup>4</sup> *Club* (1923) para as moças e da *Yonen Club* (1926) para as crianças – originando as primeiras revistas divididas em gênero e idade do Japão, estilo que é publicado até hoje.

Durante a Segunda Guerra Mundial, o Japão passou a pregar patriotismo e valorização de suas raízes através de histórias em quadrinhos (AMAZONAS, 2019) assim como foi feito nos Estados Unidos. É nesse período que surge aquele que é considerado como o “*Deus do Mangá*”: o autor Osamu Tezuka (1926-1989) (SATO, 2019). Segundo Manhaes (2019), durante os anos 1940, Tezuka (muito influenciado pelas obras de Walt Disney e dos cinemas alemão e francês) passa desenvolver o estilo *mangá* – usado até hoje por vários *mangakás*, os autores de *mangás*. Nessa metodologia, ele passa desenhar personagens com traços caucasianos, corpos altos e esguios, olhos grandes e expressivos influenciado pelo teatro Takarazuka, (formado apenas por atrizes com que usavam forte maquiagem que destacavam os olhos junto com a luz oriunda dos holofotes), além de usar técnicas cinematográficas para desenhar enquadramentos. Segundo McCloud (2005, p. 43) “graças a influência do desenhista Osamu Tezuka, os quadrinhos japoneses têm uma longa e rica história de personagens icônicos”. Sua primeira obra foi *Shin Takarajima* (1941) (*A Nova Ilha do Tesouro* no Brasil) (Figura 28).



Fig. 28: Capa da versão brasileira de *Shin Takarajima*.

Fonte: <[https://esoumdesenho.files.wordpress.com/2019/01/newpop\\_novailhatesouro-1.png](https://esoumdesenho.files.wordpress.com/2019/01/newpop_novailhatesouro-1.png)>

<sup>3</sup> Significa “garoto” em japonês.

<sup>4</sup> Significa “garota” em japonês.

Quando a Segunda Guerra acabou, o Japão estava destruído, mas havia adotado políticas para se recuperar (AMAZONAS, 2019). Tezuka desenvolveu obras com caráter humanista, como *Buddha* (1972), oriundo dos problemas enfrentados no pós-guerra (SATO, 2019). Tezuka também criou o sistema de produção de *mangás* que é utilizado até hoje no qual o *mangaká* contrata e coordena assistentes para auxiliá-lo fazendo as mais diversas tarefas como desenhar por cima dos *storyboards* dele, aplicar retículas (adesivos transparentes – que também podem ser inseridos digitalmente), arte-finalizar, etc. Assim o autor foca em criar a história e a diagramação, além de desenhar as partes principais como personagens e a base das cenas. Cada um possui uma função determinada como num sistema fordista (MANHAES, 2019). Sobre a influência de Tezuka nos *mangakás* que o procederam McCloud (2008, p. 226) comenta:

Gêneros podem levar décadas para evoluir. No Japão, as diversificadas histórias de Tezuka inspiraram vários gêneros modelados de perto em seu estilo... mas, a cada geração que passava, os artistas conduziam suas histórias e estilos em diferentes direções, de acordo com as necessidades de seus gêneros de escolha, até que grande parte da semelhança familiar entre os gêneros se perdeu.

Alguns *mangás* bem famosos de Tezuka ao redor do mundo são *Jungle Taitei* (1950) (*Kimba, O Leão Branco* no Brasil), *Tetsuwan Atomu* (1952) (*Astro Boy* no Brasil) e *Ribbon no Kishi* (1953) (*A Princesa e o Cavaleiro* no Brasil), segundo Manhaes (2018), foi a primeira obra seriada voltada para as moças – sendo Tezuka considerado também como o *Pai do Mangá Shōjo*. Todas estas obras foram transformadas em *animes*, os desenhos japoneses e, segundo Sato (2019), Tezuka foi um dos pioneiros desse tipo de mídia – criando, segundo Manhaes (2019), seu próprio estúdio de animação: a *Mushi Productions* (1961) (hoje *Tezuka Productions*) que criou versões animadas de várias de suas obras. Através disso, criou-se uma dinâmica usada até hoje: o *anime* impulsiona as vendas do *mangá* popularizando a obra.

Na década de 50 houve uma migração de diversas editoras pequenas para Tóquio por causa do crescimento da tiragem. Nos anos 60 existiam várias editoras na capital do Japão. As revistas eram grossas e publicadas em preto e branco elas passaram a ganhar páginas coloridas depois da popularização dos *mangás*. Nessa época também diversas mulheres passaram a atuar como assistentes e *mangakás* – o que aumentou a

produção e veiculação de *mangás shōjo*. Antes disso só havia homens trabalhando com quadrinhos nipônicos (MANHAES, 2019).

Os primeiros estilos de *mangás* foram o *kodomo*<sup>5</sup> (para crianças), *shounen*<sup>6</sup> (para meninos), *shoujo*<sup>7</sup> (para meninas). Segundo a Mangás JBC (2019) nos anos 50 surge o *gekigá*<sup>8</sup>, tocando em temas maduros e voltados para o público adulto masculino. Nos anos 70, aparece a versão atualizada dele: o *seinen*<sup>9</sup>. Depois surgiu o *josei*<sup>10</sup>, que é o *gekigá* para o público adulto feminino. Fora estes, existem vários outros gêneros.

O *mangá* também é conhecido por ser publicado em preto e branco - sendo desenhado com tinta nanquim na maioria das vezes. As limitações presentes em publicações desse tipo faz com que muitos autores façam uso de retículas ou diferentes tonalidades de nanquim misturado com água para preencher fundos de cenas, cabelos de personagens, além de objetos e roupas. Isso acontece porque no Japão eles são veiculados em revistas com coletâneas que usam papel jornal - que podem ser semanais, quinzenais, mensais, etc. Essas publicações chegaram a vender 5 milhões de cópias por mês entre 1985 e 2000. O que diminuiu em 50% com o crescimento da internet, a pirataria e a crise econômica, levando as editoras a começarem a exportar para o ocidente. Atualmente os maiores consumidores são Estados Unidos, França e Alemanha. O Brasil também consome bastantes quadrinhos produzidos no Japão (G1, 2019) o que é fomentado através de animações, jogos, publicações e eventos voltados para amantes desse tipo de entretenimento. Esse gosto por quadrinhos, muitas vezes, acaba fazendo com que vários brasileiros se tornem autores de seus próprios quadrinhos – seja no estilo *mangá* ou *comics*. Essa prática que se iniciou no Brasil no início do século XIX.

## 5. HQs no Brasil

Segundo Moya (1986), a primeira ilustração brasileira (ou cartum) é chamada *A Campanha e o Cujo* e foi criada em 14 de dezembro de 1837 por Manuel Araujo Porto-Alegre (1806-1879). Já o início das HQs no Brasil ocorreu através de um italiano chamado Angelo Agostini (1843-1910), considerado um dos pioneiros das histórias em quadrinhos como Töpffer, Busch e Colombe. Radicado brasileiro, Agostini passou a

<sup>5</sup> Significa *criança* em japonês.

<sup>6</sup> É o mesmo que *shōnen* (garoto) e é destinado a meninos entre 12 e 18 anos.

<sup>7</sup> É o mesmo que *shōjo* (garota) e é destinado a meninas entre 12 e 18 anos.

<sup>8</sup> Significa *figura dramática* em japonês. Seu estilo de narrativa é equivalente a *graphic novel*.

<sup>9</sup> Significa *jovem* em japonês e é destinado a homens entre 20 e 50 anos.

<sup>10</sup> Significa *mulher* em japonês e é destinado a mulheres entre 20 e 50 anos.

morar em São Paulo em 1859 e, cinco anos depois, começou a trabalhar como desenhista em 1864 na revista *Diabo Coxo* e, dois anos depois, na revista *O Cabrião*, mas foi em 1867 que desenhou suas primeiras histórias com a obra *As Cobranças* (Figura 29). No mesmo ano se mudou para o Rio de Janeiro (MOYA, 1986).

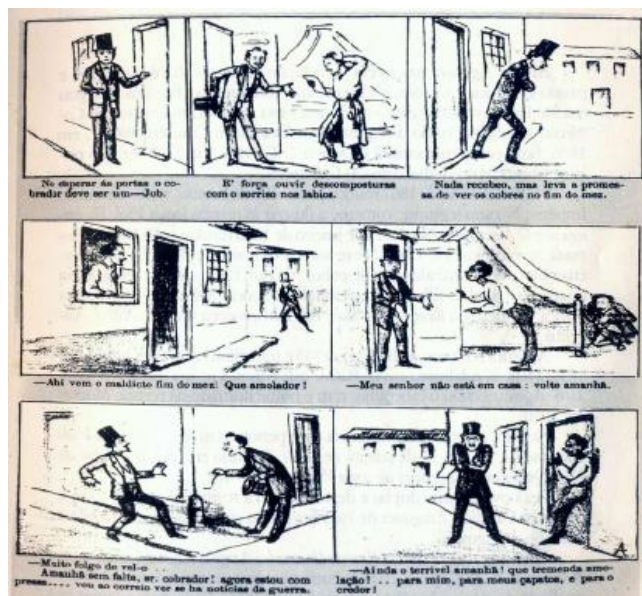


Fig. 29: *As Cobranças* (1867). Fonte: (MOYA, 1986, p. 19).

Segundo Moya (1986) em 1868 virou ilustrador das revistas *O Mosquito* e *Vida Fluminense*. Nesta última, em 30 de janeiro de 1869, surgiu seu primeiro personagem fixo em *As Aventuras de Nhô Quim* ou *Impressões de uma Viagem à Corte*. Em 1876 fundou sua própria revista, a *Revista Ilustrada*. No N° 331 dela, em 27 de janeiro de 1883, Agostini cria *As Aventuras de Zé Caipora*, com mais um personagem seriado e o subtítulo "Zé é Convidado a Jantar na Casa da Baronesa de...". Publicou-a até o N°35 em 1888, ano em que também deixou a direção da *Revista Ilustrada*, a vendeu e partiu para a França por problemas pessoais - retornando ao Brasil em 1895. Neste ano trabalhou em *Dom Quixote* durante três anos, colaborando depois com a editora *O Malho* que, em 11 de outubro de 1905, lançou a revista infantil *Tico-Tico* (cujo cabeçalho fora ilustrado por Agostini) (Figura 30) fundada pelo jornalista Luís Bartolomeu de Souza e Silva por sugestão de Renato de Castro (MOYA, 1986).

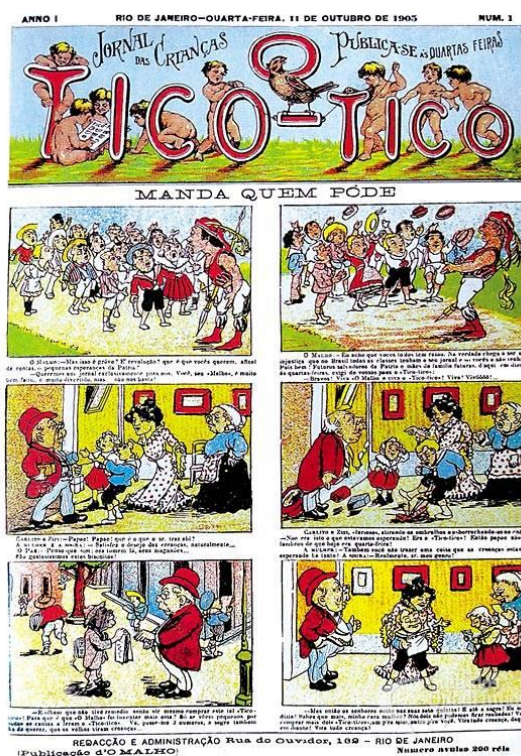


Fig. 30: Primeira edição da revista *O Tico-Tico*. Fonte:

<http://guiadosquadrinhos.com/edicao/ShowImage.aspx?id=24467&path=omalho/t/ti17310001.jpg>

Apesar de ser considerada por Moya (1986, p. 40) como “o marco inicial das publicações dedicadas às crianças no Brasil”, a *Tico-Tico* não foi a primeira revista do gênero no país. Antes dela existiu o *Jornal da Infância*. Fundado em 5 de fevereiro de 1898, durou 5 edições (até junho de 1898) e era graficamente pobre (MOYA, 1986). Já a *Tico-Tico* era publicada em cores e, segundo Moya (1986), fora calcada na revista francesa *La Semaine de Suzette* (cuja personagem foi chamada de *Felismina* quando publicada no Brasil) – prática adotada durante muitos anos. A *Tico-Tico* tinha vários tipos de conteúdos para agradar as crianças, dentre eles passatempos, fotografias, enigmas (BIBLIOTECA NACIONAL, 2019) e também histórias em quadrinhos.

Segundo Moya (1986) apesar da *Tico-Tico* trabalhar com decalques de quadrinhos estrangeiros, muitos artistas nacionais de renome trabalharam criando material original para a revista e seus almanaques. Dentre eles J. Carlos (1884-1950) (criador dos personagens Jujuba, Carrapicho, Goiabada e Lamparina), Luis Sá (1907-1979) (criador dos personagens Reco-Reco, Bolão e Azeitona) e muitos outros que passaram pela *Tico-Tico* – que foi tão importante que recebeu elogios de nomes como Ruy Barbosa (1849-1923) e Carlos Drummond de Andrade (1902-1987) (MOYA, 1986).

Durante os anos 30 diversos personagens infantis famosos foram publicados pela *Tico-Tico*, dentre eles *Mickey Mouse*, *Popeye* e *Gato Félix*. Com a chegada de outros personagens – presentes nas revistas de super-herói, por exemplo – a concorrência pela preferência do público infantil aumentou. Nos anos 60, a *Tico-Tico*, em decadência, diminuiu a periodicidade, o que levou ao fim de sua circulação em 1962 (BIBLIOTECA NACIONAL, 2019).

Segundo Moya (1986) o jornal paulista *A Gazeta* publicou *A Gazetinha* (1929) (que durou até os anos 1950) publicando diversos quadrinhos, dentre eles *Fantasma* e *Superman*. Em 1934, surge a revista *Suplemento Juvenil* fundada por Adolfo Aizen (1907-1991). Antes chamada de *Suplemento Infantil* (fundado em 14 de março de 1934) e publicada no jornal carioca *A Nação* em forma de encarte, a revista (agora independente) revolucionou os meios de comunicação e revelou grandes escritores e artistas nacionais, um deles foi Monteiro Filho (1909-1992), criador do quadrinho *Roberto Sorocaba* (1934) (Figura 31). Foi uma das primeiras revistas no Brasil a publicar quadrinhos de *Flash Gordon*, *Mandrake*, *Tarzan*, *Agente Secreto X-9*, entre outros. Tudo isso nos mesmos “moldes dos suplementos dominicais coloridos americanos” (MOYA, 1986, p. 117). Fez tanto sucesso que motivou o jornalista e empresário Roberto Marinho (1904-2003) (que futuramente fundaria a *Rede Globo*), a criar um concorrente: *O Globo Juvenil* em 1937. A *Suplemento Juvenil* permaneceu em circulação e, em 1947, fechou (MOYA, 1986).



Fig. 31: HQ de *Roberto Sorocaba* (1934) na primeira edição da *Suplemento Juvenil*.

Fonte: (MOYA, 1986, p. 118)

Em 12 de abril de 1939, segundo Moya (1986), estreou a revista *Gibi* (Figura 32) – também de propriedade de Roberto Marinho. A popularidade dela foi tão grande que fez com que todos os quadrinhos publicados no Brasil dali em diante passassem a ser chamados de *gibi* – muita gente, hoje em dia, ainda se refere a revistas em quadrinhos, de qualquer tipo, por essa alcunha. Em 1940, surgiu o *Gibi Mensal* com histórias completas (MOYA, 1986). Nessa época, em pleno vigor do Código de Ética dos Quadrinhos nos Estados Unidos, Moya (1986) relata que, no Brasil, os pais e professores já eram contra a leitura de quadrinhos por jovens e crianças. Entretanto, isso não impediu o crescimento e popularidade dessas publicações. Várias HQs em formato de tiras e capítulos foram publicadas por ela até 1950 – cuja edição mensal durou até 1963. Tentaram reeditar *Gibi* em 1973, mas não obtiveram sucesso (MOYA, 1986).



Fig. 32: Edição Nº 773 da revista *Gibi* (1943). Fonte:

<<http://1.bp.blogspot.com/-P2radsOUU90/TeE97gIXISI/AAAAAAAAAYw/YqqC-p0KM40/s1600/GIBI.2.jpg>>

Em 1942 (HIEROPHANT, 2019) é publicado *Amigo da Onça* de Péricles de Andrade Maranhão (1924-1961), o Péricles, na revista *O Gury* (que começou em 1940 e acabou em 1962) e, depois dela, em 1945 surge a Editora *EBAL* de Adolfo Aizen (MOYA, 1986). Na década de 1950 a Editora Abril passa a publicar as HQs dos personagens da Disney (MOYA, 1986) e, em 1952, adota o *formatinho* no qual ficou conhecida (HIEROPHANT, 2019). Nessa época passa a utilizar desenhistas brasileiros para ilustrarem quadrinhos da empresa de Walt Disney no Brasil (MOYA, 1986).

Em 18 de junho de 1951 em São Paulo, segundo Moya (1986), ocorreu a primeira exposição sobre quadrinhos no mundo. Idealizada por um grupo de jovens desenhistas, foi chamada de *Primeira Exposição Internacional de Histórias em Quadrinhos*. Dentre os organizadores estavam importantes nomes dos quadrinhos nacionais como o próprio Álvaro de Moya (1930-2017), Jayme Cortez (1926-1987), Syllas Roberg, Reinaldo de Oliveira e Miguel Penteado. Esse evento se realizaria no MASP, mas fora recusado – provavelmente por não enxergarem quadrinhos como forma de arte. A exposição então aconteceu no Centro de Cultura e Progresso com originais de grandes nomes dos quadrinhos internacionais, como Hal Foster, Alex Raymond e muitos outros (MOYA, 1986).

Em 1959 surge *Bidu* (Figura 33) de Maurício de Sousa (1935), a primeira tirinha publicada pela Folha de São Paulo (MOYA, 1986). Nesse ano Maurício se juntaria com outros artistas para criar uma gráfica exclusiva para desenhistas nacionais tendo publicado, em 1960, um gibi do Bidu. Maurício ainda criaria diversos personagens de sucesso como a *Mônica*, o *Cebolinha*, o *Cascão*, a *Magali*, o *Chico Bento*, dentre vários outros. Segundo Moya (1986) quando a Editora Abril lançou as revistas de Maurício, ele chegou a competir com os quadrinhos da Disney. Até hoje os personagens de Maurício são um sucesso no Brasil.

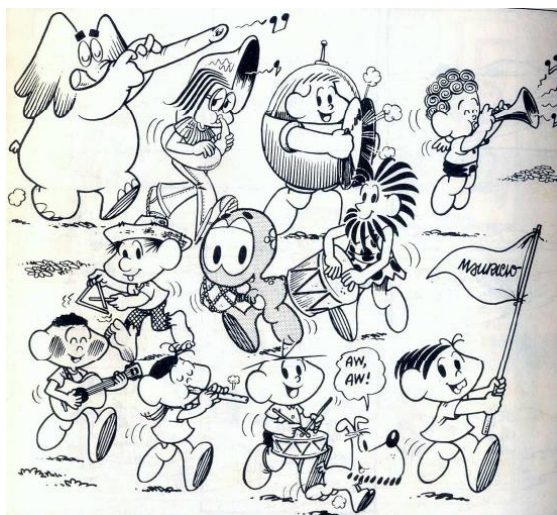


Fig. 33: *Bidu* (1959) de Maurício de Sousa. Fonte: (MOYA, 1986, p. 204)

Segundo Moya (1986), também em 1959, surge *Pererê* de Ziraldo (1932). O personagem era um Saci e suas histórias eram voltadas para a educação e a ecologia

(HIEROPHANT, 2019). Alguns anos depois deixou o quadrinho, só retornando em 1970 pela Editora Abril, mas deixando a série novamente para se dedicar aos quadrinhos políticos na revista *O Pasquim* (1969) (Figura 34) (MOYA, 1986). Além dele, outros grandes artistas das HQs brasileiras – como Henfil (1944-1988), Millôr Fernandes (1923-2012), Jaguar (1932), Luis Fernando Verissimo (1936), etc – integraram essa que era uma das várias revistas feitas por pequenos grupos que se opunham a Ditadura Militar (1964-1985) vigente no Brasil (HIEROPHANT, 2019). Segundo Moya (1986), eles eram influenciados pelo *underground* americano e por isso eram chamados pela corruptela *udi-grudi*. Muitos artistas de diversos âmbitos foram presos ou censurados nessa época. Principalmente por causa do moralismo que imperava nesse período (HIEROPHANT, 2019).



Fig. 34: Capa desenhada por Ziraldo na edição Nº 454 de *O Pasquim* (1978). Fonte:

<[http://1.bp.blogspot.com/-I1WNEmdFFg/T\\_GP3bhDOjI/AAAAAAAAACRo/pwPGiLk5ZMg/s1600/Pasquim+454.jpg](http://1.bp.blogspot.com/-I1WNEmdFFg/T_GP3bhDOjI/AAAAAAAAACRo/pwPGiLk5ZMg/s1600/Pasquim+454.jpg)>

Segundo Moya (1986), na década de 60, Leonel Brizola (1922-2004), na época governador do Rio Grande do Sul, tentou distribuir quadrinhos nacionalmente através de um sindicato local, mas a ideia falhou. Segundo Ribeiro (2019), em 1963, surge o primeiro quadrinho do um herói do Nordeste: *Flama* (Figura 35) de Deodato Borges (1934-2014). Criado em 1961 num programa de rádio chamado *As Aventuras do Flama*, o personagem fez bastante sucesso na Paraíba quando foi transmitido pela Rádio

Borborema de Campina Grande e também por várias outras estações radiofônicas. Posteriormente sendo transformado em HQ devido a popularidade. Existiram outros heróis brasileiros antes e depois do Flama, dentre eles estavam o *Capitão 7* (1954), o *Raio Negro* (1966) e o *Escorpião* (1965) (HIEROPHANT, 2019).

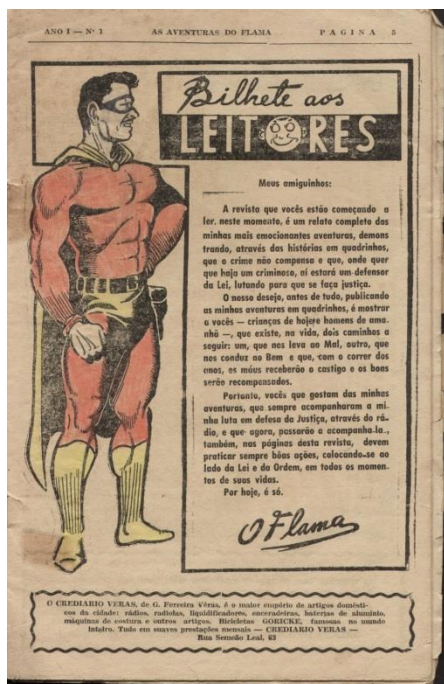


Fig. 35: *Flama* (1961) de Deodato Borges. Fonte:

<[http://3.bp.blogspot.com/\\_KIIAZM16tCo/TETqHxyBOMI/AAAAAAAAABY0/Z3kDBnt9BbA/s1600/Flama\\_3.jpg](http://3.bp.blogspot.com/_KIIAZM16tCo/TETqHxyBOMI/AAAAAAAAABY0/Z3kDBnt9BbA/s1600/Flama_3.jpg)>

Em 1963, surge uma lei federal voltada para a obrigatoriedade da publicação de quadrinhos nacionais (MOYA, 1986). Alguns anos mais tarde, diversas pessoas famosas aproveitaram o sucesso para publicarem versões de si mesmos em formato de histórias em quadrinhos, dentre elas tivemos Chico Anysio (1931-2012), Beto Carrero (1937-2008) e *Os Trapalhões* (1969). Em 1983 surge outra lei nos mesmos moldes daquela de 1963. Ela obrigava jornais e revistas a publicar uma quantidade de quadrinhos nacionais proporcional aos estrangeiros (MOYA, 1986). Nessa época, segundo Solera (2019), se destacaram Glauco (1957-2010), Laerte (1951), Angeli (1956), Fernando Gonsales (1961), dentre outros. Muitas dessas tiras foram publicadas em jornais como a *Folha de São Paulo*, *O Globo*, *O Estado de São Paulo* e o *Jornal do Brasil* (MOYA, 1986).

O Brasil já vinha participando e ganhando prêmios em diversos congressos de quadrinhos pelo mundo (MOYA, 1986), mas as histórias em quadrinhos ganharam mais importância ainda no país através da primeira *Bienal de Quadrinhos* realizada no Rio de

Janeiro em 1991 com a mostra de diversos quadrinhos nacionais, internacionais e a presença de milhares de fãs do gênero, além de desenhistas brasileiros e estrangeiros (HIEROPHANT, 2019). Nos anos 90 vários desenhistas brasileiros passam a trabalhar para grandes editoras internacionais, como Mike Deodato Jr (1963) – filho de Deodato Borges – que começa a trabalhar na Marvel. Nesse período também cresce a publicação de quadrinhos independentes brasileiros - o que acontece desde os anos 80 com o sucesso das HQs importadas para o Brasil (HIEROPHANT, 2019). Chamadas de *fanzines* – que era a junção de *fan* (fã) e *magazine* (revista) – essas publicações eram feitas de forma amadora e barata, muitas vezes distribuídas e vendidas de mão em mão. As histórias, também chamadas simplesmente de *zines*, podiam ser baseadas em personagens de editoras grandes (as *fanfics*) ou totalmente originais. É através delas que novos talentos são revelados. Como foi o caso de Fábio Yabu (1979), criador da série *Combo Rangers* (1998) que fez bastante sucesso quando suas histórias foram publicadas na internet (em forma de *webcomics*) e, posteriormente, ganharam versões impressas pela JBC em 2001 (HIEROPHANT, 2019). Existem diversos gêneros de ficção em quadrinhos: ação, aventura, ficção científica, terror, mas um estilo em particular será abordado por esta pesquisa e usado como base para a confecção da HQ: a comédia.

## 7. Comédia

O ato de rir sempre esteve presente na vida das pessoas. Segundo o dicionário Michaelis (2019) uma das definições de comédia é a: “representação caracterizada por seu propósito de fazer rir”. É comprovado cientificamente que rir faz bem ao corpo e a mente. Diminui o estresse e libera endorfina, causando uma excelente sensação.

As causas do riso são variadas. Normalmente o ser humano ri quando se depara com algo que não esperava. O riso é causado pela surpresa da situação. Como quando ouvimos uma piada pela primeira vez e a achamos engraçada. Isso é melhor explicado por Léo Lins (2014, p. 26) quando diz que uma piada é formada pela fórmula: *setup* + *punch line* = piada. Digamos que “*setup*” seria a “introdução da piada” e o “*punch*” é o desfecho. Qualquer piada ou anedota do planeta, por mais elaborada que seja, segue essa equação. Cada parte dela é fundamental para gerar risadas. O *setup* é a preparação da piada. É a introdução com as informações que o ouvinte precisará para entender o *punch line*. Que, por sua vez, corresponde a parte engraçada da piada. Esse trecho específico precisa de uma distorção forte o bastante para que possa ser engraçada e causar o riso. Essa distorção cômica acontece porque o ouvinte recebe uma informação

para a qual não estava preparado e o reflexo aparece na forma do riso. O comediante conta uma piada cujo final o ouvinte não imaginava e este sorri. A mesma premissa vale para o humor nos quadrinhos. Sobre a forma de fazer isso, Eisner (2010, p. 106) diz:

Ao contar uma piada, o narrador deve se concentrar em representar a ação ou o ambiente do qual a piada depende. O leitor é levado por uma trilha que muda de rumo repentinamente. Apesar do assunto poder ser contado em uma ou duas linhas escritas, o autor de quadrinhos tem de dar vida a um cenário que irá acomodar os desenhos. Isso é conseguido adicionando background antes e depois do assunto. [...] O texto sozinho não é o bastante para sustentar a ambientação da narrativa gráfica. Contar uma piada com ilustrações requer que o narrador mantenha absoluto controle das imagens. Torna-se necessário, entretanto, que se evite sutilezas na arte e se dependa de estereótipos e imagens facilmente reconhecíveis.

A comédia esteve atrelada as HQs desde os pioneiros dessa forma de mídia. Töpffer, Busch e Colomb faziam histórias em quadrinhos cujo teor era humorístico – tanto que levou esse tipo de entretenimento a ser chamado de *comics*. Diversos autores depois deles seguiram essa tendência, até aparecerem aqueles que optaram por desenhar quadrinhos explorando outros gêneros narrativos. Todavia, o humor continuou sendo usado de outras formas nas HQs, como a paródia e a sátira, por exemplo. A paródia é uma forma de humor que se utiliza de um elemento conhecido e o distorce através de uma releitura, sem perder a essência do original e sem deixar de remeter a ele, como na ocasião que Outcault juntou *Yellow Kid* e *Buster Brown* (Figura 36) em um quadrinho de sua autoria que parece parodiar o *Little Nemo* de McCay:



Fig. 36: *Buster Brown and Yellow Kid* (1907).

Fonte: (MOYA, 1986, p. 39).

Já a sátira é uma forma de humor jornalística que ironiza e aborda situações e notícias cotidianas, brincando e distorcendo fatos, muitas vezes, para mostrar uma opinião ou um posicionamento. Tanto ela quanto a paródia são vertentes da comédia que podem ser usadas nas charges políticas, no cartum e nas tiras cômicas. Entretanto, em 1952, surgiu uma das pioneiras em satirizar e parodiar a cultura *pop*: a revista MAD (Figura 37).

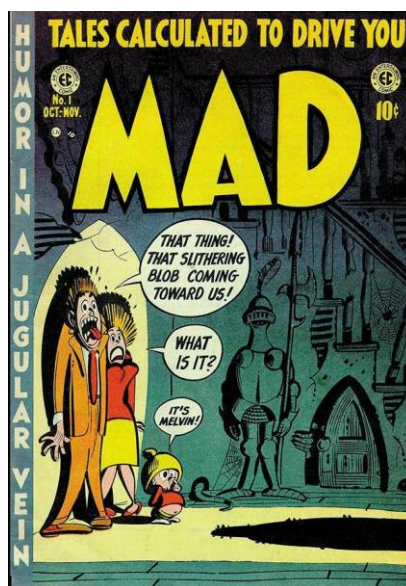


Fig. 37: Estreia da revista MAD (1952). Fonte:

<[http://www.guiadosquadrinhos.com/edicaoestrangeira/ShowImage.aspx?id=39817&path=247201\\_39817.jpg](http://www.guiadosquadrinhos.com/edicaoestrangeira/ShowImage.aspx?id=39817&path=247201_39817.jpg)>

Nascida das mentes de Harvey Kurtzman (1924-1993) e William Gaines (1922-1992), a *MAD* foi criada em parceria com diversos desenhistas de renome da época, como Frank Frazetta (1928-2010). Segundo Moya (1986), nasceu de uma brincadeira entre Kurtzman e o dono da editora Gaines que acabou se tornando uma revolução na imprensa mundial criando um novo tipo de humor que influenciou toda uma geração. Satirizavam e ridicularizavam diversos assuntos, incluindo o universo dos quadrinhos (MOYA, 1986).

Entretanto para criar uma boa HQ, um elemento essencial para que sua estrutura narrativa não fique comprometida (por mais que o desenho seja anatomicamente correto e o traço seja bem-feito) e ela possa ser entendida gerando as devidas emoções no leitor (e do qual a redação da *MAD* entende bem) é o roteiro.

## **8. Roteiro de histórias em quadrinhos**

Para qualquer tipo de história, independente da mídia na qual estará, é necessária a existência de um roteiro. É ele que guiará a narrativa, apresentará as características dos personagens, explicará as tramas principais e as subtramas, descreverá os cenários, etc. O roteiro de quadrinhos, segundo McCloud (2008, p. 149) é “a ferramenta mais associada com a escrita de histórias que outros vão desenhar” e para confeccionar esse tipo de roteiro é necessária a junção de certos elementos. Muitos deles são influenciados por meia dúzia de etapas descritas por McCloud (1993) como *Seis Passos*. São eles: a ideia/objetivo (o que influenciou o criador a dar gênese a obra e qual é o objetivo dele com ela), a forma (escrita, desenhada, cantada, etc), o idioma (a linguagem empregada, o estilo, o gênero, etc), a estrutura (o que colocar, o que retirar, o que compôr), a habilidade (o conhecimento para a confecção da obra) e a superfície (produção e acabamento).

Tudo isso influencia na história que, segundo Eisner (2005, p. 13), é definida como “a narração de uma sequência de eventos deliberadamente arranjados para serem contados”. A estrutura da história deve conter começo, uma linha de eventos e um fim (EISNER, 1996), também conhecido como começo, meio e fim. Essa estrutura pode ser melhor entendida pelo gráfico abaixo (Figura 38):



Fig. 38: Estrutura de uma história. Fonte: (EISNER, 2005, p. 13).

O mesmo vale para um roteiro de história em quadrinhos (Figura 39) que variará de acordo com as exigências da editora (EISNER, 1985). Para poder guiar o desenhista, é preciso que todos os dados necessários estejam presentes no roteiro – que pode ser feito pelo próprio desenhista (como em alguns trabalhos independentes) ou por um escritor designado para esta função (como nas grandes editoras).

Reino do Amanhã #2: "Verdade e Justiça"/Ms. Pg. 2 / REVISADO EM 7/2/96 / MARK WAID

PÁGINA 2

QUADRO 1: NOS AFASTAMOS DA IMAGEM ANTERIOR PARA MOSTRAR QUE O FUNDO PRETO É NA VERDADE A CÔRNEA DO OLHO ABERTO DE McCAY. SEM DIÁLOGO.

QUADRO 2: NOS AFASTAMOS AINDA MAIS ATÉ MOSTRAR TODO O ROSTO DE MCKAY. OS OLHOS ESTALADOS PELO HORROR.

1 LEGENDA: "...to sound..."

QUADRO 3: NOS AFASTAMOS AINDA MAIS, ATÉ MOSTRAR MCKAY DE CORPO INTEIRO, DE PÉ NUM CENÁRIO NEBULOSO, ATEMPORAL E ESPECTRAL EM QUE ELE E O ESPECTRO FORAM PARAR. TALVEZ UMA ESPIRAL DE CORES? TANTO FAZ PARA MIM. PODE DECIDIR POR VOCÊ MESMO. DE QUALQUER MODO, O ESPECTRO SE POSICIONA AO LADO E UM POUCO ATRÁS DE MCKAY, OLEHANDO NA DIREÇÃO DELE.

2 LEGENDA: ...anjos...

3 LEGENDA: ...não... EU ESTOU com o ANJO...

4 LEGENDA: ...não estou...?

QUADRO 4: O ESPECTRO SEGURA A PONTA DE SUA CAPA, ESTICANDO UM BRAÇO, ABRINDO BEM A CAPA PARA REVELAR UM VAZIO ESCURO DENTRO DELA.

5 MCKAY: Para onde você me LEVOU? Não tenho mais nenhuma noção de TEMPO ou ESPAÇO...

6 ESPECTRO: O tempo tem POUCO SIGNIFICADO no local onde estamos caminhando, Norman McKay. Nos movemos LIVREMENTE de um MOMENTO para o OUTRO.

7 ESPECTRO: GUIADO por SUAS VISÕES, eu lhe mostro apenas o que DEVEMOS ver.

8 Espectro: Você está DESORIENTADO?

9 MCKAY: BASTANTE. Eu não estava DORMINDO de verdade... e mesmo assim, eu estava SONHANDO de novo...

QUADRO 5: À MEDIDA QUE NOS MOVEMOS NA SOMBRÁ NEGRA SOB A CAPA DO ESPECTRO, COMEÇAMOS A VER NAQUELA ESCURIDÃO UMA IMAGEM POUCO PRECISA DO QUE IRÁ APARECER NO QUADRO SEGUINTE.

10 ESPECTRO: VOCÊ...?

Fig. 39: Roteiro de Mark Waid para *Reino do Amanhã* Nº 2. Fonte: (O'NEIL, 2005, p. 12)

O trabalho em conjunto desses profissionais – muitas vezes com o complemento de um colorista, um letrista e um arte-finalista (EISNER, 1996) – criam as histórias em

quadrinhos. Estas têm uma forma própria de serem lidos conforme relatado por Eisner (1996):

O processo de leitura dos quadrinhos é uma extensão do texto. No caso do texto, o ato de ler envolve uma conversão de palavras em imagens. Os quadrinhos aceleram esse processo fornecendo as imagens. Quando executados de maneira apropriada, eles vão além da conversão e da velocidade e tornam-se uma só coisa. Em todos os sentidos, essa forma de leitura recebe erroneamente o nome de literatura apenas porque as imagens são empregadas como linguagem [...] Quando é empregada como veículo de ideias e informação, essa linguagem se afasta do entretenimento visual desprovido de pensamento. E isso transforma os quadrinhos numa forma de narrativa (EISNER, 2005, p. 9 e 10).

Os altos e baixos nesse gráfico podem variar de acordo com o ritmo do roteiro, mas a estrutura serve para guiar e controlar a narrativa (EISNER, 1996). Os métodos de criação de roteiro são muitos, mas os mais utilizados para criar quadrinhos são: o argumento (ou *Marvel Way*), o *full script* ou o *layout script*.

### 8.1 Argumento ou *Marvel Way*

Método bastante utilizado por Stan Lee quando era roteirista de HQs nos primórdios da Marvel. Também chamado de *argumento prévio* (O'NEIL, 2005), funcionava da seguinte forma: Lee anotava várias ideias e trabalhava nelas até chegar num resultado satisfatório. Depois as levava para um desenhista que criava os quadrinhos em conjunto com o que Lee tinha escrito (HOWE, 2012). Foi assim que nasceu o Quarteto Fantástico conforme relatado pelo próprio Stan Lee:

Tomou alguns dias de rascunhos, um milhão de anotações [...] Depois de riscar e rascunhar mais um milhão, até que enfim cheguei a quatro personagens que achei que iam funcionar bem como equipe... escrevi um esboço com a descrição básica dos novos personagens e uma trama levemente fora do convencional, aí entreguei ao meu artista de maior confiança: o talentosíssimo Jack Kirby (LEE, apud HOWE, 2013, p. 10).

Stan Lee recorria a essa forma de roteiro, pois nessa época escrevia várias HQs ao mesmo tempo e ainda era editor e roteirista, então não podia dar um roteiro bem

detalhado, então fazia um argumento (Figura 40). Bastantes rascunhados, esses roteiros raramente passavam de uma página ou duas (O'NEIL, 2005). Como era uma versão resumida de tudo que ia acontecer na história, o desenhista ficava mais livre para criar as tomadas e cortes que achasse necessárias para a história funcionar. Isso “permite ao artista inovar *layouts* de página e composição de quadrinhos” (EISNER, 2010, p. 141). Sem falar que, segundo O'Neil (2005), como Lee trabalhava com grandes mestres com décadas de experiência, como Jack Kirby e Steve Ditko, não precisava colocar muitos detalhes nos roteiros. Depois que recebia os desenhos dos quadrinhos, Lee preenchia os balões de fala e as narrações. Muitos sucessos da Marvel Comics se deram graças a essa forma de roteiro que foi usado para criar as histórias de diversos heróis consagrados da editora.

Azrael #1/  
PÁGINA DOIS

1- Bem, nós basicamente reprisamos a página anterior, apenas recuamos para colocar a sala dentro. É a cobertura de um homem rico com estátuas e pinturas e aparelhos eletrônicos caros. AZ está diante de Carleton LeHah, um cara gordo usando um roupão, sentado numa cadeira estofada. Em algum lugar da sala, uma porta que, presumidamente, leva para outra parte do apartamento. Lá fora, obviamente, é noite. Talvez posicionar esta cena ao longo do topo da página.

AZ: ... a pena de morte por uma espada feroz!

Legenda: [ita] Minhas palavras foram amargas, minha ameaça uma promessa.

2- Ponto de vista de AZ: Carleton. Ele está sacando uma automática de debaixo do roupão.

Legenda: [ita] Mas não havia pavor algum em seu rosto, nada do pânico a que eu estava acostumado a ver em situações como essa.

Carl: Acho que não, senhor Anjo.

3- Ponto de vista de Carl: AZ.

AZ: Atrave-se a ameaçar Azrael com uma arma de fogo? Acredita que meras balas podem ferir..

4- Ponto de vista de AZ: Carl atirando nele.

Scm: Kha-BLAM BLAM BLAM

5- AZ recebe os impactos das balas.

AZ: Aagh

Legenda: [ita] As balas atravessam o traje de proteção que uso sob minha fantasia como se ele não existisse. E chegam até minha carne.

6- AZ se apóia contra a porta de vidro, ainda segurando a espada em sua mão direita, enquanto que a esquerda aperta o ferimento do peito que não pára de sangrar. O frio Carl está de pé perto dele, apontando a arma em sua direção.

Carl: Pra mim, sr. Anjo, parece que essas balas fizeram um baita dum estrago.

Fig. 40: Exemplo de argumento feito por Dennis O'Neil para *Azrael* Nº 1 (1995).

Fonte: (O'NEIL, 2005, p. 26).

## 8.2 Full Script

O *full script* ou roteiro completo (Figura 41) é uma forma de roteiro na qual o escritor detalha minimamente os aspectos da narrativa para guiar o desenhista. Esses manuscritos se parecem bastante com roteiros de cinema e TV (O'NEIL, 2005). Muitos nomes famosos dos quadrinhos roteirizam suas histórias desse modo, dentre eles Alan

Moore e Neil Gaiman. É bastante utilizada em histórias complexas (como *graphic novels*) e de temática mais madura.

Azrael #1/  
 CARL: Mais uma, bem no meio da testa...

PÁGINA TRÊS

1- AZ GOLPEIA COM A ESPADA PERTO DE ONDE ESTÁ O ROSTO DE CARL.  
 CARL: AAAG  
 LEGENDA: [ita] Eu desdenhei de mim mesmo diante da sensação de satisfação que senti quando minha lâmina cortou e queimou.

2- CARL CAMBALEIA NA DIREÇÃO CONTRÁRIA DE AZ COM O ROSTO SANGRANDO. ELE DEIXOU CAIR A ARMA. DOIS HOMENS CARREGANDO UZIS (OU QUALQUER OUTRA SEMI-AUTOMÁTICA SUPERMODERNA) ENTRAM PELA PORTA ACIMA MENCIONADA.  
 CARL: FRANÇOIS! PATRICK!  
 LEGENDA: [ita] Sua voz era um grito agudo.

3- CARL COM A MÃO NO ROSTO ENSANGÜENTADO, COM EXPRESSÃO DE MUITA RAIVA.  
 CARL: MATEM ELE!  
 4- PATRICK E FRANÇOIS DISPARAM AS UZIS...  
 SOM: brkebrkebrkebrkebrk

5-O IMPACTO DAS BALAS FAZ QUEBRAR AS PORTAS DE VIDRO, ATRAVÉS DAS QUAIS AZ ESTÁ SAINDO.  
 SOM: t-zhing t-zhing  
 SOM: KHA-REEESH  
 LEGENDA: [ita] Novamente, meu corpo tremeu como se tivesse levado uma pancada. Meus gemidos se perderam em meio ao som de vidro se quebrando e das armas disparando.

6- AZ NO PARAPEITO DO TERRAÇO. NOITE, COMO ACREDITO QUE JÁ MENCIONEI.  
 LEGENDA: Os sons que se espalhavam nas ruas lá embaixo me conduziram até a ponta do terraço. Buzinas, apitos, relinchos de cavalos... ouvia todos esses sons...

Fig. 41: Roteiro de Dennis O'Neil para *Azrael* Nº 1 (1995). Fonte: (O'NEIL, 2005, p. 28)

Existe uma forma de *full script* que é muito mais detalhada que a padrão. É através dela que o roteirista evita que o desenhista acabe criando detalhes indesejados ou saia da premissa inicial do roteiro. O escritor insere tantos detalhes no roteiro que fica praticamente impossível que o ilustrador não desenhe a história da forma como o roteirista a imaginou.

### 8.3 *Layout Script*

Também chamada de *storyboard* ou *rafe*, essa metodologia é utilizada quando o roteirista também é um desenhista ou tem um pouco de noção de desenho. Segundo Eisner (1985), através da relação entre quadrinhos e cinema essa técnica pode ser empregada para a confecção de cenas em peças publicitárias e filmes. No que se refere a HQs, o ilustrador rascunha a história apontando os detalhes referentes a cada elemento da página. Com isso ele fornece informações que guiarão o artista na hora de desenhá-la (EISNER, 1985). Utilizando esse método a versão final do quadrinho dificilmente sairá

muito diferente de como o roteirista concebeu inicialmente. Isso pode ser demonstrado pelo exemplo abaixo (Figura 42) quando Jason Lutes (1967) rascunhou um *layout script* para Nick Bertozzi (1970) desenhar a *graphic novel Houdini: The Handcuff King* (2007) (*Houdini: O Rei das Algemas* em tradução livre).

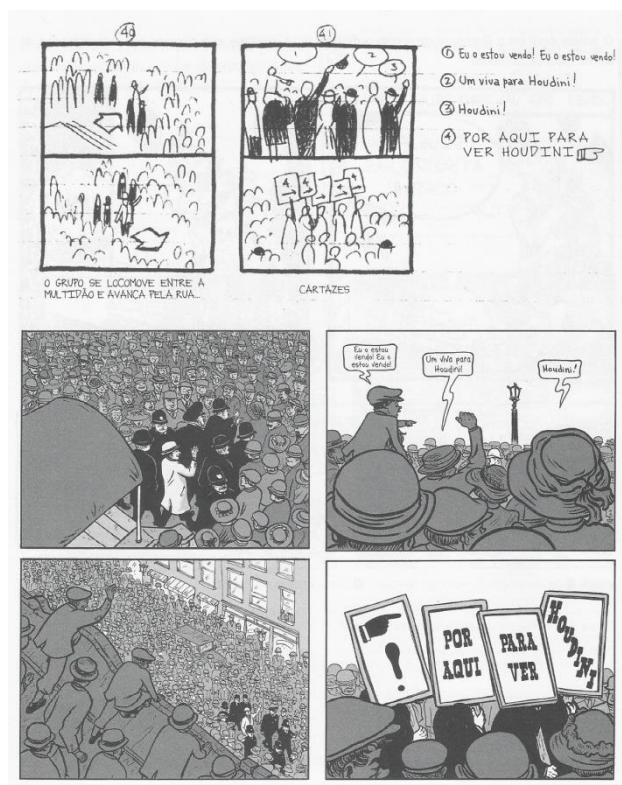


Fig. 42: *Layout script* de Lutes entregue a Bertozzi para *Houdini: The Handcuff King*.

Fonte: (EISNER, 2010, p. 137)

Diversas modificações foram feitas por Bertozzi nas ideias de Lutes. Melhorias em relação a enquadramento, a disposição e distribuição dos personagens ao longo dos quadros, aos dizeres presentes nas placas, dentre outras. Quando recebe o roteiro na forma de *layout*, muitas vezes o desenhista faz melhorias no conceito e, mesmo não tendo a mesma liberdade que um roteiro do tipo argumento permite, o ilustrador ainda consegue criar novos elementos que abrilhantam a ideia original e, segundo Eisner (1985) possibilitam que o escritor, artista e o editor mantenham um controle sobre a obra, economizando tempo e dinheiro.

Entretanto para compreender como a narrativa dos quadrinhos funciona não é preciso apenas entender os mecanismos de gênese dos roteiros. Também é necessário assimilar os elementos comunicativos dessa forma de mídia.

## 9. Elementos comunicativos

Will Eisner (1917-2005) define quadrinhos como: “a disposição impressa de arte e balões em sequência” (EISNER, 2010, p. 10). Para Scott McCloud (2005, p. 9) se tratam de “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador”. Para Dennis O’Neil (2005, p. 10) os quadrinhos são “uma linguagem formada por dois elementos separados e bastante diferentes usados em conjuntos para transmitir informação”. O dicionário *online* Michaelis (2020) define “Comunicação” como “Ato que envolve a transmissão e a recepção de mensagens entre o transmissor e o receptor, através da linguagem oral, escrita ou gestual, por meio de sistemas convencionados de signos e símbolos”. Para que haja compreensão do que ocorre nas páginas de quadrinhos é preciso conhecer os componentes comunicacionais presentes nelas e os significados destes empregados na história. Existem HQs que não possuem todos eles, mas cada um possui sua importância para que se possa entender o que se passa na narrativa. Dentre os vários existentes, o mais básico é o quadro.

### 9.1 Quadro

Também conhecido como *tomada* (O’NEIL, 2005) ou *requadro* (EISNER, 1985), é através dele que a história se desenrola. Ela pode ser contada através de um ou de muitos deles. O contorno do quadro funciona como o campo de visão do leitor, controlando o ponto de vista do espectador (EISNER, 1996). Os quadros são como recortes dos acontecimentos dela. Sua quantidade determina o fluxo da narrativa (Figura 43), como acontece, por exemplo, no ocidente onde as HQs são lidas da esquerda para a direita e de cima para baixo, semelhante ao sistema de leitura de textos. Essas dinâmicas permitem ao artista “orientar o leitor e estimular a emoção” (EISNER, 2010, p. 90).

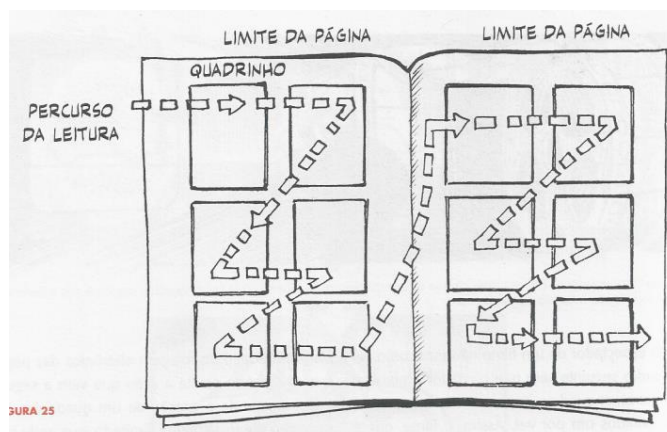


Fig. 43: Exemplo de fluxo de narrativa em HQs ocidentais. Fonte: (EISNER, 2010, p. 42)

O número de quadros também pode servir para determinar o tipo de HQ: a charge é formada por um único quadro. As tiras cômicas geralmente são formadas por poucos quadros. Em alguns casos, segundo Eisner (1996), com cerca de 3 ou 4 quadros. Os *comics*, *mangás* e *graphic novels* geralmente possuem vários deles. O quadro, não necessariamente, precisa ser um retângulo, um quadrado ou qualquer outra forma geométrica. Não precisa nem ter forma definida. Basta que as imagens presentes nele e ao redor dele já indiquem uma passagem de tempo. Como exemplificado abaixo na página de *To the Heart of The Storm* (1991) (*Ao Coração da Tempestade* no Brasil) de Will Eisner (Figura 44):



Fig. 44: Página de *To the Heart of The Storm* (1991).

Fonte: (EISNER, 2010, p. 145)

As passagens de tempo e o ritmo de uma HQ não dependem apenas da presença dos quadros, mas também do espaço entre eles. Esse intervalo é conhecido como calha ou sarjeta (Figura 45). Não existe nenhum desenho nela, mas é através dela que o leitor presume o que houve na história e entende o que ocorreu entre um quadro e outro. Ele junta o que aconteceu neles e conclui o que houve na transição entre os quadros.



Fig. 45: Dois quadros paralelos com uma sarjeta entre eles.

Fonte: (MCCLLOUD, 2005, p. 66).

Segundo McCloud (2008), essas transições quadro-a-quadro se dividem em seis tipos. São eles: *momento a momento* (uma única ação mostrada em vários momentos, o que exige o uso de vários quadros), *ação a ação* (que indica movimentação ou atitude de um único agente desempenhando uma série de ações), *sujeito a sujeito* (que mostra vários ângulos alternantes em uma ou mais cenas), *cena a cena* (indicando deslocamentos de espaço e tempo), *aspecto a aspecto* (mostra os diferentes aspectos de um lugar, momento ou ideia) e *non-sequitur* (que quer dizer *não se segue* em latim e não indica sequência lógica entre os quadros com imagens e palavras absurdas que não se relacionam). O posicionamento e organização dos elementos comunicativos nas HQs são determinados pela diagramação. Ela difere dependendo do tipo de quadrinho, o gênero da história e do estilo de narrativa adotados. Quando o artista a aplica corretamente, permite que a narrativa fique clara para o leitor e gere emoções de maneira devida. O uso deles e quais serão escolhidos dependerá do gênero da história, da intenção do(s) autor(es), do estilo de desenho, dentre outros. O que também depende de um agente muito importante para criar boas histórias: os personagens.

## 9.2 Personagens

São os atores das HQs. São eles que participarão delas de forma direta e indireta nos mais diversos papéis. Os personagens são construídos de acordo com tipos distintos de estereótipos (Figura 46) definidos por Eisner (2005, p. 22) como "características físicas comumente aceitas e associadas a uma ocupação". O entendimento deles por parte do leitor normalmente depende de experiências passadas deste quanto da forma como acha que devem ser (EISNER, 1996).



Fig. 46: Alguns estereótipos presentes em HQs.

Fonte: (EISNER, 2005, p. 22).

A criação deles acontece através do Design de Personagens por meio do *character designer*. Este profissional, após estudar bem as ideias e ver em qual estereótipo o personagem se encaixaria melhor (de acordo com a proposta da história), cria o *model sheet*<sup>11</sup> (Figura 47) que são estudos do personagem visando entender sua estrutura anatômica, altura em relação aos outros personagens, proporções, dinâmicas de roupas, algumas movimentações, expressões faciais, corporais, etc.

<sup>11</sup> Esse sistema é empregado em quadrinhos, mas também é muito utilizado na pré-produção de animações.

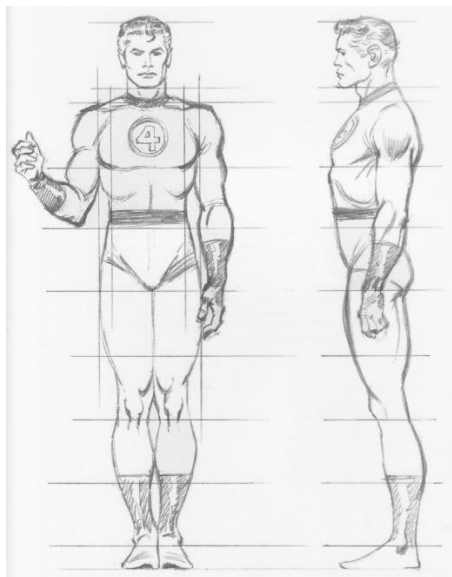


Fig. 47: Exemplo de *Model Sheet* voltado para criação de super-herói.

Fonte: (LEE e BUSCEMA, 2014, p. 43).

Todavia é preciso que o leitor entenda essas expressões, independente da mídia. Essa linguagem não verbal de gestos recebe o nome de anatomia expressiva (EISNER, 1985). É através dela que o espectador compreende as ações e emoções dos personagens. Existem diversas diferenças entre o corpo humano normal e o que é desenhado em HQs. Segundo Klaus Janson (2005) os quadrinhos permitem uma maior distorção nas formas anatômicas humanas, apesar de ser baseada em anatomia realista. Nos quadrinhos, a confecção dos personagens se dá através do sistema de *cabeças*. Quanto mais cabeças, maior o personagem. Nas HQs de super-herói, por exemplo, as proporções dos heróis para as pessoas comuns são muito diferentes (Figura 48). O herói geralmente é mais alto, forte e musculoso (tendo por volta de 9 cabeças de altura), enquanto os seres humanos normais são menores em comparação com os super-heróis (com 8 cabeças de estatura) (JANSON, 2005) e não tão musculosos. Não é uma regra, já que Stan Lee e John Buscema (1927-2002) comentam que as pessoas normais têm por volta de 6 ½ cabeças de altura e, super-heróis, 8 ¾ cabeças (LEE e BUSCEMA, 1978). O corpo dos personagens e o modo como é desenhado varia de acordo com o estilo do quadrinho. O mesmo vale para o rosto.

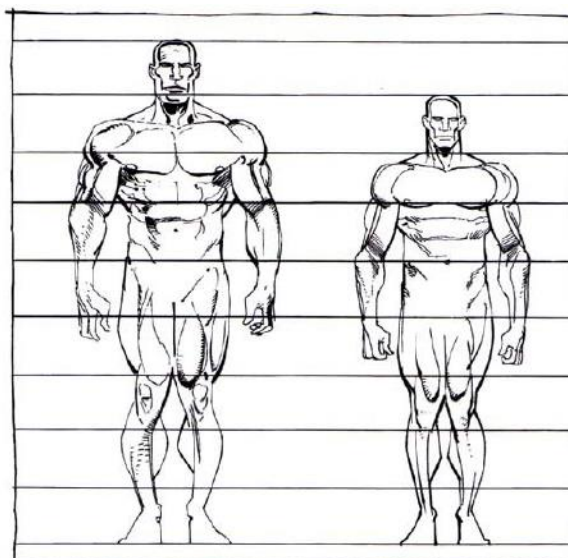


Fig. 48: Diferenças de proporções entre um super-herói e um homem forte comum.

Fonte: (JANSON, 2005, p. 28).

O rosto é a parte do corpo “que desperta maior atenção e envolvimento” (EISNER, 2005, p. 112). Por isso, ao desenhá-lo, um quadrinista<sup>12</sup> deve ser objetivo e direto. Isso é feito de maneira clara através da simplificação da face humana transformando-a em um cartum (MCCLLOUD, 1993) ou do exagero de uma caricatura (EISNER, 1985) (Figura 49). Nesse processo o desenhista elimina todos os detalhes triviais e foca no que é necessário para que as expressões faciais dos personagens sejam compreendidas facilmente. Isso acontece porque os seres humanos tem a capacidade de se enxergar rostos em formas simples como as presentes nos cartuns (MCCLLOUD, 1993). A habilidade de observar um rosto humano através de formas que não são faces humanas é chamada de pareidolia e ela acontece bastante em histórias em quadrinhos. O *mangá* tem alguns elementos gráficos próprios, mas todos partem de uma cartunização da figura humana. Tudo isso em conjunto com os simbolismos de objetos e formas permite a criação de personagens para os mais variados gêneros e formas de quadrinhos. Essas formas e objetos são criados com base na perspectiva.

<sup>12</sup> Aquele que desenha histórias em quadrinhos.

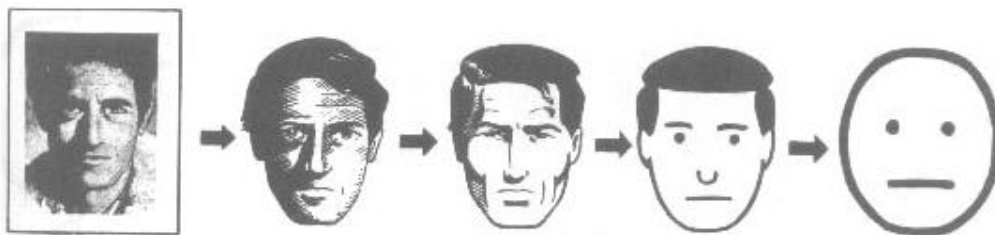


Fig. 49: Rosto humano realista transformado em cartum.

Fonte: (MCCLLOUD, 2005, p. 29).

### 9.3 Perspectiva

No século XV, um arquiteto chamado Filippo Brunelleschi (1377-1446) desenvolveu um sistema de organização baseado na geometria e em fundamentos da matemática chamado perspectiva linear (JANSON, 2005) durante o movimento artístico chamado Renascimento. Com isso as pinturas renascentistas ficavam mais realistas no tocante a organização e posicionamento dos objetos e figuras.

Eisner (2005, p. 93) “as histórias em quadrinhos são uma forma de arte voltada para a emulação da experiência real”. No desenho, a construção de cenários, objetos e personagens é feito por meio do uso de formas geométricas simples: quadrados, retângulos, triângulos e círculos. Para que haja uma profundidade nas composições dando realismo às cenas, o ilustrador usa formas que têm três dimensões, como, por exemplo, cilindros, cones e cubos (Figura 50).

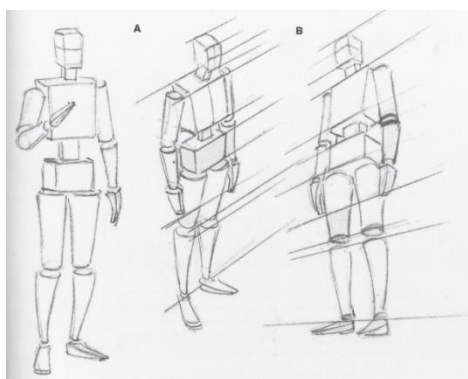


Fig. 50: Personagem construído com formas tridimensionais e em diferentes perspectivas.

Fonte: (LEE e BUSCEMA, 2014, p. 79).

A mesma premissa vale para as HQs. Entretanto, para organizá-los e posicioná-los nas cenas de maneira harmoniosa e que emule a realidade, ele usa uma ferramenta chamada perspectiva - conforme explicado por Lee e Buscema (1978):

Assim como a forma tem toda importância para que um objeto pareça real, a perspectiva também é vital para tornar uma cena precisa – fazer que as coisas pareçam colocadas corretamente no primeiro plano, no plano de fundo e em todos os lugares no meio (LEE e BUSCEMA, 2014, p. 29).

Os cenários e todos os elementos visuais presentes neles são construídos a partir da *linha do horizonte* que é o local onde os olhos do espectador estariam se ele estivesse presente na cena (LEE e BUSCEMA, 1978) utilizando os *pontos* – também chamados de *pontos de fuga* (Figura 51) que é onde as linhas se convergem (JANSON, 2005) para produzir os elementos dos quadros. Dependendo da intenção do autor e da emoção que deseja empregar no leitor, o artista pode confeccionar cenas com tipos e quantidades diferentes de pontos de fuga.

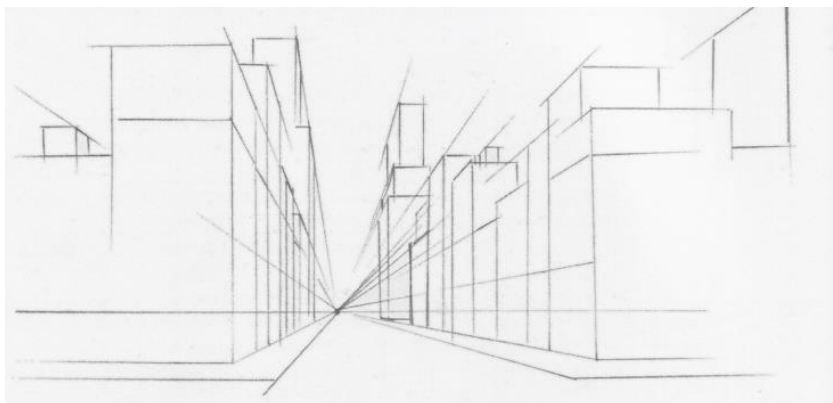


Fig. 51: Perspectiva de um único ponto (este no centro da imagem na linha do horizonte).

Fonte: (LEE e BUSCEMA, 2014, p. 79).

Segundo Eisner (2005, p. 92) “a função primordial da perspectiva deve ser a de manipular a orientação do leitor para um propósito que esteja de acordo com o plano narrativo do autor”. Isso fica claro nos exemplos abaixo (Figura 52):

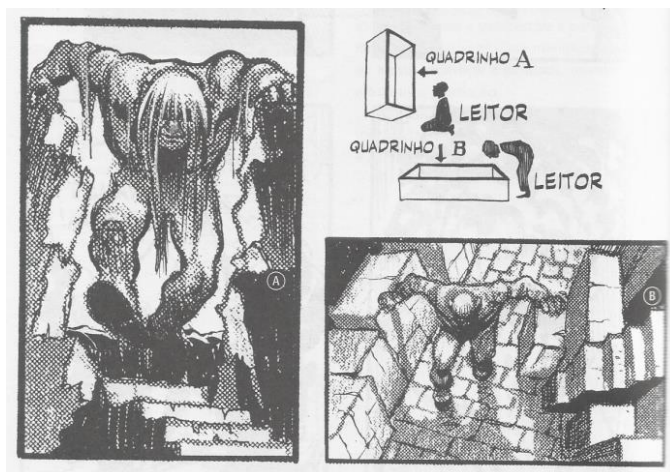


Fig. 52: Aplicações de diferentes perspectivas.

Fonte: (EISNER, 2005, p. 92).

No quadrinho A (à esquerda) o leitor vê o monstro do ponto de vista baixo. Isso faz com o que a criatura desperte um sentimento de ameaça. Já no quadrinho B (à direita) a visão acima do monstro diminui o mesmo sentimento no leitor, pois a criatura está abaixo deste (EISNER, 1985). Isso é justificado por Eisner (2005, p. 92) ao afirmar: “o formato do quadrinho e o uso da perspectiva dentro dele podem ser manipulados para produzir vários estados emocionais no espectador”. A emoção gerada no leitor dependerá da visão que ele terá da cena e do tipo de perspectiva usada existem muitos deles.

É através da perspectiva também que são construídas as linhas de ação (Figura 53) que darão sensação de movimento, velocidade e dinamismo nos quadrinhos. São bastante utilizadas em algumas HQs ocidentais, mas, principalmente, nos *mangás*.



Fig. 53: Diferentes usos de linhas de ação em um *mangá*.

Fonte: <<https://kingdomofzealblog.files.wordpress.com/2017/03/09-10-a.jpg>>

#### 9.4 Textos

Segundo McCloud (2008, p. 128) “o poder das palavras é uma parte inegável do atrativo desta forma de arte a que chamamos quadrinhos”. A forma como as diferentes fontes são aplicadas em uma HQ variam de acordo com o que o autor quer passar para o leitor e as emoções que deseja despertar nele. O design e os quadrinhos têm vários elementos que os relacionam entre si. O emprego correto de tipografias, o design de personagens e a diagramação são alguns exemplos dessas duas vertentes com diversos pontos em comum. As letras presentes nas HQs podem ser feitas a mão ou através de processos digitais – o meio mais comum desde que passaram a usar computador como instrumento para polimento e melhoria visual dos quadrinhos.

A associação entre imagens e palavras é o principal veículo de comunicação das HQs e elas acontecem, segundo McCloud (2006), em sete formas de combinações distintas. A primeira é a combinação *específica da palavra*. Na qual as palavras descrevem a cena e as imagens as complementam mostrando aspectos dela. A segunda forma é a *específica da imagem*. Que é quando as imagens ilustram a cena e as palavras complementam aspectos dela. A terceira é a *específica da dupla*. Nela palavras e imagens mostram aproximadamente a mesma coisa. A quarta é a *interseccional*. Nesta

forma palavras e imagens agem em consonância, mas também funcionam isoladas. A quinta é a *interdependente*. Que é quando palavras e imagens transmitem uma mensagem que, se estivessem separadas, não existiria. A sexta é a *paralela*. Nesta combinação imagens e palavras são independentes e seguem caminhos próprios. E a sétima é a *montagem*. Na qual palavras e imagens se combinam de maneira pictórica. Existem diversas áreas nas quais elas são utilizadas: nos títulos, nas legendas ou recordatórios e balões de fala e nos efeitos sonoros (as onomatopeias) (MCCLLOUD, 2006).

### 9.5 Balões

O balão (assim como o recordatório) é o instrumento usado para representar a fala ou pensamento de um personagem (Figura 54). Segundo Eisner (1985, p. 24), ele “tenta captar e tornar visível um elemento etéreo: o som”. Os balões seguem a mesma ordem de leitura das palavras: da esquerda para a direita e de cima para baixo (no caso dos *mangás*, seria da direita para a esquerda e de cima para baixo). Usado inicialmente para exprimir uma fala, posteriormente seu formato passou a denotar outros significados e colaborar para a narrativa (EISNER, 1985). Existem muitos tipos de balões, um para cada emoção empregada a fala ou pensamento do personagem.

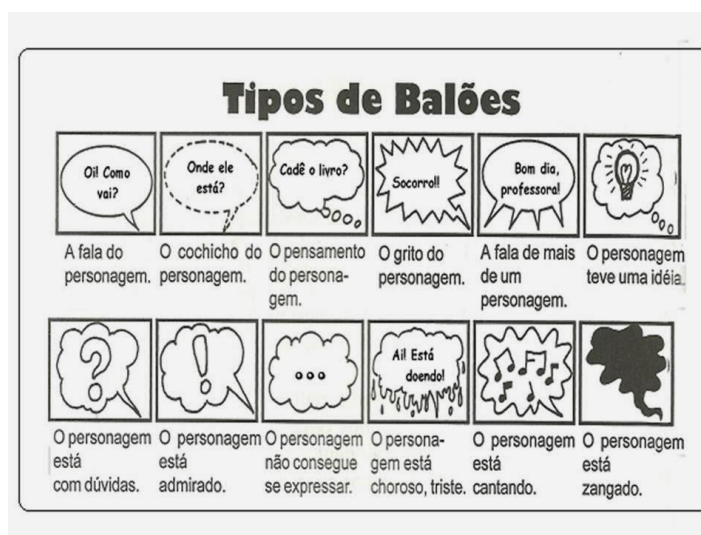


Fig. 54: Alguns diferentes modelos de balões e seus empregos. Fonte:

<<http://1.bp.blogspot.com/-fp7EEcfbDfA/Ux0JHs-qHkI/AAAAAAAAABWs/SmmEOB0Rqmc/s1600/bal%C3%B5es.jpg>>

Os efeitos sonoros de um quadrinho são mostrados através do uso de onomatopeias (Figura 55). Onomatopeia é a transmissão da ideia de um som através de palavras.

McCloud (2008, p. 146) explica a relação dos efeitos sonoros e das palavras quando diz que “as palavras (...) se transformam graficamente no que descrevem e dão aos leitores uma rara chance de ouvir com os olhos”. Não existem regras específicas para o uso de onomatopeias em HQs, mas existem variáveis como volume, timbre, associação e integração gráfica (MCCLOUD, 2006). Elas são descritas por McCloud (2008, p. 147) da seguinte forma:

O volume conforme indicado por tamanho, espessura, inclinação e pontos de exclamação. O timbre. A qualidade do som, sua aspereza, ondulação, agudeza, imprecisão, etc. A associação. Estilos e formas de fonte que designam ou imitam a fonte do som. A integração gráfica. Puras considerações de forma, linha e cor – bem como o efeito se mescla com a imagem.

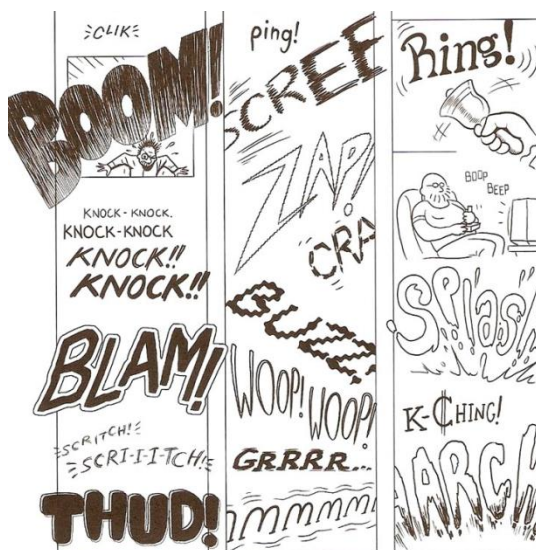


Fig. 55: Alguns tipos de onomatopeias.

Fonte: (MCCLOUD, 2008, p. 147).

## 9.6 Cores

Toda produção gráfica tem um custo. Com os quadrinhos não é diferente. Um dos pontos que mais pesa nisso é o uso de cores. Segundo Mccloud (1993), a tecnologia da reprodução delas foi prevista por James Clerk Maxwell (1831-1879), em 1871, ao isolar os chamados *três aditivos primários* (chamados assim porque, quando estavam juntos e sobrepostos, originavam a cor branca). Formados por vermelho, verde e azul (em inglês *red, green and blue*, ou simplesmente, *RGB*), esse trio de cores poderia projetar todas as

outras do espectro visível através de inúmeras combinações. Esse procedimento é usado hoje em dia em monitores, televisores e telas de vários tipos de dispositivos eletrônicos. Anos depois foi criado o sistema *CMYK* (*ciano, magenta, yellow and black*, ou em português, ciano, magenta, amarelo e preto). Esse esquema foi idealizado por Louis Ducos du Hauron (1837-1920) que percebeu que essas cores quando juntas, dependendo da combinação, também poderiam reproduzir qualquer outra do espectro visível – com a diferença que ao invés de isso acontecer através da somatória delas, se daria através da subtração. Esse processo é usado para vários tipos de impressão, incluindo a de quadrinhos. Como era impresso em jornais com papéis baratos, a cor impulsionou as vendas – pois chamava atenção – mas também encareceu os custos, o que fez os responsáveis optarem pelo esquema padrão de *quatro cores* (MCCLLOUD, 1993) Segundo McCloud (2005, p. 187) “esse processo restringe a intensidade das três primárias a 100%, 50% e 20% usando tinta preta pros traços”. As cores ajudam os desenhos a serem destacados uns dos outros, além de valorizarem esteticamente os quadrinhos. Muitos deles foram publicados nos Estados Unidos seguindo esse procedimento. Vários heróis eram impressos com cores fortes e primárias, enquanto os vilões eram feitos com secundárias e frias, conforme mostrado na capa de *Marvel Special Edition: The Spectacular Spider-Man* Nº 1 (1975) (Figura 56) na qual o Homem-Aranha enfrenta o *Sexteto Sinistro* (que têm como cor predominante o verde). As cores e o uso de tipografias então passaram a assumirem também um caráter icônico e emocional nas HQs - principalmente na capa.



Fig. 56: *Marvel Special Edition: The Spectacular Spider-Man* N° 1 (1975). Fonte:

<<https://tainthemeat.files.wordpress.com/2014/06/the-spectacular-spider-man-special-edition-cover.jpg>>

## 9.7 Capa

Os títulos das HQs geralmente ficam na capa do quadrinho e nas páginas internas. Todavia, segundo Janson (2005), a linguagem da capa e das HQs possuem diferenças. A capa possui elementos que devem chamar a atenção, não só para um leitor, mas também para que um espectador possivelmente se interesse pelo quadrinho e o compre. Isso inclui as ilustrações presentes nela, as cores e os tipos usados. Já para as páginas internas – sobretudo as que abrem os capítulos dos quadrinhos – os componentes variam de acordo com as intenções do ilustrador e, assim como a diagramação e os demais elementos, buscam despertar sentimentos no leitor que servirão como parte da linguagem usada no interior dos quadrinhos. Existem muitos tipos de capa, mas Janson (2005) as classifica em três tipos: *herói em apuros* (mostra o herói passando por um problema atizando a curiosidade do leitor eventual, sendo possivelmente o tipo de capa mais comum), *capa posada* (ênfaticada na ilustração e isso independe do herói estar vencendo ou perdendo do vilão) e *capa de mistério* (muito usada nos anos 1960 e 1970, é um tipo que simplesmente pode despertar curiosidade).

Além do uso das cores, a escolha do tipo do papel para a capa e para o miolo, a tiragem e as demais diretrizes a serem seguidas dependem das escolhas dos editores. No quadrinho independente, depende das escolhas do autor e das intenções deste com a obra.

## 9.8 Formatos

Existem algumas diferenças entre histórias em quadrinhos (como as de super-herói e *mangá*, por exemplo) e tiras de jornal - que vão além de número de quadros e estilo de narrativa. Uma delas é o formato de publicação empregado (Figura 57) conforme explicado por Eisner (2010, p. 18):



Fig. 57: Diferenças entre formatos de publicação de tipos de quadrinhos.

Fonte: (EISNER, 2005, p. 18).

Segundo Thiago Spyked (2019a), muitas publicações de quadrinhos no Brasil seguem o formato americano (17 cm x 26 cm), o formatinho (13 cm x 21 cm) e o formato-livro (16 cm x 23 cm) - este último permitindo um melhor aproveitamento do papel na hora da impressão na gráfica e possibilitando o aumento do custo-benefício. Outras HQs variam o tamanho de acordo com a proposta, como alguns quadrinhos independentes que seguem um tamanho próximo do A5 (14,8 cm x 21 cm) e ficam com 14,5 cm x 20 cm. São bons para poucas páginas e tiragens baixas, podendo ser confeccionados em gráficas digitais. Outras dimensões de HQs em território nacional são as dos *mangás*. Publicados por editoras nacionais de renome e por alguns quadrinistas independentes, essas revistas costumam ter dimensões com valores em torno de 13,5cm x 20,5 cm, em média. Livros de tiras (quadrinhos curtos com começo, meio e fim) variam ainda mais, dependendo do estilo e número de quadros. Alguns possuem as dimensões de 21 cm x 21 cm e, outros, 20 cm x 14,5 cm (o mesmo tamanho próximo do A5 usado para quadrinhos com poucas páginas e tiragens). Se o quadrinho tiver poucas páginas, é recomendado que se use dobra e grampo. Se tiver muitas, dependendo da quantidade, o ideal é confeccioná-lo com lombada.

Ainda segundo Spyked (2019b), o tipo do papel também varia conforme as intenções do autor para com a obra, mas os mais utilizados no miolo são: o jornal (muito barato, mas não tem tanta qualidade, desgasta com o tempo e é utilizado na impressão de *mangás*), o *offset*/alta alvura (custa pouco por ser muito utilizado para impressões em geral e durar mais, ao contrário do papel jornal) e o *couché* (usado em revistas, panfletos e *folders*, é brilhante, dura mais que o papel *offset* e o jornal e por isso é mais caro que os dois). Já para as capas e contracapas os mais utilizados são: tríplice ou supremo (cuja gramatura chega a 300g/m<sup>2</sup> e é muito utilizado em livros), *couché* com 250g/m<sup>2</sup> ou 300g/m<sup>2</sup> (usado em alguns casos de quadrinhos com poucas páginas que usam dobra e grampo, com a gramatura da capa sendo maior que a do miolo), cartão supremo (que também pode ser usado em quadrinhos com poucas páginas, dobra e grampo) e o capa dura (cartonado e revestido, é o mais caro dos tipos citados, sendo recomendados para edições de luxo). As capas podem ter o acabamento fosco ou acabamento brilhante (usando um verniz aplicado na superfície). Também existe a opção de verniz de reserva ou verniz localizado – cuja aplicação permite brilhos em partes específicas da capa dando-a um caráter mais nobre, mas esse procedimento encarece bastante a confecção. As escolhas dependem do valor percebido do produto que o autor quer passar. Uso de cor denota um custo adicional para a confecção das HQs.

## 10. METODOLOGIA DE PROJETO

Para entender melhor como funciona esse mercado independente, no tocante a criadores e consumidores, foi elaborada uma metodologia e pesquisa de campo baseada em uma adaptação dos métodos projetuais de Bruno Munari (1907-1998) (Figura 58) cujos resultados foram coletados através de entrevistas e questionários. Essa pesquisa quali-quantativa foi descrita a seguir.

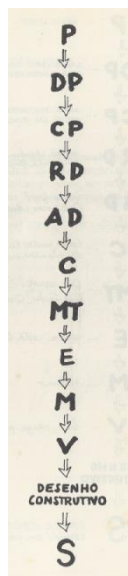


Fig. 58: Metodologia de Munari adotada para a pesquisa.

Fonte: (MUNARI, 1981, p. 65).

### 10.1 Definição e componentes do problema

O problema é a criação de uma HQ independente. Definindo melhor o problema percebe-se que HQs independentes são histórias em quadrinhos autorais produzidas por desenhistas e roteiristas, sem qualquer relação com grandes editoras (como *Marvel*, *DC*, *Dark Horse*, *Image*, etc). Segundo McCloud (2005, p. 186) “todos os aspectos dos quadrinhos têm sido afetados pelo comércio”. Observando os componentes do problema, muitas vezes o produtor independente, por não possuir vínculo com grandes editoras, acaba tendo que bancar seu trabalho autoral por conta própria. Para economizar nos custos de produção, este opta por publicar as páginas do seu quadrinho em preto e branco e, em muitos casos, deixa as cores apenas para as capas. Fica barato para ele produzir e para atrair possíveis compradores a adquirirem quadrinhos independentes a preços acessíveis. Isso é feito por meio da venda por internet ou, na maioria dos casos, através de eventos e feiras destinadas a isso. Além da *Comic-Con Experience (CCXP)* e o *Festival Internacional de Quadrinhos (FIQ)*, também temos, em Natal-RN, alguns eventos esporádicos dedicados a cultura *Pop*, a *FLiQ (Feira de Livros e Quadrinhos de Natal)* e a *Feira de Livros do Beco da Lama* (2019) usada como cenário para a recolha e análise de dados (MUNARI, 1981).

## 10.2 Fase de análise e coleta de dados

No dia 11 de maio de 2019 aconteceu a *Feira de Quadrinhos do Beco da Lama* (Figura 59). Essa mostra é voltada para quadrinistas independentes e produtores de artes visuais poderem divulgar e vender seus trabalhos, além de serem ofertados alguns acervos de livrarias e sebos. Criado como uma forma dos autores sempre poderem disponibilizar suas HQs sem precisar, necessariamente, estarem presentes em um evento grande – como a *FLiQ*, por exemplo. Feito pela iniciativa de diversos desenhistas de quadrinhos potiguares, a edição usada como base de estudo foi realizada das 9h às 17h na Rua Vaz Gondim no bairro de Cidade Alta.

### 10.2a Quadrinistas



Fig. 59: Quadrinistas e vendedores na *Feira de Quadrinhos do Beco da Lama* (2019).

Fonte: o autor.

Para compreender melhor o cenário (potiguar e brasileiro) de produção independente foram entrevistados 10 quadrinistas que participaram desse evento. Foram feitas perguntas (Apêndice A) para os mais diversos tipos de desenhistas de quadrinhos, entre veteranos que já atuam há décadas nesse seguimento e pessoas que começaram há pouco tempo. Todos eram homens com média de idade de 44 anos. O que é explicado por 50% deles terem iniciado seus primeiros quadrinhos independentes no início dos anos 1980. A outra metade começou depois dos anos 2000. 90% participaram ativamente da feira ofertando suas HQs e ilustrações as visitantes. 40%, além de quadrinistas, são professores de desenho. 40% são designers (dentro dessa parcela, 75% são formados em design gráfico). A maioria trabalha sozinho na confecção das HQs independentes, sendo que existem aqueles que às vezes trabalham sem qualquer tipo de ajuda – nas funções de desenhista, colorista e roteirista – ou participam de alguma

coletânea desempenhando algum desses papéis. Todos desenham mais de um gênero de história e alguns até se recusam a tocar em alguns temas, mas os que mais são produzidos são: Ficção Científica (50%), Terror (40%) e Humor (30%), respectivamente. Todos costumam usar métodos tradicionais de desenho, como o uso de lápis, borracha, tinta nanquim, pincéis e penas, por exemplo, mas 90% usa algum tipo de processo digital, seja para a melhoria estética e limpeza das artes, letreiramento, colorização ou tratamento de imagens. A metodologia para criar as HQs são as mais diversas, mas todos trabalham as ideias (seja através de pesquisa ou leitura), criam os desenhos, os lapidam, fazem a arte-final, desenham e colorem capas e os publicam. A quantidade de páginas, o número de edições, as dimensões, o tipo de papel para o miolo e para a capa, o tempo para confecção e os custos de impressão dependem da complexidade e do tipo do trabalho, mas todos os autores entrevistados preferem criar quadrinhos de uma única edição, o *one-shot*. Produzem este com as capas coloridas e o miolo em preto e branco por ser economicamente mais viável, pois o mercado independente não possibilita uma periodicidade na produção (como fazem as grandes editoras), além dos autores não tirarem o sustento da venda de suas HQs e não poderem se dedicar a criar grandes sagas. Até porque, segundo eles mesmos, o público prefere histórias fechadas com começo, meio e fim. Um exemplo disso, em Natal-RN, é feito com a revista *Maturi* (Figura 60), para a qual 40% dos entrevistados já desenvolveu trabalhos - sendo alguns deles membros do *GRUPEHQ* (1971), o *Grupo de Pesquisas e Estudo de Histórias em Quadrinhos*. Fundado em Natal-RN por jovens desenhistas após a primeira exposição de HQs do RN, essa equipe fez diversas publicações durante os anos 70 sendo divulgados até pela extinta revista EBAL (GUIA DOS QUADRINHOS, 2019). O GrupeHQ ainda produz quadrinhos até hoje, apesar de a formação atual ser diferente da original.

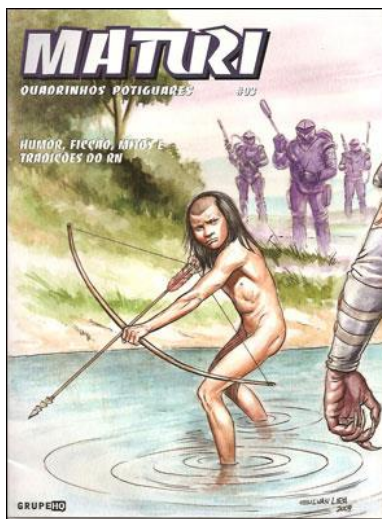


Fig. 60: Revista *Maturí* Nº 3 (2010). Fonte:

<<http://4.bp.blogspot.com/-YE2zvEiIUaA/Tu9raWcGcrI/AAAAAAAAAKyE/C969qJ5eKS4/s1600/z.jpg>>

10% os entrevistados acham que ainda não existe um mercado de HQs independentes fomentado devidamente e 90% acham que o mercado está crescendo - o que é justificado pela diminuição nos custos de produção (em relação a alguns anos atrás), o aumento do número de eventos voltados para a venda e divulgação desse tipo de material (o que também é feito através de redes sociais) e crescimento na procura por quadrinhos autorais, além de mais pessoas conhecerem e se interessarem por esse tipo de mídia, seja para comprar ou para produzir. Todavia, como todo mercado, o de quadrinhos independentes também tem diversos problemas. O principal (e mais citado) foi o relacionado à distribuição. Não adianta o quadrinista gastar tempo e dinheiro em uma obra, se poucas ou quase nenhuma pessoa saberá da existência dela e não poderá adquiri-la. É preciso que se busque soluções para este empecilho e que haja um incentivo maior na produção de HQs autorais (seja pelo poder público ou através de parcerias com empresas privadas) para que o mercado melhore, consiga mais reconhecimento do público e continue se expandindo.

### 10.2b Consumidores

Além de entrevistar produtores de quadrinhos independentes, também buscou-se entender esse mercado pelo ponto de vista dos consumidores. Para isso foi criado um questionário *online* no *Google Drive* (Apêndice B) e disponibilizado através de redes sociais (e em grupos ligados à temática de HQs e afins), conseguindo a marca de 96 respostas. A partir delas foi percebido que, de 100% das pessoas que responderam,

86,5% é do sexo masculino, 47,9% têm idades entre 18 e 29 anos, 55,2% mora no sudeste, 41,7% possuem o ensino superior completo, 53,1% leem HQs americanas, japonesas e nacionais, 47,9% as consome tanto impressas quanto online, 87,5% já leu alguma HQ independente brasileira, 58,3% costuma comprá-las, 61,5% frequenta eventos nos quais existem quadrinistas independentes vendendo-as, 64,6% não foi a algum evento no ano de 2019, 18,8% (dos que nunca compraram) relatou que foi motivado pela falta de interesse, apenas 26% já comprou alguma HQ produzida no RN, os gêneros de HQs independentes mais lidos foram Ficção Científica (70,8%), Aventura (69,8%), Ação (63,5%), Fantasia (57,3%) e Comédia (46,9%), 80,2% prefere HQs independentes com muitas páginas, 30,2% preferem com mais de 100 páginas e 46,9% prefere quadrinhos com uma única edição, o *one-shot*. Também foi perguntado aos entrevistados se eles achavam que o mercado de quadrinhos independentes estava crescendo, das 90 respostas recebidas, 67 eram favoráveis e 12 eram contra e as outras 11 não souberam ou não responderam de maneira clara. As justificativas dadas foram as mais diversas, sendo que muitas eram voltadas para o aumento na visibilidade dada pela internet (em plataformas de financiamento coletivo, como o *Catarse*) e por eventos – como a *CCXP* e a *FIQ* de Belo Horizonte, por exemplo – e no número de interessados em adquirir quadrinhos autorais independentes e de quadrinistas divulgando seus trabalhos que, muitas vezes, não perde em nada se comparado ao que é publicado por grandes editoras – seja no tocante a arte, roteiro ou acabamento gráfico. Apesar disso, os 14 que pontuaram motivos contrários ao crescimento alegam o que já foi apontado pelos quadrinistas entrevistados: problemas na distribuição e mais divulgação – o que também foi justificado pela maioria quando se pediu sugestões para melhorar esse mercado e essas razões foram as que mais apareceram. Se tanto o público quanto os produtores enxergam essas duas causas, então elas realmente precisam ser resolvidas.

### **10.3 Criatividade, Materiais e Tecnologias, Experimentação e Verificação de Modelos, Desenho Construtivo e Solução**

Após apontar os principais aspectos e gostos do público que consome HQs independentes – tanto os quadrinistas quanto os leitores – é nesse momento que entra parte da criatividade apontada por Munari (1981) que foi usada para confeccionar o quadrinho procurando atender essas demandas de mercado.

A criação da HQ foi feita por meio de uma amálgama entre uma adaptação da metodologia projetual de Munari (1981) através de “uma série de operações necessárias,

dispostas por ordem lógica, ditada pela experiência” (MUNARI, 1981, p. 20) e os métodos tradicionais de confecção de quadrinhos que têm como base Eisner (1985, 1996), McCloud (1993, 2006), O’Neil (2005), Janson (2005), Lee e Buscema (1978) aliados a pesquisa e a leitura. Também foram utilizadas ideias pré-estabelecidas que geraram o argumento do quadrinho.

Os materiais e tecnologias (MUNARI, 1981) que foram utilizados para desenhar as páginas do quadrinho, inicialmente, seriam os mais usados pelos quadrinistas segundo a pesquisa: lápis, tinta nanquim, pincéis, penas e tratamentos digitais – tanto para a melhora estética das imagens quanto para a colorização da capa. Sobretudo para poder acelerar o processo foram usados lápis para fazer os *storyboards* (que foram escaneados) e todo o restante foi desenhado direto no computador usando uma mesa digitalizadora e programas de edição de imagem. A história é uma narrativa *one-shot* de comédia que emprega as linguagens dos estilos super-herói, *mangá* e *cartoon* e também conta com os gêneros de HQs independentes mais votados pelo público entrevistado que foram: Ficção Científica, Aventura, Ação e Fantasia. A confecção do quadrinho se deu através de etapas (MUNARI, 1981) que foram:

1ª etapa: O desenvolvimento de um roteiro contendo uma história cômica unindo os três tipos de forma pesquisados (super-herói, *mangá* e cartum) de modo que a narrativa gire torno da metalinguagem deles. O método de confecção desse roteiro foi uma mistura entre o *Marvel Way* e o *Layout Script* no qual foram detalhadas partes dos aspectos das páginas, mas deixando o desenhista livre para adaptar e até modificar o que foi necessário para uma melhor funcionalidade da história, da estética visual e do entendimento das cenas e da narrativa;

2ª etapa: Elaboração do *model sheet* (desenhos dos personagens) contendo estudos de proporção, feições, expressões e relação de altura entre todos personagens presentes na história. Posteriormente será incorporado ao final do quadrinho como forma de informações extras sobre a confecção da narrativa;

3ª etapa: Transcrição do roteiro escrito para a forma de roteiro desenhado através de *storyboards*, os rascunhos das páginas. É a primeira fase da arte-final. Essa parte foi feita com auxílio de mesa digitalizadora e programas de edição de imagem. As páginas foram feitas direto no computador para agilizar o processo;

4ª etapa: Enquadramento dos rascunhos. Os quadros foram inseridos de maneira totalmente digital – assim como o restante das etapas.

5ª etapa: Aplicação de efeitos nos desenhos como sombreamento, partes totalmente pretas e uso de retículas. Esta é a segunda fase de arte-finalização, pois apesar da capa ser colorida, o miolo é preto e branco para barateamento dos custos de impressão;

6ª etapa: Diagramação e inserção de palavras e frases nos balões de fala além de onomatopeias;

7ª etapa: Impressão e encadernamento das histórias em quadrinhos – esta etapa, devido a pandemia causada pela COVID-19 será feita futuramente quando as medidas de segurança e isolamento forem sanadas ou posteriormente diminuídas e forem liberadas as presenças em eventos – como a *Feira de Quadrinhos do Beco da Lama*. Todavia a HQ será disponibilizada de maneira online.

Os personagens foram feitos com base em três modelos – criados através da experimentação e verificação dos materiais. A versão final deles foi feita por meio do desenho construtivo em junção com técnicas de desenvolvimento de personagem (ou *character design*) e, posteriormente, fazem parte da solução (e o resultado) (MUNARI, 1981), que foi a criação da HQ. Seis das sete etapas para sua confecção estão descritas abaixo:

## **11. DESENVOLVIMENTO DO QUADRINHO**

O quadrinho criado se chama “*Megalinguagem*” (Figura 61) - uma brincadeira com as palavras “*metalinguagem*” e “*mega*” (que vem grego e é usada para se referir a coisas grandiosas) já que a HQ é uma “grande reunião de gêneros de quadrinhos”. Inicialmente foi criado o logotipo adaptando a fonte *Cloud Sans* e a mesclando com fontes feitas à mão e elementos presentes na HQ (baseado em diversos logotipos de diversos títulos publicados pelo mundo), além do uso de cores quentes remetendo a ação e aventura existentes no quadrinho.



Fig. 61: Rascunho com anotações e versão final do logotipo da HQ.

Fonte: o autor.

O nome da HQ é a junção de linguagens diferentes usadas em três estilos de quadrinhos, numa espécie de “*megalinguagem*”. Conta a história do *Tenente Trovão*, um super-herói nos moldes dos *comics* da Era de Ouro, que acorda numa terra desconhecida ao lado do guerreiro japonês de mangá *Motoqueiro Metálico* e do excêntrico *Nanquinho*, um cartum de cor negra que possui poderes misteriosos. Para que eles possam escapar desse local terão que se unir para descobrir como foram parar ali e quem os colocou lá, além de ter que conviver com suas diferenças para buscarem meios de tentar voltar para suas próprias realidades. Toda essa narrativa se originou, inicialmente, através da criação do roteiro.

### 11.1 Roteiro

Para criar o roteiro da HQ foram utilizadas tanto uma técnica de criação de piadas (por ser um quadrinho essencialmente de comédia) quanto de escrita de quadrinho. Para dar gênese primeiramente aos personagens foi adotada a junção dos dois métodos. O procedimento para escrever a HQ foi o *Marvel Way* ou argumento. Através dele foram descritas cenas de maneira bem livre para que o desenhista pudesse trabalhar à vontade podendo modificar, adaptar ou criar novas cenas visando o melhor entendimento da HQ. Dividido em páginas, o roteiro foi fragmentado em forma de quadros. Isso permitiu que cada parte das páginas fosse agrupada em um quadro para ser posteriormente desenhado e finalizado. Outra forma usada para criar, não só a parte

engraçada do roteiro, como também os elementos relacionados aos protagonistas é chamada de Técnica da Associação (LINS, 2014). Segundo Lins (2014) ela depende do senso comum sobre algo e é através de palavras e frases relacionadas ao tema em questão que se pode criar piadas a respeito dele. Outra forma de fazer isso, de maneira mais estruturada e organizada, é proposta pelo autor Gene Perret (1937) e consiste no agrupamento de dessas palavras e frases que tenham a ver com o tema da piada dispostas na forma de um quadro (Tabela 1). Segundo Perret (2007, apud LINS, 2014) estes itens seriam divididos nas seguintes categorias: pessoas, lugares, coisas, eventos e palavras, frases e clichês divididos entre similares e opostos. Quando enquadrados ficariam assim:

	<b>Pessoas</b>	<b>Lugares</b>	<b>Coisas</b>	<b>Eventos</b>	<b>Palavras, frases e clichês</b>
<b>Similares</b>					
<b>Opostos</b>					

Tabela 1 – Técnica da Associação na forma de um quadro estruturado.

Fonte: Adaptado pelo autor de (LINS, 2014, p. 67).

O que tivesse a ver com o tema seria colocado no respectivo espaço em branco de acordo com sua categoria. No caso da HQ foram criadas três tabelas (Tabelas 2, 3 e 4), sendo uma para cada personagem e que ficaram da seguinte forma:

**Akira Kurumada (Motoqueiro Metálico)**

	<b>Pessoas</b>	<b>Coisas</b>	<b>Lugares</b>	<b>Eventos</b>	<b>Palavras, frases e clichês</b>
<b>Similares</b>	Protagonista; Guerreiro; Monstrinhos; Ajudante; Equipe; Mentor; Mascote; Cientistas; Mulheres.	Armas; Espadas; Naves; Veículos; Armaduras; <i>Collant</i> colorido; Capacete; Luvas; Motos; Cinto; Transformador no pulso; Mecha (robô).	Tóquio; Planetas; Terra; Floresta; Mar; Montanha.	Coreografia para se transformar; <i>Crossover</i> ; Transformação.	Nomes do golpe e da arma; Repetir coisas.
<b>Opostos</b>	Vilão; Monstro.			Destransformar.	

Tabela 2 – Técnica da Associação aplicada no personagem Akira.

Fonte: Adaptado pelo autor de (LINS, 2014, p. 67).

**Jack Jackson (Tenente Trovão)**

	<b>Pessoas</b>	<b>Coisas</b>	<b>Lugares</b>	<b>Eventos</b>	<b>Palavras, frases e clichês</b>
<b>Similares</b>	Herói; Mocinha; Família; Liga.	Cueca; Máscara; Uniforme; Roupa apertada;	Esconderijo.	Ganhar poderes.	Identidade secreta; Costurar
<b>Opostos</b>	Vilão; Monstro.	Roupa civil.			

Tabela 3 – Técnica da Associação aplicada no personagem Jack.

Fonte: Adaptado pelo autor de (LINS, 2014, p. 67).

**Nanquinho**

	<b>Pessoas</b>	<b>Coisas</b>	<b>Lugares</b>	<b>Eventos</b>	<b>Palavras, frases e clichês</b>
<b>Similares</b>	Cartunista	Tinta preta; Tinta branca; Lápis; Materiais de desenho; Papel.	Revista; HQ; Tirinha; Jornal.	Publicação.	Quebrar quarta parede.
<b>Opostos</b>					

Tabela 4 – Técnica da Associação aplicada no personagem Nanquinho.

Fonte: Adaptado pelo autor de (LINS, 2014, p. 67).

Junto com as tabelas feitas à mão foram confeccionados alguns desenhos complementares para trabalhar as ideias iniciais (Figuras 62 e 63). Foram feitos não só para aprofundar os protagonistas e começar a desenhar suas primeiras versões, mas também os possíveis coadjuvantes e vilões.



Fig. 62: Tabelas e primeiros esboços de protagonistas e outros elementos.

Fonte: o autor.



Fig. 63: Primeiros esboços de alguns protagonistas, coadjuvantes, vilões e objetos.

Fonte: o autor.

O roteiro foi produzido com base em algumas partes desses dados e em outros desenvolvidos e coletados ao longo do processo tanto de escrita quanto de desenho da história em quadrinhos. Essas tabelas foram usadas para determinar como os personagens seriam não só fisicamente, como também se tratando de personalidade. Para poder saber especificamente como os protagonistas seriam fisicamente foi utilizado

o *model sheet* através do *character design* - a área do Design responsável pela criação de personagens.

### 11.2 Model sheet

Visando saber como os protagonistas seriam visualmente falando foram criados primeiramente quatro *model sheets* individuais de cada personagem em grafite: um do Akira (Figura 64), uma da sua contra-parte, o Motoqueiro Metálico (Figura 65), um do Jack (Figura 66) e outro do Nanquinho (Figura 67) e depois um arte-finalizado com nanquim mostrando as diferenças físicas entre todos os protagonistas (Figura 68).



Fig. 64: Akira Kurumada.

Fonte: o autor.

Akira foi pensado para ser um protagonista de *mangá* daqueles “solitários” que preferem agir sozinhos e não precisam da ajuda de ninguém para atingir seus objetivos. Por estar num quadrinho de comédia seu cabelo foi desenhado de forma a ficar bem estranho – justamente brincando com os cabelos espetados de muitos personagens japoneses, o que combina com sua personalidade rebelde. Além de calça jeans e tênis, usa uma jaqueta e luvas de motoqueiro fazendo referência aos heróis de *Tokusatsu*, as produções japonesas com atores reais usando roupas coloridas e efeitos práticos e especiais que enfrentam monstros e outros tipos de vilões. Quando necessário, ele se

transforma no Motoqueiro Metálico que no seu mundo enfrenta esse tipo de ameaça. Na sua versão colorida ele possui uma camisa vermelha (que na cultura japonesa indica o líder) por baixo da jaqueta azul marinho (uma cor fria remetendo ao fato de ser mais racional e preferir andar sozinho) com luvas pretas, além de cabelos e olhos castanhos e uma calça jeans e um par de tênis azuis. Seu nome vem de dois autores de mangá: Akira Toriyama (criador de Dragon Ball) e Masami Kurumada (criador de Cavaleiros do Zodíaco).



Fig. 65: Motoqueiro Metálico.

Fonte: o autor.

O Motoqueiro Metálico foi criado para ser a forma transformada do Akira. Ao bater as luvas Metalmoon, Akira se converte no herói e ganha uma armadura de metal com uma grande viseira e um *collant* preto por baixo. Assim como foi com Akira, o visual do Motoqueiro também foi criado como uma sátira aos *mangás* e ao *Tokusatsu*. Sua versão colorida possui a armadura com predominância de azul claro e detalhes em azul marinho – pintados de forma a simular metal, além de prata e ouro presentes no logo no peito do lado esquerdo. Suas antenas são prateadas.

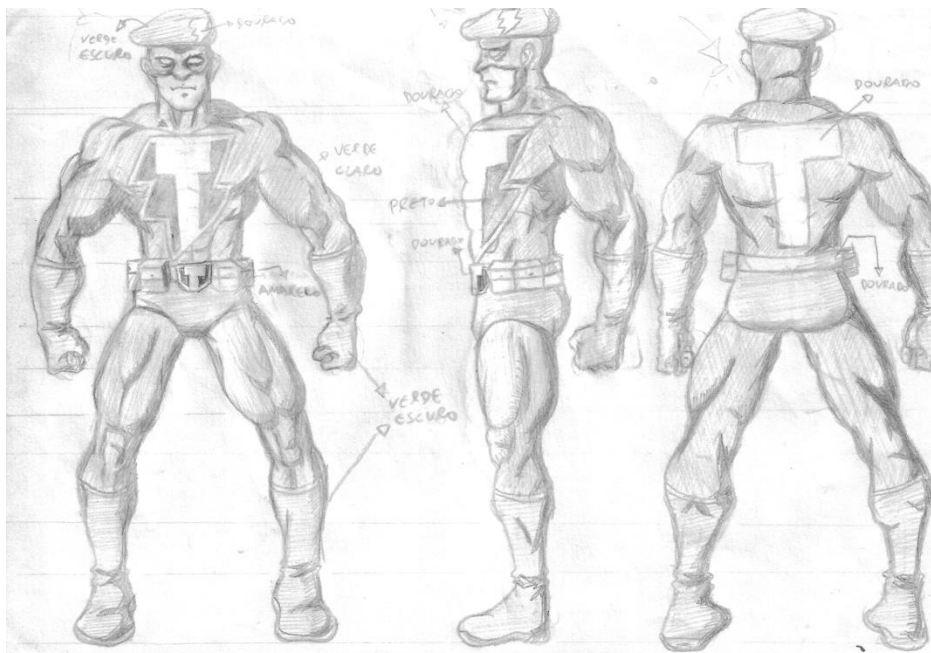


Fig. 66: Tenente Trovão (ou Jack Jackson).

Fonte: o autor.

O Tenente Trovão (ou chamado pelo nome civil Jack Jackson) foi concebido para ser uma versão cômica dos heróis clássicos da Era de Ouro: ingênuo, inocente, mas com um coração nobre - sendo pouco inteligente em alguns momentos. Ele é o típico super-herói que só acredita em dois lados: bem e mal. E isso o coloca em muitos problemas na história. Possui o visual mais básico dos personagens de *comics* com itens como máscara, uniforme e cueca por cima da calça e uma marca registrada dos anos 90: bolsos que não servem para nada. A versão em cores remete aos militares com predominância de verde claro para o uniforme e verde escuro para os detalhes, além dos logos (no peito e no cinto) serem dourados - cor quente que remete ao “trovão” de seu nome. Seus bolsos são bege.



Fig. 67: Nanquinho.

Fonte: o autor.

Nanquinho foi imaginado para parodiar os personagens de *cartuns* clássicos – que muitas vezes não ficam presos a regras como leis da física e podem fazer praticamente qualquer coisa em suas histórias. Ele é uma mancha de tinta preta viva, mais especificamente tinta nanquim e é dela que se origina seu nome. Suas formas remetem gotas e pincéis – sobretudo a sua cauda. Possui o intelecto, a altura e a personalidade de uma criança de 5 anos.



Fig. 68 – *Model sheet* mostrando as diferenças anatômicas entre os personagens.

Fonte: o autor.

Como uma parcela dos personagens de HQs (como super-heróis, por exemplo), alguns protagonistas de *Megalinguagem* possuem ícones próprios (Figura 69). Estes remetem a diversos aspectos não só nas personalidades, como também na identidade visual deles. Para a criação destes foram usadas algumas técnicas empregadas no design gráfico. No caso do Tenente Trovão se faz uso da letra “T” e de um raio – com a típica objetividade presente em ícones de personagens de *comics*. Já o Akira Kuurumada possui dois: um que é um capacete em chamas (por ser um motoqueiro veloz) e o outro quando está transformado em Motoqueiro Metálico (um “M” dourado dentro de um “M” prateado).

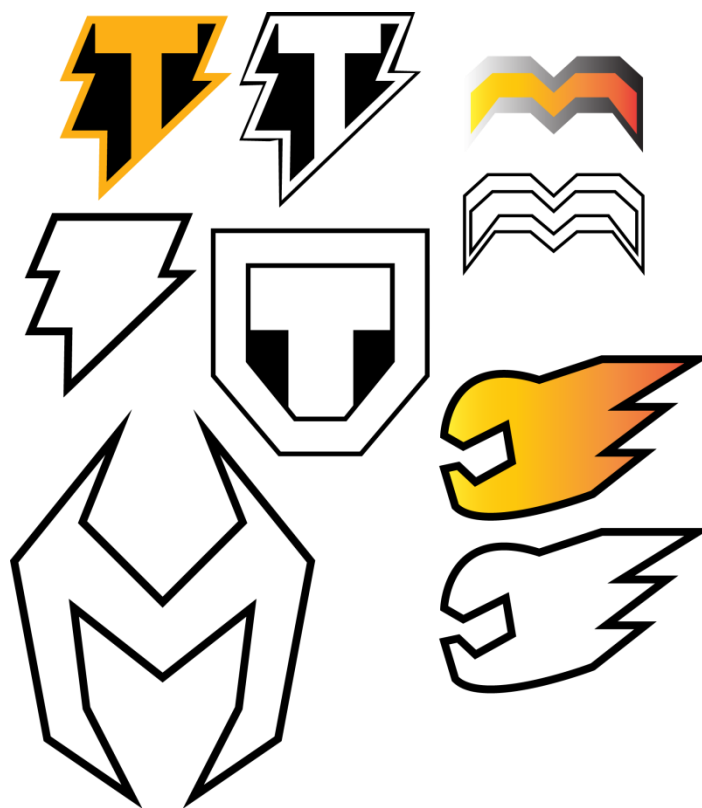


Fig. 69: Ícones presentes na HQ.

Fonte: o autor.

Os personagens possuem não só diferenças nas personalidades como também em diversos aspectos visuais. Isso é apontado pelo *model sheet* feito com (lápiz grafite HB e canetas nanquim) que guia o desenhista ao ilustrar as páginas do quadrinho, pois é preciso manter a coerência nas características físicas dos protagonistas para que a HQ não fique confusa e sem coesão, o que prejudicaria o entendimento do leitor e,

consequentemente, a qualidade da narrativa. Os vilões foram criados baseados nos clichês presentes em cada mídia da qual os protagonistas vêm, mas os rivais dos heróis possuem nomes em forma de anagramas que remetem a animais. Sendo eles “Magifor” (“Formiga”), “Abãturo” (“Tubarão”) e Doragã (“Dragão”). A exceção é o “Elgom” (anagrama de “Golem”, um monstro de pedra). Os nomes dos locais presentes na história também foram inventados baseados em anagramas: o “Altelenem” (da Montanha Altelenem) vem de “Elemental” – já que os protagonistas enfrentam os elementos da natureza. Os nomes dos templos (Figura 70) também funcionam com esse raciocínio: o Templo do Ar é o “Novet” (“Vento”), o da Água é o “Rodhi” (“Hidro”), o da Terra é o “Chaor” (“Rocha”) e o do Fogo é o “Hamac” (“Chama”). Isso se deu para dar uma possível aparência alienígena a personagens e lugares já que a história acontece fora da Terra.

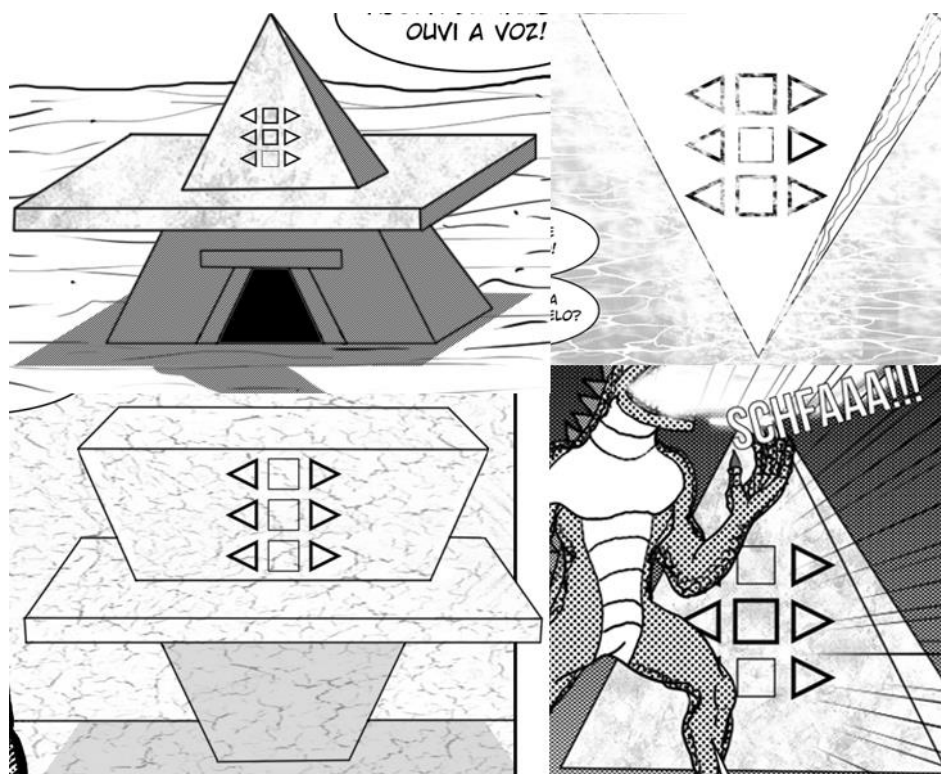


Fig. 70: Templos do Vento, da Água, da Terra e do Fogo, respectivamente.

Fonte: o autor.

Seguindo princípios associativos usados em técnicas de design gráfico, os formatos triangulares dos templos fazem referência aos elementos da alquimia (Figura 71).

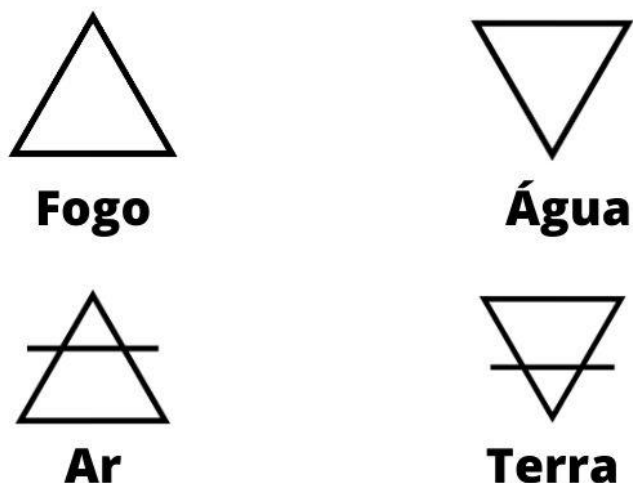


Fig. 71: Símbolos dos elementos na alquimia.

Fonte: < [https://static.dicionariodesimbolos.com.br/upload/42/a0/triangulo-8\\_xl.jpeg](https://static.dicionariodesimbolos.com.br/upload/42/a0/triangulo-8_xl.jpeg)>

Já os símbolos presentes na superfície das construções remetem a alguns trigramas chineses relacionados ao Yin e Yang e que também simbolizam elementos (Figura 72).

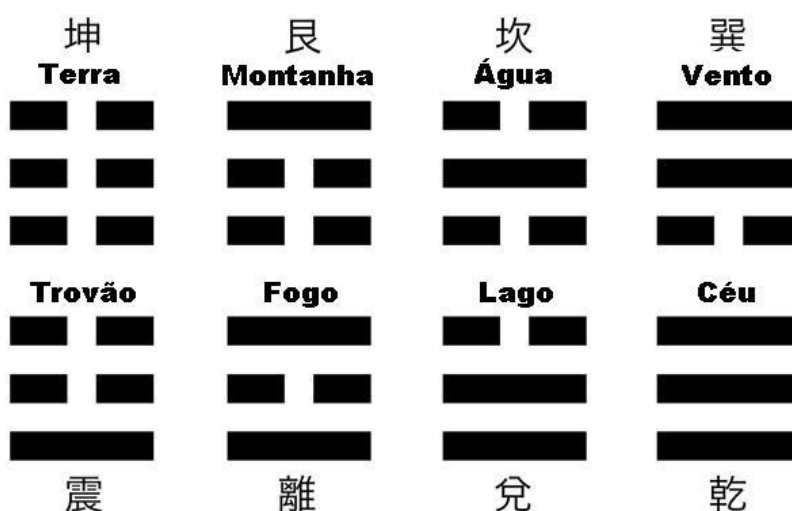


Fig. 72: Os Oito Trigramas Chineses. Fonte:

<[https://2.bp.blogspot.com/-FUaSt8urg9c/Vr3Y\\_eMGdhl/AAAAAAAAQA/IpciMYJGeYE/s1600/oitotrigramas.jpg](https://2.bp.blogspot.com/-FUaSt8urg9c/Vr3Y_eMGdhl/AAAAAAAAQA/IpciMYJGeYE/s1600/oitotrigramas.jpg)>

Tanto os templos quanto os símbolos foram adaptados a partir dos originais para remeter a supostas construções e simbologias extraterrestres que só existem na HQ. Ao determinar nomes, personalidades e traços físicos é preciso ir para a próxima etapa do design de quadrinhos: transformar o roteiro escrito num roteiro desenhado. Também conhecido como *storyboard*.

### 11.3 Storyboard

Após a conclusão dos estudos referentes aos desenhos dos personagens, agora entra a parte de transcrição do roteiro em forma de *storyboard*. Como o roteiro contou com 20 páginas, foram confeccionados 20 páginas de *storyboards*. Estas foram feitas sem muitos detalhes (Figura 73), mais precisamente no tamanho A5, desenhadas com lápis grafite HB e depois foram escaneadas e tratadas para que pudessem aparecer melhor na tela do computador.



Fig. 73: *Storyboard* da página 7.

Fonte: o autor.

Isso se deu porque posteriormente as páginas foram usadas como base para a criação da arte-final. Esta foi feita por cima dos *storyboards* através de *softwares* de edição de imagem e o uso de uma mesa digitalizadora (Figura 74) que é um *hardware* que simula o uso de um lápis, caneta ou pincel com o auxílio de programas para edição de imagem. O uso se dá com o desenhista olhando para a tela do computador enquanto desliza a caneta em cima da mesa.



Fig. 74: Mesa digitalizadora usada para a arte-final.

Fonte: o autor.

Após essa etapa, que é a primeira de arte-finalização, buscou-se trabalhar nas formas dos quadros que emolduraram as cenas da HQ.

#### 11.4 Enquadramento

Depois de arte-finalizar os *storyboards* foram feitos os quadros por cima de cada cena (Figura 75) através de um programa de vetorização de imagens. Cada um possui um tamanho e formato próprio, apesar do formato retangular ou quadrado ser o padrão, às vezes acontece de haver várias formas distintas de requadro, justamente para se encaixar com cada momento da história. Muitos deles por possuir alguns formatos mais diagonais dão movimentação a HQ – o que é de muita importância para a obra em questão já que se trata de um quadrinho de comédia que também tem ação e aventura. Se o leitor não tiver a sensação de movimento e velocidade (aliado às linhas de ação), a parte da narrativa que deveria ser voltada para uma luta, por exemplo, pode tornar monótona.

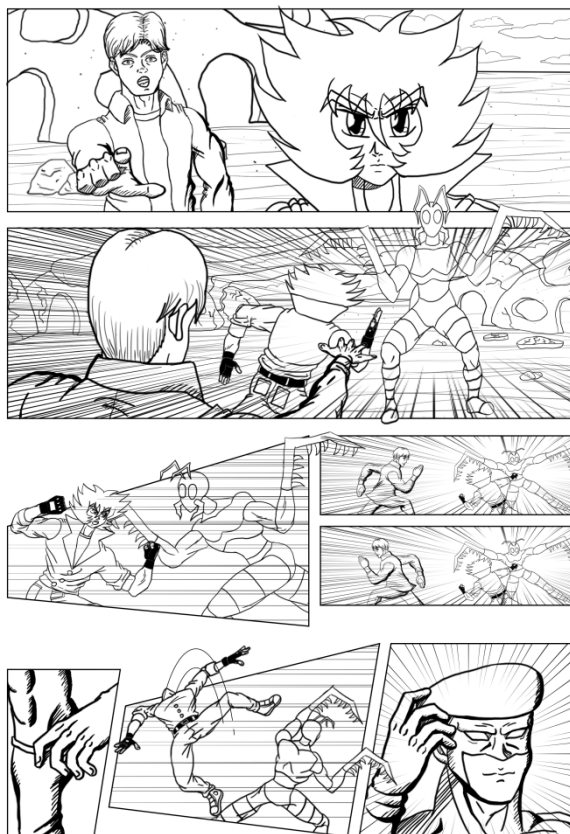


Fig. 75: Arte-final, linhas de ação e exemplos diversos de quadros usados na página 2.

Fonte: o autor.

Em alguns momentos não existem quadros delimitando as cenas e, em outros, os personagens ultrapassam o limite dos quadros. Isso acontece para dar a sensação de tridimensionalidade, o que deixa a HQ mais dinâmica. Aliado a essa técnica existem efeitos que podem ser usados para aumentar esse dinamismo - além de serem usados visando a economia de tinta (por ser uma HQ independente que normalmente é lançada em preto e branco). Ao mesmo tempo esses efeitos simples apesar disso podem deixar a HQ esteticamente atraente através do emprego de recursos mínimos como o uso de retículas.

### 11.5 Aplicação de efeitos

Assim como os *mangás* japoneses são lançados em preto e branco por serem veiculados em papel jornal e de alguns capítulos saírem semanalmente (o que não permite aos autores a confecção de páginas coloridas nesse tipo de publicação) restou aos japoneses usar retículas (Figura 76). Também conhecidas como *screenones*, são adesivos transparentes cuja superfície possui diversos pontos pretos que estando mais

próximos ou mais distantes e também variando os tamanhos e formas simulam tons de cinza.

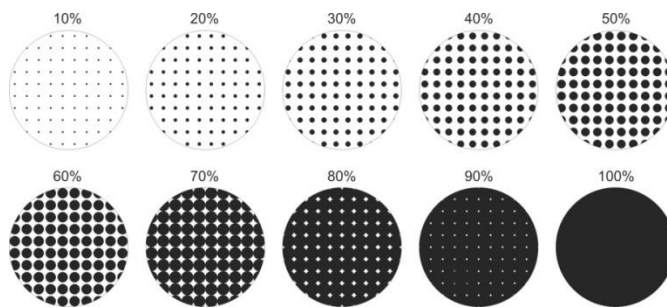


Fig. 76: Exemplos diversos de retículas.

Fonte: < <https://graficariopedrense.files.wordpress.com/2011/08/reticula.jpg>>

Também são usadas para os mais diversos fins, como compor fundos de cenas (com prédios, casas, carros, etc) e preenchimento de roupas, cabelos e outros objetos, etc. No quadrinho *Mega-Linguagem* as retículas foram aplicadas de forma digital (Figura 77). Este tipo de uso vem sendo empregado desde os anos 1990 e causou a falência de várias empresas especializadas nas retículas físicas (como a brasileira Letratone) – o que não ocorre no Japão por uma questão de tradição. Assim como feita com a arte-finalização, com o enquadramento e com a aplicação de retículas, o processo digital também foi usado para colocar os balões de fala, recordatórios e onomatopeias.

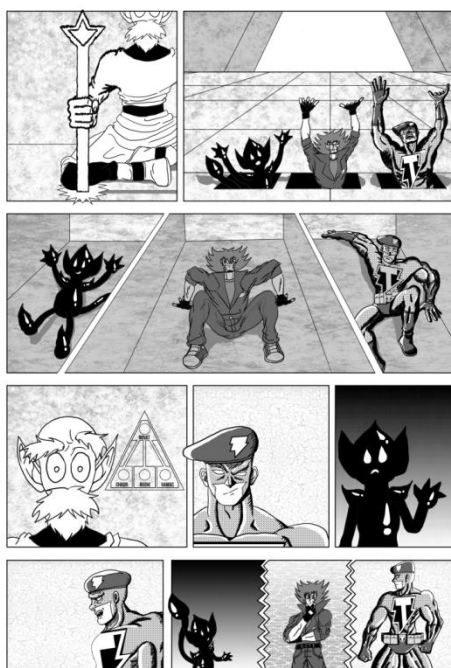


Fig. 77: Uso de diferentes retículas na página 8 da HQ.

Fonte: o autor.



## 12. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em cada uma das 11 fases desse trabalho foi possível identificar peculiaridades estruturais das HQs entre o design e as artes visuais. Nessa primeira parte pudemos perceber a forte relação entre os métodos de produção tradicional e os empregados no design gráfico. Além da relação concomitante entre a metodologia analógica e a digital. Muitas vezes estas se complementam – como aconteceu na produção da HQ deste trabalho. Na segunda notou-se a evolução gradual não só nas formas de produção, narrativa e traço, mas também na relação entre quadrinhos e sociedade no tocante às estes, em muitos casos, serem reflexos dessa. Na terceira foi identificado que o mangá é uma forma de arte influenciada por valores e linguagem própria possui forte poder na economia nipônica e fascina os mais diversos públicos que vão desde consumidores casuais a colecionadores e artistas e designers que se inspiram em diversos títulos para criar suas obras e produtos, assim como algumas temáticas que inspiraram a HQ produzida. Na quarta percebeu-se que a produção nacional apesar de infelizmente ser pouco reconhecida se comparada ao material que é importado para o Brasil, ainda tem uma quantidade significativa de fãs, não só que a consome, como também que se tornam desenhistas encorajando quem consome suas HQs e recomeçando o ciclo. Na quinta foi notado que esse segmento foi um dos primeiros a ser abordado em HQs e, se trabalhado e estudado, pode ser devidamente usado para confeccionar novos quadrinhos cômicos. Na sexta observou-se que a escolha do uso de um ou mais destes depende de muitos fatores, que estes tipos podem se complementar e que um ou mais profissionais trabalham em conjunto para que a história siga o ritmo de narrativa desejada pelo roteirista e, às vezes, almejado pela editora também. Na sétima foi percebido que as HQs, na maioria das vezes, são formadas por dois meios comunicativos: as imagens e os textos. Em alguns casos possuem apenas imagens. Em outros, apenas textos. Em todos a comunicação ocorre de acordo com o entendimento do leitor ao que está sendo visualizado. Sem a compreensão devida destes a mensagem que o roteirista quer passar para o leitor não é entregue. Quando juntos, distribuídos e diagramados de acordo com os códigos de linguagem adotados nos quadrinhos transmitem informações, cenas e detalhes. Na oitava pôde-se compreender que as versões impressas e quais materiais serão utilizados dependerá de inúmeros fatores, que incluem custos, veiculação, materiais para agregar valor, seja visual ou de mercado, etc. Presentes em bibliotecas, bancas, livrarias e até mesmo dentro das casas e em eventos, os quadrinhos se comportam, em grande parte, como uma forma de mídia barata e acessível. Entretanto

tudo isso depende, sobretudo, do que o autor ou editora deseja com aquela obra. Na nona entendeu-se quadrinhos através não só da ótica de quem produz e de quem consome, mas também do design gráfico e das demandas do mercado e do público-alvo - passando pela abordagem de diferentes estilos, técnicas de escrita de roteiro, elementos comunicativos usados nas páginas, design editorial, etc. Na décima foi compreendido que como quase toda área de atuação, o mercado de HQs (incluindo o de quadrinhos independentes) passa por períodos de crescimento e queda, entretanto, independente disso, os autores que publicam por conta própria continuam criando novas histórias e/ou dando continuidade à obras que já são conhecidas. Muitos deles devido a publicação recorrente de títulos próprios são convidados a trabalhar em editoras nacionais e internacionais, o que incentiva e divulga não só os trabalhos destes, mas também encoraja fãs a se tornarem desenhistas de HQs independentes (o que também serviu como estímulo para a criação do quadrinho presente neste trabalho). Na última fase foi observado que a utilização de metodologias adequadas à história e a narrativa, procurando entender as demandas nas quais estão inseridas, permite a produção de HQs independentes que possivelmente terão mais chances de se tornem atrativas para futuros consumidores mesmo com todas as dificuldades do mercado.

Conclui-se então que quadrinhos, apesar de tudo ainda é bem popular, gera bilhões em lucros e que isso independe das faixas etárias exploradas e dos formatos, estilos ou gêneros adotados, sendo possível produzir e veicular quadrinhos de forma independente além de, em muitos casos, HQs serem um reflexo da sociedade e do que se passa nela.

### 13. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AIDAR, Laura. **A Arte no Período Neolítico**. Toda Matéria. Disponível em: <<https://www.todamateria.com.br/a-arte-no-periodo-neolitico-inserir-imagem/>> Acesso em: 03 de maio de 2019

\_\_\_\_\_. **Arte Rupestre**. Toda Matéria. Disponível em: <<https://www.todamateria.com.br/arte-rupestre/>> Acesso em: 03 de maio de 2019

\_\_\_\_\_. **Arte Egípcia**. Toda Matéria. Disponível em: <<https://www.todamateria.com.br/arte-egipcia/>> Acesso em: 03 de maio de 2019

AMAZONAS, Carlos Ewald. **Tudo sobre quadrinhos Mangá – A origem da indústria segmentada por gêneros e faixa etária – Parte 1.** Arte Cult. Disponível em: <<http://artecult.com/historia-manga-parte-1/>> Acesso em 02 de junho de 2019.

ANDREOTTI, Bruno. **A História das Histórias em Quadrinhos: a Era de Bronze** <<https://quadrinheiros.com/2015/10/13/a-historia-das-historias-em-quadrinhos-a-era-de-bronze/>> Acesso em 22 de maio de 2019

\_\_\_\_\_. **A História das Histórias em Quadrinhos: a Era de Ouro.** Quadrinheiros. Disponível em: <<https://quadrinheiros.com/2013/04/12/a-historia-das-historias-em-quadrinhos-a-era-de-ouro/>> Acesso em 20 de maio de 2019

\_\_\_\_\_. **A História das Histórias em Quadrinhos: a Era de Prata.** Quadrinheiros. Disponível em: <<https://quadrinheiros.com/2015/04/08/a-historia-das-historias-em-quadrinhos-a-era-de-prata/>> Acesso em 21 de maio de 2019.

\_\_\_\_\_. **Cinco clássicos da Marvel.** Quadrinheiros. Disponível em: <<https://quadrinheiros.com/2019/04/25/cinco-classicos-da-marvel/>> Acesso em 26 de outubro de 2019.

\_\_\_\_\_. **Quadrinhos na História – 2ª Edição (curso na Martins Fontes Paulista).** Quadrinheiros. Disponível em: <<https://quadrinheiros.com/2015/08/18/quadrinhos-na-historia-2a-edicao-curso-na-martins-fontes-paulista/>> Acesso em 22 de maio de 2019

BIBLIOTECA NACIONAL. **Acervo – O TICO-TICO a mais importante revista voltada para o público infanto-juvenil no Brasil.** Disponível em: <<https://www.fbn.br/es/node/1807>> Acesso em 27 de maio de 2019

CASTELHANO, John. **Richard Felton Outcault.** Guia dos Quadrinhos. Disponível em <<http://www.guiadosquadrinhos.com/artista/richard-felton-outcault/1355>> Acesso em 16 de maio de 2019

\_\_\_\_\_. **Rudolph Dirks**. Guia dos Quadrinhos. Disponível em: <<http://www.guiadosquadrinhos.com/artista/rudolph-dirks/1356>> Acesso em 16 de maio de 2019

CIRNE, Moacy. **A Explosão Criativa dos Quadrinhos**. 2ª ed. Editora Vozes, 1970, Rio de Janeiro.

COSTA, Ricardo da; STEIN, Débora Rosa. **Tapeçaria de Bayeux (c. 1070-1080)**. Disponível em: <<http://www.riocardocosta.com/tapeçaria-de-bayeux-c-1070-1080>>. Acesso em 04 de maio de 2019.

EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial: princípios e práticas do lendário cartunista**. 4ª. Ed. – São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2010.

\_\_\_\_\_. **Narrativas Gráficas**. 2ª ed., Devir, 2005, São Paulo.

FIGUEIRA, Diego. **Reino do Amanhã**. Universo HQ. Disponível em: <<http://www.universohq.com/reviews/reino-amanha/>> Acesso em 04 de junho de 2019

FINOTTI, Ivan. **Primórdios dos quadrinhos**. Disponível em: <<https://www.folhadelondrina.com.br/folha-2/primordios-dos-quadrinhos-1024662.html>> Acesso em 08 de maio de 2019

FIQ. **Todos os lançamentos do #FIQ2018**. Disponível em: <<http://www.fiq.pbh.gov.br/arquivos/noticias/todos-os-lancamentos-do-fiq2018>> Acesso em 27 de outubro de 2019.

G1. **O desenhista brasileiro que conseguiu espaço no concorrido mundo do mangá japonês**. Disponível em: <<http://g1.globo.com/pop-arte/noticia/2015/12/o-desenhista-brasileiro-que-conseguiu-espaco-no-concorrido-mundo-do-manga-japones.html>> Acesso em 19 de maio de 2019.

\_\_\_\_. **Festival de Quadrinhos movimentando Belo Horizonte nesta semana.** Disponível em: <<https://g1.globo.com/mg/minas-gerais/noticia/festival-de-quadrinhos-movimentando-belo-horizonte-nesta-semana.ghtml/>> Acesso em 26 de outubro de 2019.

GUIA DOS QUADRINHOS. **Image Comics.** Disponível em: <<http://www.guiadosquadrinhos.com/editora-estrangeira/image-comics/8>> Acesso em 25 de maio de 2019

HIEROPHANT. **A História dos Quadrinhos no Brasil.** Disponível em: <<https://www.hierophant.com.br/arcano/posts/view/Kamalaksi/52>> Acesso em 27 de maio de 2019

HOWE, Sean. **Marvel Comics: a história secreta** / Sean Howe; tradução de Érico Assis – São Paulo : LeYa, 2013.

JANSON, Klaus. **Guia Oficial DC Comics - Desenhos.** Opera Graphica Editora. São Paulo. 2005.

JUNIOR, Alberto. Multiversos Nerd. **As Eras dos Quadrinhos.** Disponível em: <<https://www.multiversos.com.br/as-eras-dos-quadrinhos/>> Acesso em 20 de maio de 2019

KRESS, Renato. **As Cinco idades do homem.** Consciência. Disponível em: <<http://www.consciencia.net/2004/mes/15/geracoes-mitologia.html>> Acesso em 16 de maio de 2019.

LEE, Stan. BUSCEMA, John. **Como Desenhar Quadrinhos no Estilo Marvel** - São Paulo: Editora WMF Martins Fontes. 2014.

LINS, Léo. **Segredos da Comédia Stand-Up** / Léo Lins – 1. Ed. – São Paulo: Panda Books, 2014.

MANGÁS BRASIL. **Curiosidades #01 : O primeiro Mangá do Mundo.** Disponível em: <<https://mangasbrazil.wordpress.com/2013/04/29/curiosidades-01-o-primeiro-manga-do-mundo/>> Acesso em 02 de junho de 2019.

MANHAES, Jessica "Jazz". **Tudo sobre quadrinhos mangá – A origem da indústria segmentada por gêneros e faixa etária – Parte 2.** Arte Cult. Disponível em: <<http://artecult.com/origem-do-manga-parte-2/>> Acesso em 02 de junho de 2019

MARANGONI, Adriano. **A História das Histórias em Quadrinhos: a Era de Ferro.** Quadrinheiros. Disponível em: <<https://quadrinheiros.com/2018/04/05/a-historia-das-historias-em-quadrinhos-a-era-de-ferro/>> Acesso em 25 de maio de 2019

MCCLLOUD, Scott. **Desenhando Quadrinhos.** São Paulo: M. Books do Brasil Editora LTDA, 2008.

\_\_\_\_\_. **Desvendando os Quadrinhos.** São Paulo: M. Books do Brasil Editora LTDA, 2005.

MEISTERDRUCKE. **William Hogarth.** Disponível em: <<https://www.meisterdrucke.pt/impressoes-artisticas-sofisticadas/William-Hogarth/>> Acesso em 06 de maio de 2019

\_\_\_\_\_. **Comédia.** Disponível em: <<http://michaelis.uol.com.br/busca?r=0&f=0&t=0&palavra=com%C3%A9dia>> Acesso em 02 de junho de 2019.

\_\_\_\_\_. **Comunicação.** Disponível em: <<http://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/comunica%C3%A7%C3%A3o/>> Acesso em 06 de novembro de 2020.

MOLERO, Erico. **Sobrinhos do Capitão.** Guia dos Quadrinhos. Disponível em: <[http://www.guiadosquadrinhos.com/personagem/sobrinhos-do-capitao-\(hans-e-fritz-\)/642](http://www.guiadosquadrinhos.com/personagem/sobrinhos-do-capitao-(hans-e-fritz-)/642)> Acesso em 16 de maio de 2019.

MOYA, Álvaro. **História da História em Quadrinhos**. 1ª ed., L&PM, Porto Alegre, 1986.

MUNARI, Bruno. **Das Coisas Nascem Coisas**. Edições 70, Lisboa. Livraria Martins Fontes, São Paulo, 1981.

O'NEIL, Dennis. **Guia oficial DC Comics - Roteiros**. Opera Graphica Editora. São Paulo. 2005.

O GLOBO. **Quadrinhos em profusão**. O Globo. Disponível em: <<https://oglobo.globo.com/cultura/quadrinhos-em-profusao-6379298>> Acesso em 02 de maio de 2019

O VÍCIO. **Vendas de quadrinhos registram maior alta da história na América do Norte**. O Vício. Disponível em: <<https://ovicio.com.br/vendas-de-quadrinhos-registram-maior-alta-da-historia-na-america-do-norte/>> Acesso em 02 de maio de 2019

PERRET, Gene. *The New Comedy Writing Step by Step*. Califórnia: Quill Driver Books, 2007

RAMONE, Marcus. **Que Era que era?** Universo HQ. Disponível em: <<http://www.universohq.com/universo-paralelo/que-era-que-era/>> Acesso em 16 de maio de 2019.

RIBEIRO, Antônio Luiz. **Buck Rogers**. Guia dos Quadrinhos. Disponível em: <[http://www.guiadosquadrinhos.com/personagem/buck-rogers-\(anthony-buck-rogers\)/5235](http://www.guiadosquadrinhos.com/personagem/buck-rogers-(anthony-buck-rogers)/5235)> Acesso em 18 de maio de 2019

\_\_\_\_\_. **Dick Calkins**. Guia dos Quadrinhos. Disponível em <<http://www.guiadosquadrinhos.com/artista/dick-calkins/3535>> Acesso em 18 de maio de 2019

\_\_\_\_\_. **Flama.** Guia dos Quadrinhos. Disponível em: <<http://www.guiadosquadrinhos.com/personagem/flama/19249>> Acesso em 29 de maio de 2019

\_\_\_\_\_. **Grupehq.** Guia dos Quadrinhos. Disponível em: <<http://www.guiadosquadrinhos.com/editora/grupeq/387>> Acesso em 01 de junho de 2019

\_\_\_\_\_. **Yellow Kid.** Guia dos Quadrinhos. Disponível em: <<http://www.guiadosquadrinhos.com/personagem/yellow-kid/4618>> Acesso em 16 de maio de 2019.

SATO, Cristiane A. Cultura Japonesa. Disponível em: <<http://www.culturajaponesa.com.br/index.php/cultura-pop/o-que-e-manga/>> Acesso em 02 de junho de 2019

SILVA, Daniel Neves. "**Hernán Cortés e a conquista dos astecas**"; Brasil Escola. Disponível em <<https://brasilecola.uol.com.br/historiag/hernan-cortes-conquista-dos-astecas.htm>>. Acesso em 04 de maio de 2019.

SOLERA, Ralph Luiz. **A HISTÓRIA DOS QUADRINHOS - NO BRASIL E NO MUNDO.** Disponível em: <<https://www.legal.adv.br/zine/hq/hq01a.htm>> Acesso em 27 de maio de 2019

SPYKED, Thiago. **FORMATOS e tamanhos para IMPRIMIR quadrinhos - HQ é o que há.** 2016. Disponível em: <<https://youtu.be/B6hFOWZakzE>> Acesso em 05 de junho de 2019

\_\_\_\_\_. **Tipos de PAPEL para QUADRINHOS - HQ é o que há.** 2016. Disponível em: <<https://youtu.be/GmbNtfRqH5E>> Acesso em 05 de junho de 2019

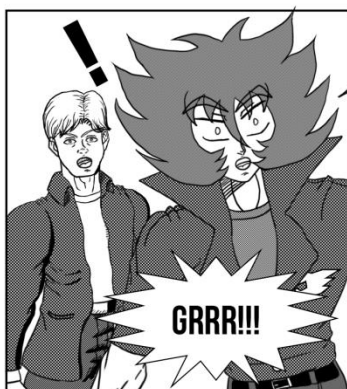
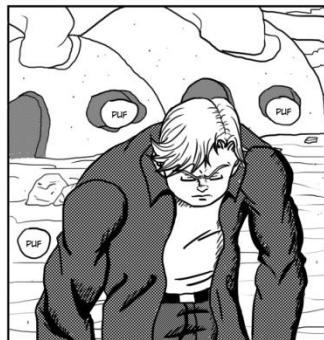
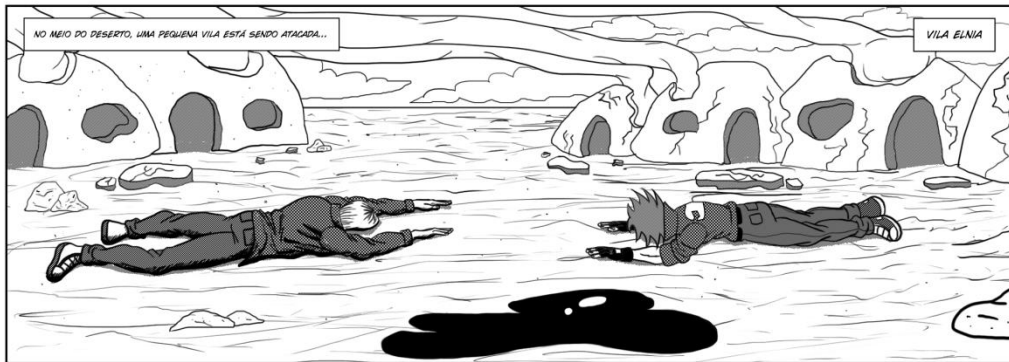
TEMPO AMERÍNDIO. **Oaxaca.** Disponível em: <<https://ancientamerindia.wordpress.com/tag/oaxaca/>> Acesso em 09 de maio de 2019

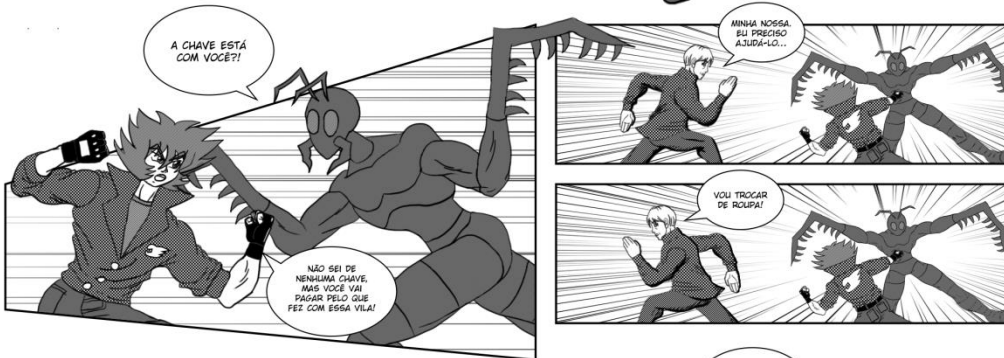
TODA MATÉRIA. **Invenção da Imprensa.** Disponível em <<https://www.todamateria.com.br/invencao-da-imprensa/>> Acesso em 06 de maio de 2019.

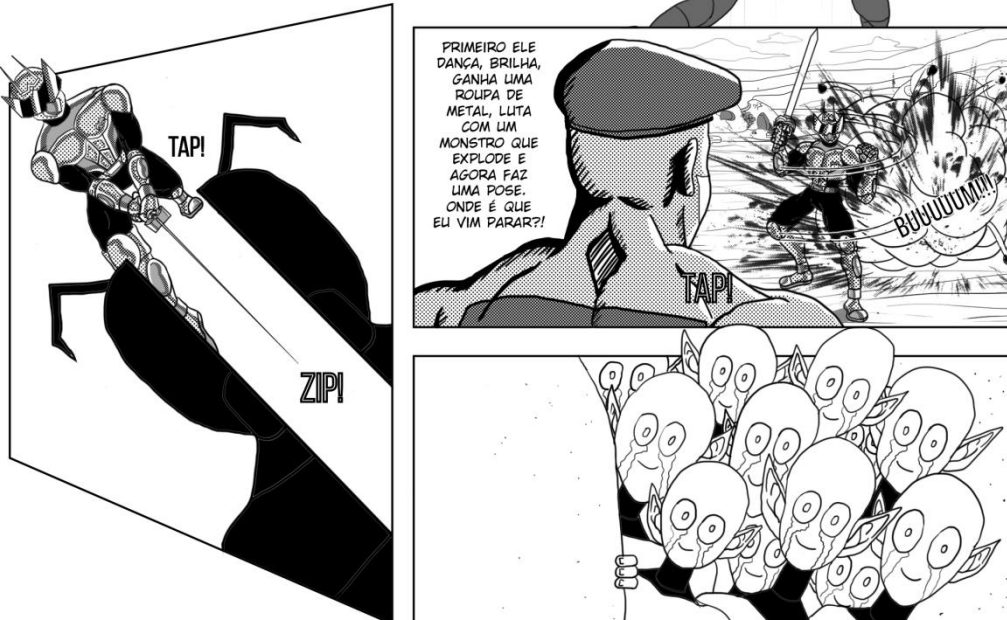
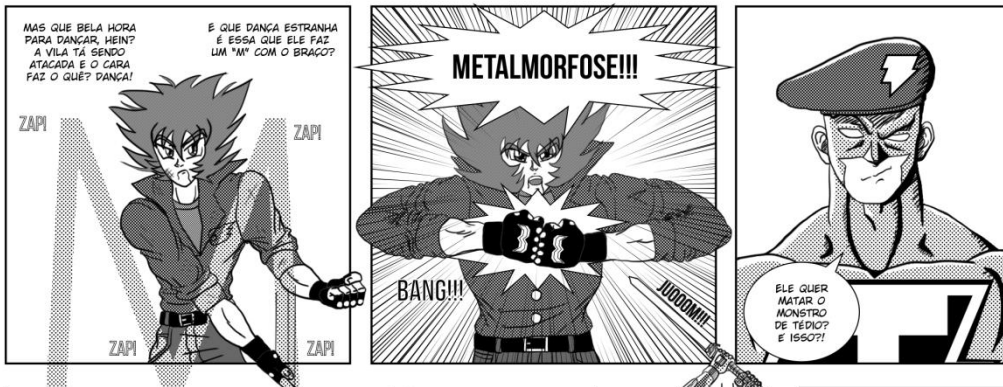
#### **14. APÊNDICES**

##### **14.1 HQ CONCLUÍDA**

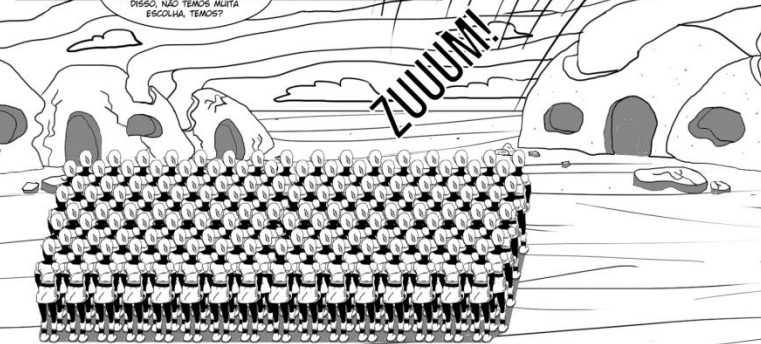
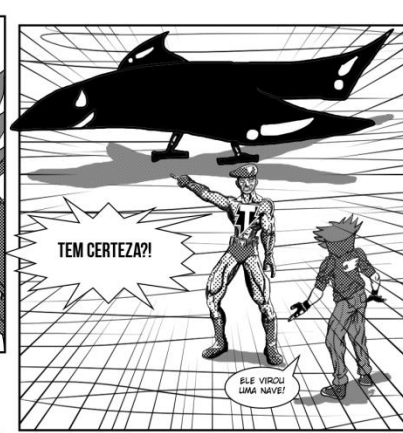
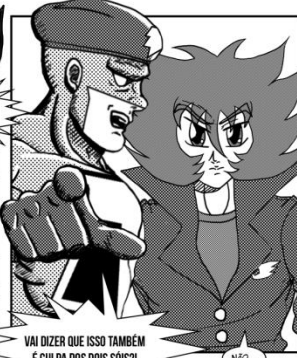
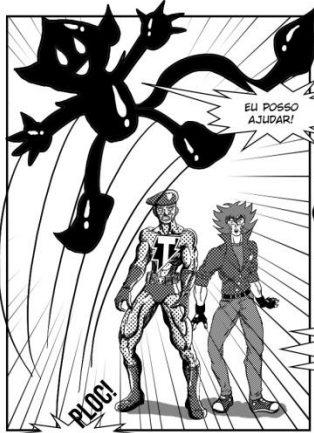
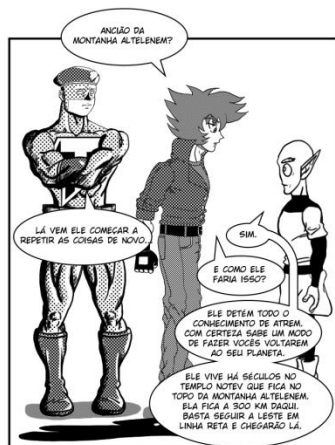
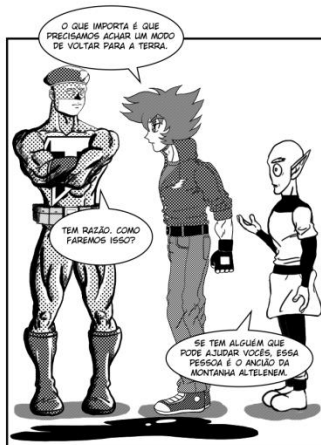


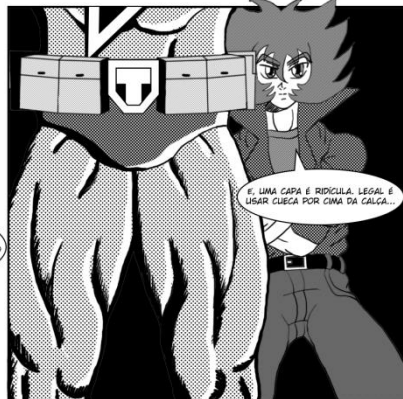




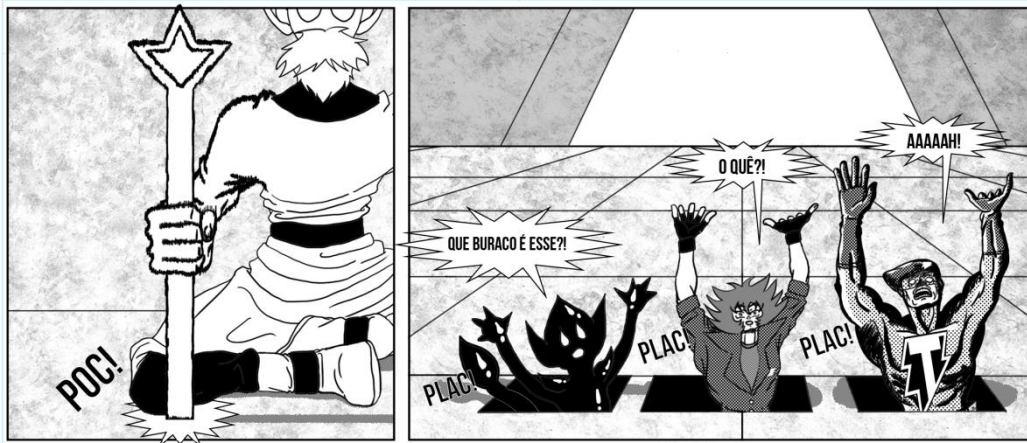






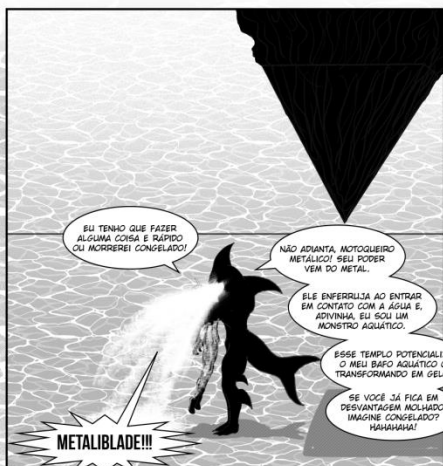












EU TENHO QUE FAZER ALGUMA COISA E RÁPIDO OU MORREREI CONGELADO!

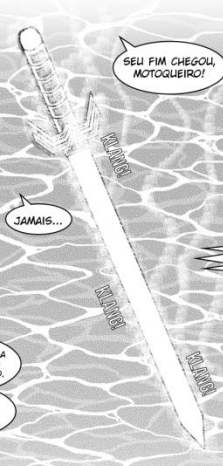
NÃO ADANTA, MOTOQUEIRO METÁLICO! SEU PODER VEM DO METAL.

ELE ENFERRILHA AO ENTRAR EM CONTATO COM A ÁGUA E, ADIVINHA, EU SOU UM MONSTRO AQUÁTICO.

ESSE TEMPLO POTENCIALIZA O MEU BAFO AQUÁTICO O TRANSFORMANDO EM GELO.

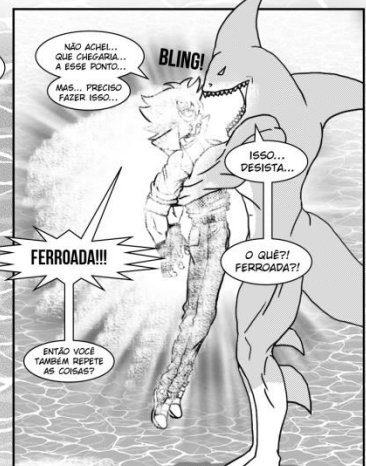
SE VOCÊ JÁ FICA EM DESVANTAGEM MOLHADO, IMAGINE CONGELADO? HAHAHAHA!

METALBLADE!!!



JAMAIS...

SEU FIM CHEGOU, MOTOQUEIRO!



NÃO ACHEL... QUE CHEGARA... A ESSE PONTO... MAS... PRECISO FAZER ISSO...

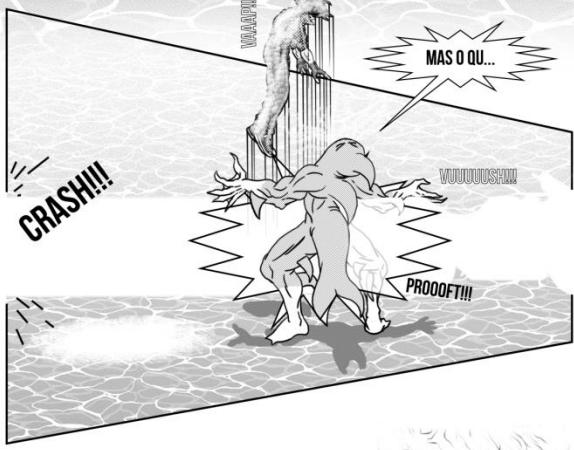
BLING!

ISSO... DESISTA...

O QUÊ?! FERROADA?!

FERROADA!!!

ENTÃO VOCÊ TAMBÉM REPETE AS COISAS?

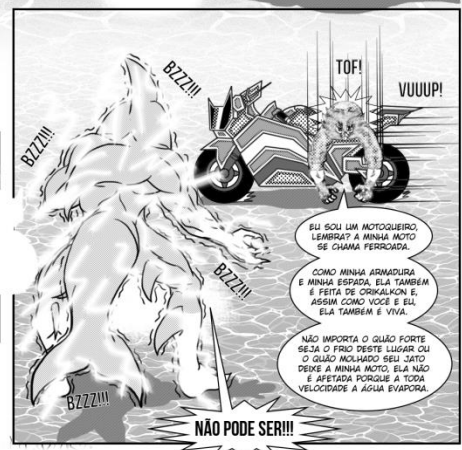


CRASH!!!

MAS O QU...

PROOFT!!!

VUUUUUSH!!!



BZZZ!!!

BZZZ!!!

TOF!

VUUUP!

EU SOU UM MOTOQUEIRO, LEMBRAT? A MINHA MOTO SE CHAMA FERROADA.

COMO MINHA ARMADURA E MINHA ESPADA, ELA TAMBÉM É FEITA DE COMKALON E RESISTE COMO VOCÊS E ELA TAMBÉM É VIVA.

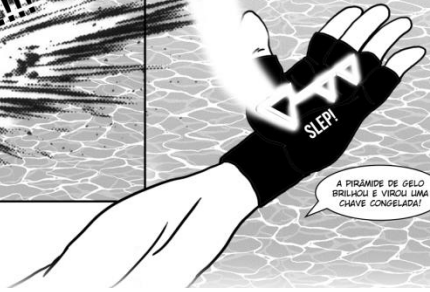
NÃO IMPORTA O QUÃO FORTE SEJA O FRIO DESTES LUGAR OU O QUÃO MOLHADO SEU SAKO DESSE A MINHA MOTO, ELA NÃO É AFETADA PORQUE A TODA VELOCIDADE A ÁGUA EVAPORA.

NÃO PODE SER!!!



BUUUUUM!!!!

BLINGING!



A PIRÂMIDE DE GELO BRILHOU E VIROU UMA CHAVE CONGELADA!



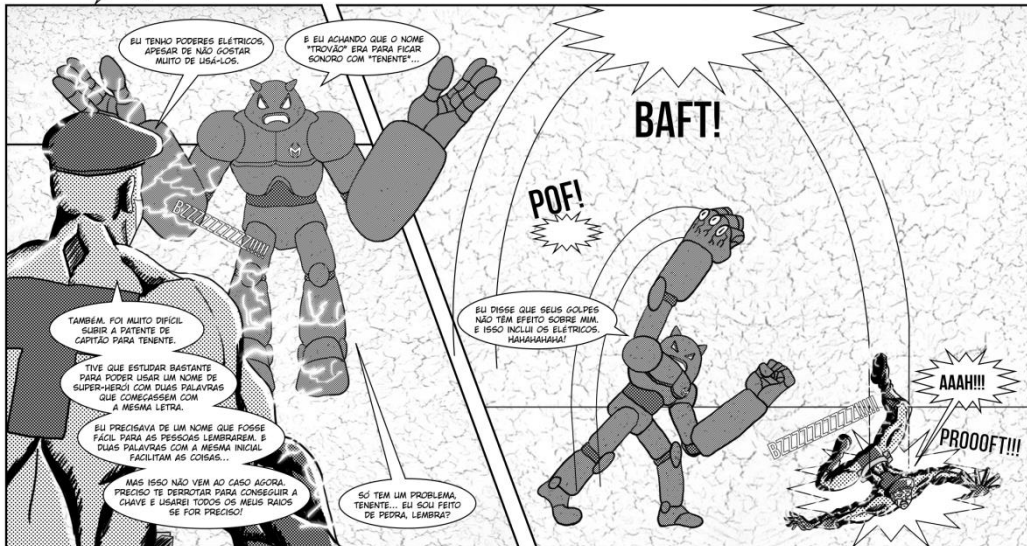
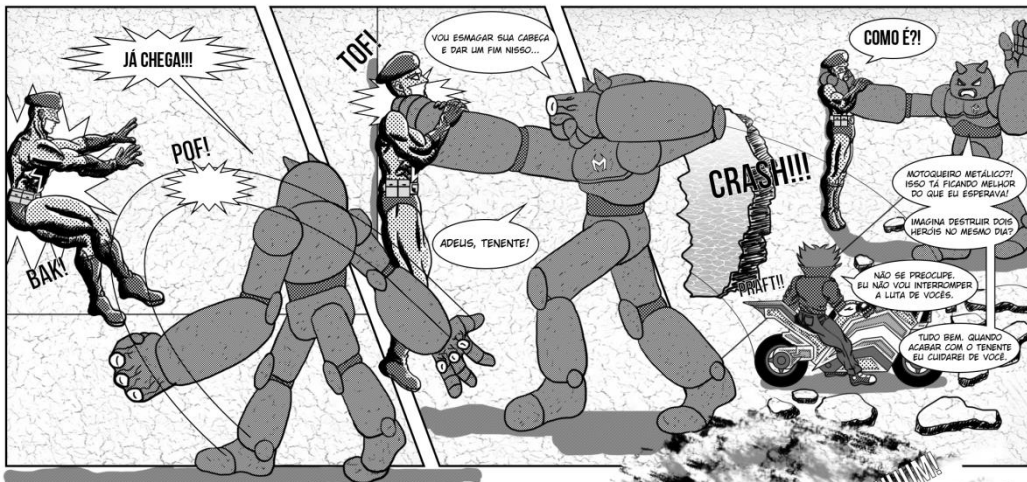
EU POSSO TER CONSEGUÍDO A CHAVE, MAS TEM UMA COISA SEM ESTRANHIA NISSO TUDO...

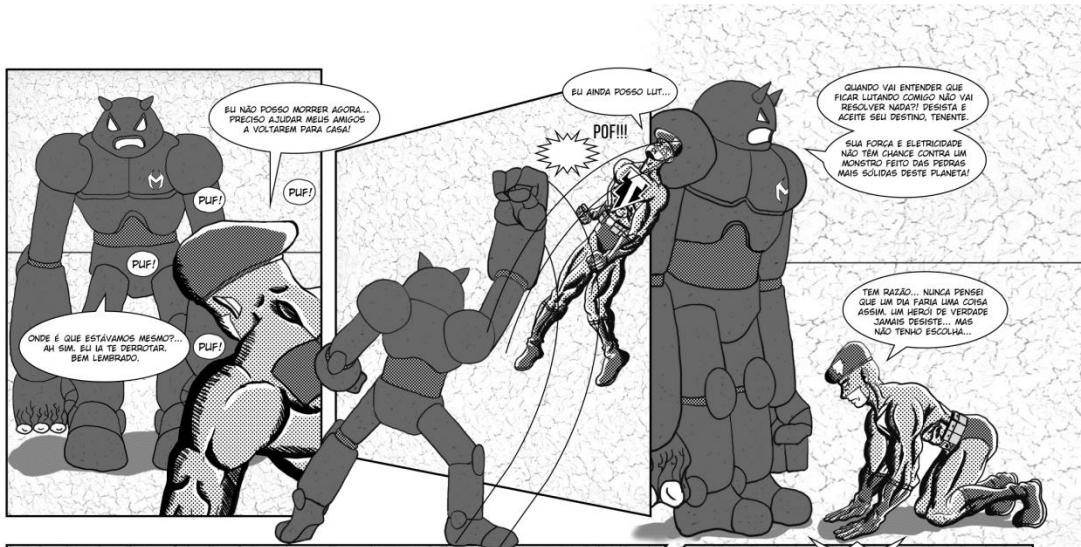
EU SER DO ELEMENTO METAL QUE PODE SER CONGELADO COMO TERRA POR SE ORIGINAR DE MINERAIS VINDOS DELA...

E LUTAR CONTRA UMA CRIATURA AQUÁTICA DENTRO DE UM TEMPLO DE GELO QUE DEIXOU O MONSTRO AINDA MAIS PODEROSO E MUITO SUSPEITO...

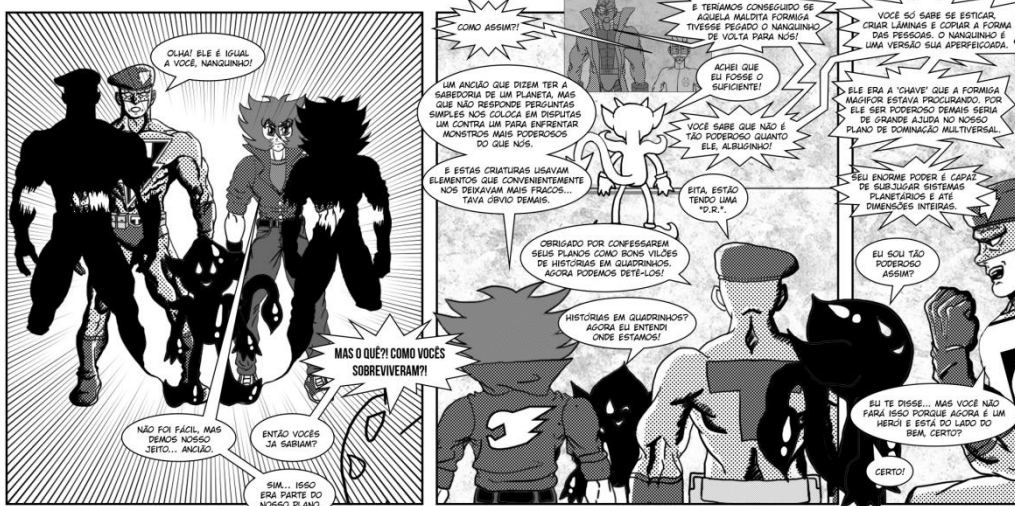
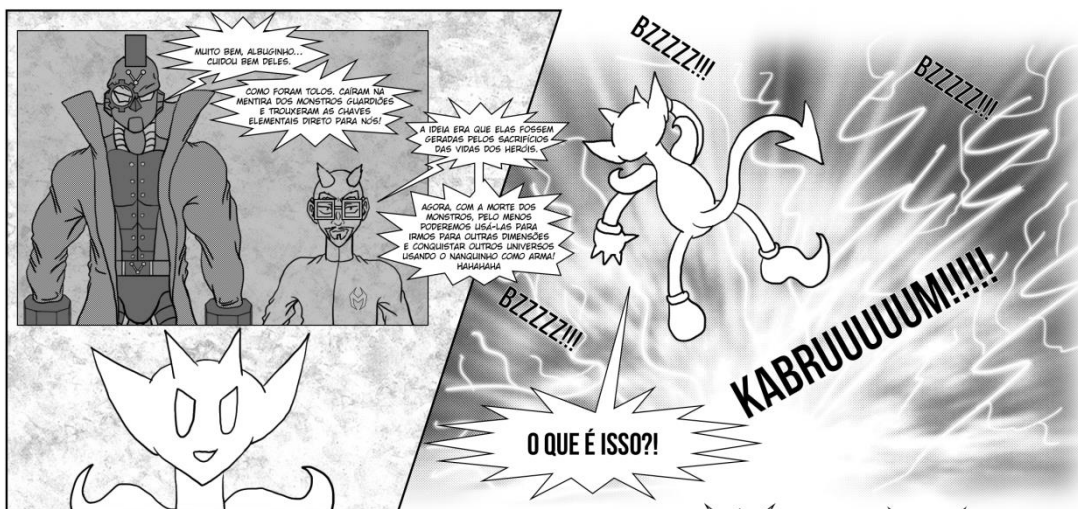
MAS AGORA EU PRECISO DAR UM JEITO DE ENCONTRAR OS OUTROS. PELA VOZ IRRITANTE O CARA DO MEU LADO COM CESTEA E O TENENTE TROVÃO...

VAMOS, FERROADA. AGREDENTE ESSA PARDE!









E COMO VOCÊS, SENDO DE DIMENSÕES DIFERENTES, SE SALTARÁM?

EU ESTAVA CRIANDO UMA MÁQUINA DE GERAR PORTAIS PARA TENTAR ME LIVRAR DO TENTEIRO TROVÃO, MAS O PROTOTIPO DEU UM DEFEITO E EU, SEM QUERER, VIM PARAR NESTA DIMENSÃO.

ENTÃO CONHECI O IMPÉRIO DARKARBON E ME JUNTEI A ELÉS CRIANDO O ALBUGNHO JUNTO COM O BARÃO, SO QUE ELE NÃO ERA FORTE O SUFICIENTE.

POR ISSO TRABALHAMOS MAIS, APERFEIÇAMOS NOSSAS PESQUISAS E CRIAMOS O NANGUINHO. DEPOIS DISSO EU VOLTEI PARA O MEU UNIVERSO USANDO A CHAVE DO TEMPLO NOTEV.

VOCÊS VIERAM ATE NOS EM NOSSAS DIMENSÕES ORIGINAIS E USAMOS CÓPIAS DA MÁQUINA PARA MANDA-LOS PARA CÁ, MAS DURANTE AS LUTAS OS GERADORES DE PORTAIS FORAM DESTRUIDOS E O NANGUINHO ACABOU VINDO JUNTO ANTES QUE FOSSE DESPERTADO TOTALMENTE.

E, PELO VISTO, A VIAGEM INTERDIMENSIONAL CAUSOU ANIMÉRIA PORQUE VOCÊS NÃO LEMBRAVAM DISSO, CONTINUANDO... COMO O NANGUINHO FOI FEITO COM MATERIAIS LIMITADOS E BARBARIAMOS NOS DOIS UNIVERSOS TIVEMOS QUE NOS CONTERTAR COM O ALBUGNHO.

NANGUINHO, ELE É UM INIMIGO! POR QUE VOCÊ TÁ LIBERTANDO ELE?!

OHNA ALBUGNHO... SE TEM UMA COISA QUE APRENDI COM TUDO QUE VI E VIVI AQUI É QUE TODO MUNDO TEM UMA ESCOLHA.

NÃO... MEU LUGAR É AQUI, FICAREI NESTE PLANETA JUNTO COM O ALBUGNHO PARA PROTEGER ESSAS PESSOAS CASO ALGUM OUTRO VELJO OU GRUPO DE VILÕES APAREÇA.

PARABENS, NANGUINHO! VOCÊ REALMENTE ENTENDEU O CONCEITO DE SER UM HERÓI. EU NÃO TERIA FEITO MELHOR... ENTÃO, VOCÊ VEM COM A GENTE?

TUDO BEM ENTÃO, MEU AMIGO. ADEUS E BOA SORTE!

O PLANO SÓU MELHOR DO QUE EU ESPERAVÁ!

NOSSA, COMO ELE FALA... MAS AGORA DAREMOS FIM AO DESTO DOS PLANOS DE VOCÊS!

É COMO FARJO ISSO SEM SABER ONDE ESTAMOS? HAHAHAHA!

ELE CONSEGUIU ATRAVESSAR AS DIMENSÕES E NOS PEGAR!

DE VOLTA A VILA ELINA...

ANIDA BEM QUE NÃO PRECISAREI MAIS OLIVR ESSA VOZ...

ESSE CARA REALMENTE NÃO SABE DE NADA...

O QUE FARJO AGORA?

EU CONCORDO...

QUEM É O SENHOR?

NÃO É PORQUE FOMOS CRIADOS COM PROPÓSITOS MALINOS QUE SIGNIFICA QUE TEMOS OBRIGACÃO DE SERMOS MALIS, VEM COMIGO E VAMOS SER HERÓIS JUNTOS.

USAREMOS AS CHAVES PARA VOLTARMOS PARA NOSSAS DIMENSÕES LEVANDO ESSES VILÕES PARA SEREM PRESOS E PUNIDOS PELOS SEUS CRIMES.

E O QUE FAREMOS COM O ALBUGNHO?

EU TENHO UMA IDEIA!

TCHAU NANGUINHO!

TCHAU AKIRA!

OBRIGADO!

ANTES DE IRMOS PRA CASA ATRAVÉS DOS PORTAIS QUE GERAMOS COM AS CHAVES, EU TENHO UMA PERGUNTA PRA TE FAZER...

DIGA...

SE VOCÊ TINHA UMA MOTO ESSE TEMPO TODO, POR QUE NÃO A USOU PARA SUBIR A MONTANHA ALTELENEM?

PORQUE SENÃO EU TERIA DEIXADO MEUS AMIGOS PARA TRÁS...

BLANG!!!

BLANG!!!

FIM




Imagine que **três pessoas que não se conhecem são obrigadas a cooperar uma com a outra**. Isso pode acontecer facilmente na vida real. E se fosse numa **história em quadrinhos** e com **personagens de HQs de estilos completamente distintos**? Essa é a premissa de **Megalinguagem**. Nesta história um **super-herói de comics**, um **protagonista de mangá** e um **monstrinho de cartum** acordam num **local desconhecido**. Eles **não fazem ideia de como foram parar lá** e **nem quem foi o responsável**. Só sabem que **precisarão unir forças** e enfrentar **diversos perigos e obstáculos** se quiserem sair desse lugar e **voltar para casa**.






JB SANTOS  
ILUSTRADOR & DESIGNER

## 14.2 PERGUNTAS FEITAS PARA OS QUADRINISTAS

- 01 - Nome, idade e profissão
- 02 - Como começou a trabalhar com HQs independentes?
- 03 - Há quanto tempo trabalha com HQs independentes?

- 04 - Quantas HQs já produziu?
- 05 - Qual é a sua metodologia na hora de criar uma história?
- 06 - Produz tudo sozinho ou recebe algum tipo de ajuda?
- 07 - Você roteiriza e também desenha suas HQs ou faz apenas uma das duas tarefas?
- 08 - Quais materiais são usados para a confecção das suas HQs?
- 09 - Usa algum tipo de processo digital? Se sim, quais? Se não, por quê?
- 10 - Quantas páginas, em média, seus quadrinhos costumam ter?
- 11 - No tocante ao número de edições (ou volumes), você produz histórias mais longas ou mais curtas?
- 12 - Lança mais quadrinhos em preto e branco ou também produz HQs coloridas?
- 13 - Quais são, geralmente, os gêneros das suas histórias?
- 14 - Costuma fazer histórias com mais de um volume? Se sim, quantos, em média?
- 15 - Também costuma lançar quadrinhos one-shot?
- 16 - Produz mais histórias com vários volumes ou mais one-shot?
- 17 - Quantos exemplares vende, em média, por evento?
- 18 - Qual é o custo de produção, em média, de cada exemplar?
- 19 - Quanto tempo leva, em média, desde a concepção até a venda dos exemplares?
- 20 - Quais as principais dificuldades que você encontra no mercado de HQs independentes?
- 21 - Costuma comprar outras HQs independentes?
- 22 - Se sim, também compra quadrinhos produzidos no RN?
- 23 - Acha que esse mercado está crescendo? Se sim, por quê? Se não, por quê?
- 24 - Como quadridinista, o que sugere para melhorar o mercado de HQs independentes?
- 25 - O que aconselha para alguém que deseja ingressar nesse mercado?

### **14.3 PERGUNTAS FEITAS PARA OS CONSUMIDORES (*online*)**

#### **Consumidores de HQs independentes brasileiras**

HQs independentes são histórias em quadrinhos autorais produzidas por desenhistas e roteiristas, sem qualquer relação com grandes editoras (como Marvel, DC, Dark Horse, Image, etc) e, muitas vezes, gastando dinheiro do próprio bolso para poder publicar suas obras. Se você consome ou já consumiu quadrinhos produzidas por desenhistas independentes brasileiros, por favor, preencha o formulário abaixo:

- 1 - Qual é o seu sexo?
  - a) Masculino
  - b) Feminino
  
- 2 - Qual é a sua idade?
  - a) Menos de 10 anos
  - b) De 10 a 17 anos
  - c) De 18 a 28 anos
  - d) De 29 a 39 anos
  - e) De 40 a 50 anos
  - f) Mais que 50 anos

3 - Onde você mora?

- a) Natal-RN
- b) Nordeste (mas não em Natal-RN)
- c) Norte
- d) Sul
- e) Sudeste
- f) Centro-Oeste
- g) Fora do Brasil

4 - Qual é o seu grau de escolaridade?

- a) Ensino Fundamental incompleto
- b) Ensino Fundamental completo
- c) Ensino Médio incompleto
- d) Ensino Médio completo
- e) Ensino Superior incompleto
- f) Ensino Superior completo

5 - Qual(is) tipo(s) de HQ você costuma ler?

- a) HQs americanas (Comics)
- b) HQs Japonesas (Mangá)
- c) HQs nacionais (Turma da Mônica, por exemplo)
- d) HQs americanas e nacionais
- e) HQs japonesas e nacionais
- f) HQs americanas e japonesas
- g) Todas as anteriores

6 - Lê mais qual forma?

- a) Online
- b) Impressa
- c) Ambas

7 - Já leu alguma HQ independente brasileira?

- a) Sim
- b) Não

8 - Costuma comprar HQs independentes brasileiras?

- a) Sim
- b) Não

9 - Costuma ir para eventos nos quais existem autores vendendo HQs independentes brasileiras?

- a) Sim
- b) Não

10 - Caso tenha respondido "sim" para a pergunta anterior, já foi para algum evento no qual tinha autores vendendo HQs independentes brasileiras esse ano?

- a) Sim, mas apenas um
- b) Sim, fui a dois
- c) Sim, fui a três ou mais
- d) Não

11- Caso nunca tenha comprado uma, qual foi o motivo?

- a) Falta de interesse
- b) Não gostei do estado físico da HQ
- c) Achei caro
- d) Achei o traço feio
- e) Não gostei da sinopse
- f) MARQUE APENAS ESSA OPÇÃO SE JÁ TIVER COMPRADO HQS INDEPENDENTES BRASILEIRAS

12 - Se você costuma comprar HQs independentes brasileiras, também compra quadrinhos produzidos no RN (Rio Grande do Norte)?

- a) Sim
- b) Não

13 - Quais são os gêneros de HQs independentes brasileiras que costuma ler?

- a) Comédia
- b) Aventura
- c) Ação
- d) Romance
- e) Terror
- f) Ficção Científica
- g) Drama
- h) Esportes
- i) Fantasia
- j) Infantil
- k) Outro:

14 - Quais é o seu gênero preferido de HQs independentes brasileiras?

- a) Comédia
- b) Aventura
- c) Ação
- d) Romance
- e) Terror
- f) Ficção Científica
- g) Drama
- h) Esportes

- i) Fantasia
- j) Infantil
- k) Outro:

15 - Gosta de HQs independentes brasileiras com muitas páginas ou com poucas páginas?

- a) Com muitas páginas
- b) Com poucas páginas

16 - Com quantas páginas exatamente?

- a) De 1 a 25 páginas
- b) De 26 a 50 páginas
- c) De 51 a 75 páginas
- d) De 76 a 100 páginas
- e) Mais de 100 páginas

17 - No tocante ao número de edições, prefere HQs independentes brasileiras com muitos volumes ou com poucos volumes?

- a) Com uma única edição (ou volume) - também chamado de "One Shot"
- b) Com poucas edições (ou volumes)
- c) Com muitas edições (ou volumes)

18 - Caso prefira HQs independentes brasileiras com mais de uma edição (ou volume), quantas seriam uma boa quantidade para você?

- a) MARQUE AQUI CASO PREFIRA HQs COM UM ÚNICO VOLUME
- b) De 2 a 5
- c) De 6 a 10
- d) De 11 a 20
- e) De 21 a 30
- f) De 31 a 40
- g) De 40 a 50
- h) Mais de 50

19 - Acha que o mercado de HQs independentes brasileiras está crescendo? Se sim, justifique. Se não, justifique também.

20 - Como consumidor, o que sugere para melhorar o mercado de HQs independentes brasileiras?