



UNIVERSIDADE DO ESTADO DA BAHIA - UNEB
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA - DECET
CAMPUS I –SALVADOR

MANUELA DE JESUS DOS SANTOS
RUAN DOS SANTOS BARBOSA MOTA

A HISTÓRIA EM QUADRINHOS SUA GÊNESE, FORMA E
CONTEÚDO:
A INVESTIGAÇÃO DO TRATAMENTO ANATÔMICO DOS HERÓIS DE HUGO
CANUTO NA CONSTRUÇÃO DE UMA NARRATIVA SEQUENCIAL
REPRESENTATIVA: CONTOS DOS ORIXÁS

Salvador

2021

UNIVERSIDADE DO ESTADO DA BAHIA - UNEB
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA - DECET
CAMPUS I –SALVADOR

MANUELA DE JESUS DOS SANTOS
RUAN DOS SANTOS BARBOSA MOTA

A HISTÓRIA EM QUADRINHOS SUA GÊNESE, FORMA E
CONTEÚDO:
A INVESTIGAÇÃO DO TRATAMENTO ANATÔMICO DOS HERÓIS DE HUGO
CANUTO NA CONSTRUÇÃO DE UMA NARRATIVA SEQUENCIAL
REPRESENTATIVA: CONTOS DOS ORIXÁS

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) apresentado ao Colegiado do curso de Design do Departamento de Ciências Exatas e da Terra da Universidade do Estado da Bahia – UNEB, como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel em Design.

Orientador: Eudaldo Francisco Santos Filho

Salvador
2021

RESUMO

Abordamos neste trabalho a forma de expressão gráfica História em Quadrinhos, seus primórdios e principais desdobramentos no Brasil. Por serem ferramentas visuais com características próprias, variados gêneros e estilos, contribuem na formação de conceitos e valores do indivíduo, atuando como ferramenta pedagógica nos seus leitores. A partir disso, verificamos no design de personagem, uma das principais etapas no processo de construção das histórias em quadrinhos, que além de responsáveis pela dinâmica da narrativa, é a representação gráfica de um determinado conceito. Por tanto, nesta pesquisa investigamos as questões gráfico-anatômicas aplicadas nos personagens do gênero super-heróis americanos, suas questões arquetípicas e influência no imaginário coletivo. Neste sentido, tomamos como objeto de análise a obra “Contos dos Orixás”, idealizada por Hugo Canuto, artista brasileiro cuja obra apresenta uma narrativa sequencial no formato *graphic novel*, com personagens super-heróis inspirados nas entidades religiosas de matriz africana. Desta forma, através do método iconográfico propomos uma análise comparativa a fim de verificar a similaridade do estilo de desenho gráfico-anatômico aplicados na representação imagética nos super-heróis de Canuto com os dos *comics book* americanos, mais precisamente com as produções da editora Marvel Comics.

Palavras-chaves: Histórias em Quadrinho; Design de Personagem; Iconografia; Representação Imagética: Contos dos Orixás, Hugo Canuto

ABSTRACT

In this work, we approach the form of graphic expression in Comics, its beginnings and main developments in Brazil. As they are visual tools with their own characteristics, varied genres and styles, they contribute to the formation of concepts and values of the individual, acting as a pedagogical tool for their readers. From this, we verified in character design, one of the main steps in the process of building comic books, which, in addition to being responsible for the dynamics of the narrative, is the graphic representation of a given concept. Therefore, in this research we investigate the anatomical graphic issues applied to the characters of the American superhero genre, their archetypal issues and influence on the collective imagination. In this sense, we took as object of analysis the work *Tales of the Orixás*, conceived by Hugo Canuto, a Brazilian artist in which he presents a sequential narrative in graphic novel format, with superhero characters inspired by religious entities of African origin. Thus, through the iconographic method, we propose a comparative analysis to verify the similarity of the graphic-anatomical drawing style applied in the image representation in Canuto's superheroes with those of American comic books, more precisely the productions of Marvel Comics.

Keywords: Comics; Character Design Iconography; Image representation: *Tales of the Orixás*, Hugo Canuto

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

FIGURA 01 - *The Yellow Kid*, do artista americano Richard Outcault

FIGURA 02 - Quadrinho da revista *Aventuras de Nhô-Quim* (1869)

FIGURA 03 - Quadrinho da revista *As aventuras do Zé Caipora* (1883)

FIGURA 04 - Personagem Chiquinho, criado no Brasil

FIGURA 05 - Personagem Buster Brown norte americano

FIGURA 06 - Página de Little Nemo, desenhada por Winsor McC.

FIGURA 07 - Página de Flash Gordon, por Alex Raymond

FIGURA 08 - Tempo

FIGURA 09 - Timing

FIGURA 10 - Morgan

FIGURA 11 - Quadrinho Chico Bento

FIGURA 12 - Úrsula

FIGURA 13 – Mama Odie

FIGURA 14 - Jornada do herói

FIGURA 15 - Cânones clássicos de sete cabeças e meia

FIGURA 16 - Capa da Super-Homem nº 1 Action Comics

FIGURA 17 - Capitão América Comics Nº 01

FIGURA 18 - Quarteto fantástico nº 01

FIGURA 19 - Representação humana nas histórias em quadrinhos visão lateral

FIGURA 20 - Representação humana nas histórias em quadrinhos visão frontal

FIGURA 21 - Figura de nove cabeças, Capitão América

FIGURA 22 - Figura de nove cabeças, Capitã Marvel

FIGURA 23 - Capa da revista The Avengers

FIGURA 24 - Capa The Orixás

FIGURA 25 - Página da HQ conto dos Orixás

FIGURA 26 – Capa da HQ Conto dos Orixás

FIGURA 27 - Xangô

FIGURA 28 - Ângulo Xangô

FIGURA 29 - Recorte machado de Xangô

FIGURA 30 - Destaque Xangô

FIGURA 31 - Personagem Oxum

FIGURA 32 - Recorte Oxum

FIGURA 33 - Ângulos Oxum

FIGURA 34 - Destaque Oxum

FIGURA 35 - Personagem Ogum

FIGURA 36 - Espadas Ogum

FIGURA 37 - Ângulo Ogum

FIGURA 38 - Personagem Oyá

FIGURA 39 - Recorte Oyá

FIGURA 40 - Destaque Oyá

FIGURA 41 - Personagem Exu

FIGURA 42 - Recorte Exu

FIGURA 43 - Destaque Exu

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	08
1. HISTÓRIAS EM QUADRINHOS SEUS SINAIS E SÍMBOLOS.....	11
1.1 Conceito.....	12
1.2 Origem das Histórias em Quadrinhos.....	13
1.3 Primórdios das Histórias em Quadrinhos no Brasil.....	14
1.3.1 Popularização das Histórias em Quadrinhos no Brasil.....	17
1.4 Características das Histórias em Quadrinhos.....	18
1.4.1 Quadrinho ou vinheta.....	18
1.4.2 Tempo e sarjetas.....	19
1.4.3 Planos e ângulos de visão.....	20
1.4.4 Vocabulário dos quadrinhos.....	21
1.4.4.1 Onomatopeias.....	21
1.4.5 Balão.....	22
2. DESIGN DE PERSONAGENS NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS.....	24
2.1 Design de Personagens.....	24
2.2 Dimensões dos personagens nas histórias em quadrinhos.....	26
2.3 Arquétipos na elaboração de personagens.....	27
2.3.1 Tipos de Arquétipos.....	28
2.3.2 Jornada do Herói.....	30
3. ANTROPOMETRIA DOS SUPER-HERÓIS NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHO.....	32
3.1 Era de Ouro dos Quadrinhos e o nascimento do Superman.....	34
3.1.1 As influências do Super Poderosos.....	36
3.2 Breve histórico da Marvel.....	37
3.3 Medidas dos Super-Heróis.....	38
4. METODOLOGIA E ANÁLISE.....	42
4.1 Iconografia como método de leitura de imagens.....	42
4.2 Objeto de pesquisa: Hugo Canuto; Contos dos Orixás.....	43
4.2.1 Sinopse Contos dos Orixás.....	44
4.3 Aplicação do método: Análise comparativa.....	45
4.3.1 Descrição pré iconográfica: Xangô.....	46
4.3.2 Descrição iconográfica: Xangô.....	46
4.3.3 Descrição iconológica: Xangô.....	47
4.3.4 Descrição pré iconográfica: Oxum.....	51
4.3.5 Descrição iconográfica: Oxum.....	51
4.3.6 Descrição iconológica: Oxum.....	52
4.3.7 Descrição pré iconográfica: Ogum.....	56
4.3.8 Descrição iconográfica: Ogum.....	56
4.3.9 Descrição iconológica: Ogum.....	57
4.3.10 Descrição pré iconográfica: Oyá.....	60
4.3.11 Descrição iconográfica: Oyá.....	60
4.3.12 Descrição iconológica: Oyá.....	61
4.3.13 Descrição pré iconográfica: Exu.....	64
4.3.14 Descrição iconográfica: Exu.....	64
4.3.15 Descrição iconológica: Exu.....	65
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	68
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	69

INTRODUÇÃO

A História em Quadrinhos é uma forma de expressão gráfica que participa do imaginário do público contemporâneo e é um importante meio de representação da cultura popular moderna, tendo seus primórdios no século XIX. O seu desenvolvimento está diretamente relacionado com as evoluções sociais e tecnológicas dos grandes centros produtores de conteúdo, que estabeleceram esta como forma de linguagem com características próprias, apresentando elementos básicos de uma narrativa única, sendo uma ruptura com os meios tradicionais, como o livro o teatro ou as artes plásticas. Se estabelecendo como um novo paradigma da comunicação pop, traduziu. Esta disrupção se revela nos elementos narrativos constitutivos como: imagem, texto, enredo, personagens, tempo, lugar e desfecho.

O sistema representacional das HQs (História em Quadrinhos) utiliza imagens, e com a sua diversidade de estilos, possibilita a expressão de variados valores culturais. Combina várias expressões artísticas, geradoras de conteúdos importantes, que podem ser usadas como ferramentas para discussão de conteúdos de natureza políticas e sociais, Vergueiro (2005, p. 8) discorre que “[...] as histórias em quadrinhos vão de encontro das necessidades do ser humano, na medida em que utilizam fartamente um elemento de comunicação que esteve presente na história desde os primórdios: a imagem gráfica [...]”.

A imagem é constitutivo fundamental da linguagem das HQs, como forma de leitura de cada elemento representado, visa corresponder uma série de conceitos e ideias, gerando valores e posicionamento de quem produz e eventualmente de quem lê. O design do personagem corresponde a uma etapa central da construção da mensagem, pois os personagens além de serem responsáveis pela dinâmica, conduzem as narrativas. Sheldon (2004) reitera que para criação de personagens bem “arredondados” as dimensões psicológicas, físicas e sociais do mesmo devem ser bem elaboradas, para não reproduzirem estereótipos, que se referem a “um retrato generalizado e não contextual de um indivíduo que não leva em consideração qualidades únicas que todos os indivíduos possuem” (p.57).

Tendo um universo de fácil acesso, variedade de títulos e segmentações, às HQs se comportam como meio de representação da sociedade e têm papel decisivo dentro da formação de conceitos e valores do indivíduo. As imagens fazem parte do sistema operacional da linguagem, e são responsáveis por dar sentido às coisas, aos participantes de um grupo específicos, ou sociedade, seu acesso em comum gera a interpretação universal do mundo (HALL, 2016). Desta forma, as narrativas sequenciais em histórias em quadrinhos ao serem

ferramentas visuais, e com seus variados gêneros e estilos contribuem na formação de conceitos e valores do indivíduo quem as consome.

Sendo apreciadores deste universo artístico, e como estudantes de Design e pesquisadores do LBI (Laboratório de Biometria e Imagem), pesquisamos produções brasileiras de HQs com criações imagéticas representativas. Objetivamos com esta investigação identificar no design de personagem, mais precisamente no estilo gráfico-anatômico dos personagens desenvolvidos pelo artista baiano Hugo Canuto; *Contos dos Orixás*. No formato *graphic novel*, novelas gráficas que consistem em álbuns maiores, acabamento de luxo, e narrativa sequencial com enredo mais extensos podendo ser de diversos gêneros. Hugo Canuto lança *Contos dos Orixás* em 2018, inspirado nas entidades religiosas de matriz africana, apresenta uma narrativa de aventura em quadrinhos com personagens da cultura do Candomblé. Desta forma, a partir desta abordagem procuramos identificar qual o tratamento gráfico-anatômico dos personagens desenvolvido por Canuto e as convergências formais com o universo Marvel.

Para tanto, utilizamos a descrição iconográfica como método para leitura visual comparativa. Método idealizado por Erwin Panofsky (1892-1968) que nomeou de Iconografia e Iconologia como propostas metodológicas para serem utilizadas em análises de obras de artes, entretanto no transcurso de sua idealização até os dias atuais este método tem sido aplicado em diversas manifestações da imagem com relevante eficiência de análise. No seu desenvolvimento metodológico podemos encontrar fases bastantes claras de observação em suas etapas - Análise pre-iconográfica, iconografia e iconologia - se fundem em único objetivo: interpretar o universo histórico e social da imagem, para além da sua realidade plástica.

Para responder tal objetivo, fez-se necessário desdobramentos dos universos teóricos desta pesquisa, desta forma a mesma é dividida em 4 seções. Na primeira seção busca-se obter a compreensão estética, linguística e narrativa da forma arte histórias em quadrinhos, e sua trajetória no Brasil. Para compor essas informações foram utilizados como bases teóricas trabalhos de pesquisadores, tais como Will Eisner, Scott McCloud e Waldomiro Vergueiro; Roberto Elísio em seus respectivos livros: *Quadrinhos e arte sequencial* (1989); *Desvendandoos Quadrinhos* (2005); *A linguagem dos Quadrinhos* (2015).

Na segunda seção abordamos sobre o processo e importância do design de personagens nas histórias em quadrinhos, onde procura-se entender o conceito, etapas de

criação, importância dos arquétipos na construção de personagens reais, tendo como base teórica os escritores, McCloud (2008), Blair (1995) que aborda em sua pesquisa a criação de personagens para HQs e suas etapas, Carl Jung, Margaret Mark e Carol Pearson (2001), que descrevem arquétipos e suas variantes, e Christopher Vogler que conceitua a jornada do herói e como os arquétipos influenciam nesta construção.

Na terceira seção apresentamos o gênero de história em quadrinhos dos super-heróis, o estilo gráfico-anatômico das figuras. Com isso identificamos sua trajetória e contextos históricos que fomentaram/auxiliaram para criação do primeiro super-herói e as relações com o desenho clássico, e, como isso as influências no estilo anatômico adotado pelos quadrinhos no surgimento de editoras especializadas, tal como a Marvel Comics. Neste levantamento de dados, utilizamos os estudos de pesquisadores como Patati e Braga (2006), Umberto Eco, Goida; Kleinert (2014) e Olivetti; Canale (2014) que apresentam a anatomia aplicada na figura humana nos desenhos dos personagens super-heróis americanos.

Na quarta e última seção ocorre aplicação do método; Análise Iconográfica Comparativa do estilo gráfico-anatômico dos personagens com o modelo aplicado pela Marvel Comics. Nesta etapa o método é descrito, suas fases são percorridas com os personagens desenvolvidos por Hugo Canuto na primeira *graphic novel* Contos dos Orixás; Exu, Oyá, Ogum, Xangô e Oxum.

1.HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E SEUS SINAIS E SÍMBOLOS

Os sinais e símbolos são manifestações gráficas que atuam no sistema operacional constituído pela linguagem, à medida que os participantes de um grupo ou sociedade constroem uma cultura de significados compartilhados para sustentar sua comunicação estabelecendo uma interpretação em comum do mundo. O uso dos signos e símbolos, sejam eles de qualquer natureza, são naturalmente utilizados para significar ou representar conceitos, ideias e sentimentos dentro de grupos taxonômicos específicos da comunicação. Neste sentido Hall (2016) salienta que “A linguagem é um dos ‘meios’ através do qual pensamentos, ideias e sentimentos são representados numa cultura” (p.18), ou seja, interpõem-se ao dar sentidos às coisas, além de produzir e intercambiar o significado pelo acesso comum, funcionando como repositório-chave de valores e significados culturais.

Utilizando fartamente os ícones, o sistema narrativo das histórias de quadrinhos é formado por dois códigos, que atuam em constante interação: visual e o verbal. Eisner assegura:

Em sua forma mais simples, os quadrinhos empregam uma série de imagens repetitivas e símbolos reconhecíveis. Quando são usados vezes e vezes para expressar ideias similares, tornam-se uma linguagem- uma forma literária, se quiserem. E é essa aplicação disciplinada que cria a “gramática” da Arte Sequencial (EISNER, 1989, p.8).

As palavras e imagens são dois dispositivos de comunicação constantes nas histórias em quadrinhos. Ao serem organizados em forma de linguagem coesa, se tornaram um meio para a expressão de ideias, ações, em ações e representações ordenados em sequências, dispostas em quadros. Eisner (1999) discorre que nas narrativas sequenciais, o desenvolvimento da interação com o leitor é norma básica para elaboração de trabalhos que garantam sua comunicação, o autor assegura que a representação bem definida e a universalidade da forma, são fatores comunicacionais cruciais nas histórias em quadrinhos.

As palavras são feitas de letras. Letras são símbolos elaborados a partir de imagens que têm origem em formas comuns, objetos, posturas e outros fenômenos reconhecíveis. Portanto, à medida que o seu emprego se torna mais refinado, elas se tornam mais simplificados e abstratas” (EISNER, 1999, p.14)

Ao apresentar variadas configurações com sobreposição de palavras e imagens, as histórias em quadrinhos fazem com que o leitor exerça suas habilidades interpretativas visuais e verbais. Sobre esta questão Groensteen (2015) complementa que a linguagem das histórias em quadrinho é formada por um complexo sistema, em que cada uma das partes interagem em perfeita sincronia e sintonia com os demais. Eisner (1989) assegura que a leitura da revista de

quadrinhos é um ato de percepção estética e de esforço intelectual. As imagens atuam como comunicador, retratando experiências de vida do leitor.

1.1 Conceito

O registro das histórias em quadrinho tem referências longínquas no mundo, McCloud (2005) salienta que a origem da arte sequencial é remota, oriunda das pinturas nas cavernas, onde as sequências de imagens de relatos em gravuras criavam uma história, este fato faz com que uma das principais características desta manifestação gráfica, seja contemplado, gerando seu conceito atual. Entretanto o desenvolvimento na formação da linguagem do gênero, histórias em quadrinhos apresentaram influências diretas da fotografia e do cinema, que em conjunto com as inovações tecnológicas resultaram na reprodução em larga escala e transformaram as narrativas gráficas sequenciadas para além de instrumento de consumo, tornaram-se símbolo da civilização contemporânea.

O termo “quadrinho” apresentado nos estudos de Júnior (2004) refere-se ao meio em si, não a um objeto específico como “Revistas” ou “Gibi”. Podemos encontrar em Eisner (1989), que denomina de narrativa gráfica, a disposição entre figuras e imagens voltadas para narração, própria da arte sequencial. Nos seus estudos, McCloud (2005) amplia este conceito definindo as histórias em quadrinhos como “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinada a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador” (p.9), dando uma definição mais específica as histórias em quadrinhos, demarcando com mais clareza o fenômeno de observar as partes, mas perceber o todo como conclusão, salientando que a iconografia visual é o vocabulário das histórias em quadrinhos e a conclusão é sua gramática.

Como podemos observar, o conceito das histórias em quadrinhos não está relacionado com materiais, estilos ou formatos, tais como revistas, tirinhas, entre outros, mas sim com a ideia de meio de comunicação, que assumiu diversos estilos e nomenclaturas no decorrer de sua ascensão. Ramos (2010) apresenta em seus estudos o conceito definido por Maingueneau (2006) o “hipergêneros”, que denota a classificação do rótulo dos vários modos de produção, os quadrinhos “seria um hipergênero que agregaria diferentes outros gêneros, cada um com suas peculiaridades” (2006, p. 244).

A exemplo da diversidade dos tipos que circulam na mídia temos: Charge; as quais são “ histórias mais curtas (até quatro quadrinhos), de caráter sintético e geralmente humorístico, normalmente publicadas em jornais diários ” (MENDONÇA, 2002, p. 197); Graphic novel; que refere-se às narrativas “mais longas e completas, publicadas em livros de capa dura ou

cartonada, com 100 páginas em média”, são produtos “mais bem acabados e voltados para o público adulto” (ROSA, 2014, p. 50); Literatura em quadrinhos; são adaptações de obras literárias em histórias em quadrinhos; Quadrinhos eletrônicos; refere-se aos quadrinhos publicados na internet; Mangá; denominação das histórias em quadrinhos de origem japonesa “caracterizadas por suas tiragens astronômicas e por um estilo peculiar de desenho e produção” (LUYTEN, 2012, p. 9). Como podemos observar a riqueza e diversidade de suportes e estilos fazem com que as HQs assumam um protagonismo dentro da cultura contemporânea, se manifestando em toda a parte e de todas as formas possíveis e certamente representando um discurso e uma visão de mundo.

1.2 Origem das Histórias em Quadrinhos

Em alguns estudos, o marco inicial das histórias em quadrinhos em seus formatos populares de revista e tirinhas modernas, ocorreu nos meados do século XIX, a partir da criação dos suplementos dominicais nas empresas jornalísticas norte-americanas. Com objetivos de alcançar as massas populares para ampliar o público consumidor de jornais, foram criados os suplementos dominicais, material publicado aos domingos nas empresas jornalísticas norte-americanas, nas modalidades *daily strip* e *Sunday pages* no formato de tiras diárias em preto e branco e coloridas, com narrativas figuradas de situações cômicas e caricaturesco, tiveram grande alcance de público e com isso as histórias em quadrinho tornaram-se veículos de comunicação de massa expandindo-se para outros países. (Vergueiro, 2017)

O personagem *The Yellow Kid* (O Menino Amarelo) (fig.1), do artista americano Richard Outcault (1863-1928) considerado uma das primeiras histórias em quadrinhos impressa em cores. Com a popularização, as imagens em quadrinhos passaram a ser publicadas tanto diariamente como em páginas dominicais, referenciando o nome como atualmente são chamados os quadrinhos nos Estados Unidos, *comics*. (GOIDA; KLEINERT, 2014)

Figura 1 -*The Yellow Kid*, do artista americano Richard Outcault



Fonte: <https://www.museudeimagens.com.br/the-yellow-kid-hogans-alley>

Com o sucesso dos suplementos dominicais, surgem os *Syndicates*, agências distribuidoras de notícias de material de entretenimento para jornais de todo planeta. Além das normas para produção de conteúdo, esse sistema possibilitou aos pequenos e grandes jornais e revistas do mundo inteiro a publicação dos autores e personagens por um preço consideravelmente baixo.

A organização da distribuição das histórias promoveu seu fortalecimento, atraindo artistas plásticos e ilustradores para *comics*, consequentemente o gênero cômico conquistou o seu espaço nas massas, divulgando a visão de mundo norte americana, colaborando juntamente com o cinema a globalização dos valores culturais dos Estados Unidos. (GOIDA; KLEINERT, 2014). Vale ressaltar que em 1940 surgiu um personagem The Spirit, com histórias completas criado pelo desenhista Will Eisner, revolucionando em termos de linguagem a forma de expressão histórias em quadrinhos.

1.3 Primórdio dos Quadrinhos Brasileiro

As histórias em quadrinhos brasileiras tiveram suas primeiras manifestações características voltadas para o humor gráfico, assim como nos Estados Unidos, vários jornais brasileiros se destacaram no campo da charge e da caricatura, com produções chargistas, voltadas para críticas sociais, questões políticas ou de costumes. (Vergueiro, 2017)

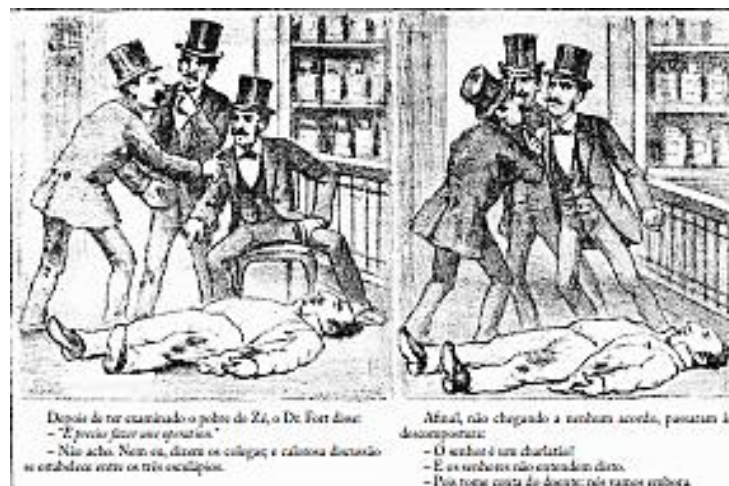
Os quadrinhos modernos, em se tratando de Brasil, apresentaram suas primeiras manifestações com o trabalho idealizado pelo jornalista e cartunista italiano Ângelo Agostini (1843-1910). De acordo com estudos de Júnior (2004) e Vergueiro (2017), Agostini foi responsável pela elaboração das “As aventuras de Nhô-Quim” (Fig.2) lançada em 30 de janeiro de 1969, e publicada na Revista Vida Fluminense, do Rio de Janeiro, que apresentou em formato de narrativa sequencial, e tinha como eixo central a viagem e adaptação social de um caipira a capital da Corte Brasileira. Logo posteriormente encontramos: “As aventuras do Zé Caipora” (Fig.3) publicada na Revista Ilustrada em 1983. Cardoso (2002) informa que no âmbito mundial elas são estimadas pioneiras das modernas histórias em quadrinhos.

Figura 2 - Quadrinho da revista *Aventuras de Nhô-Quim* (1869)



Fonte: CARDOSO, Athos Eichler. *As Aventuras de Nhô-Quim & Caipora: os primeiros quadrinhos brasileiros 1869-1883*, p. 37

Figura 3 - Quadrinho da revista *As aventuras do Zé Caipora* (1883)



Fonte: CARDOSO, Athos Eichler. *As Aventuras de Nhô-Quim & Caipora: os primeiros quadrinhos brasileiros 1869-1883*, p. 70

Outro grande marco na historiografia das HQs brasileiras, foi a publicação em 1905 da revista infantil “O Tico-Tico”, segundo Júnior (2004), é considerada uma das primeiras experiências nacionais no segmento de histórias em quadrinhos, que circulou por 54 anos, sendo a principal responsável pela introdução dos *comics* infantis e de humor na imprensa nacional, em um período que a arte gráfica sequencial não tinha absolutamente qualquer reconhecimento por parte do público.

Seu principal destaque foi possibilitar aos leitores brasileiros o primeiro contato com alguns personagens dos *comics* norte-americano do início do século XX, a exemplo do personagem Chiquinho (Fig.4), que na verdade corresponde ao personagem norte americano *Buster Brown* (Fig.5), criado por Richard Felton Outcault (1863-1928), entre outros. Vale ressaltar que também houve personagens originalmente criados por autores brasileiros tais como Reco-Reco, Bolão e Azeitona, criados por Luiz Sá (1907-1979); Bolinha e Bolonha, por Nino Borges; Zé Macaco e Faustina, por Alfredo Storni, entre outros, que tornaram a revista muito popular no início do século XX, atingindo 2.096 edições (VERGUEIRO, 2017)

Figuras 4 - Personagem Chiquinho, criado no Brasil



Fonte: Vergueiro, Waldomir. **Panorama das histórias em quadrinhos no Brasil.** 2017, p. 28-29

Figura 5 - Personagem Buster Brown norte americano



Fonte: <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/ComicStrip/BusterBrown>

Vale ressaltar, que na década de 30 após uma temporada nos Estados Unidos, o editor Adolfo Aizen (1907-1991) trouxe para o Brasil as mais modernas novidades nas produções das histórias em quadrinhos da época “De forma curiosa, porém, o país foi um dos pioneiros no mundo adotar a narrativa ilustrada em sequência, muito semelhante aos quadrinhos de hoje.” (JUNIOR, 2004, p.47) Como os grandes heróis das *daily strips* norte-americanas: Tarzan, *Flash*

Gordon, Brick Bradford, Mandrake, entre outros. Consequentemente, os *comic books* com histórias mais completas ganharam espaço no Brasil, tais como: Gibi Mensal, O Guri, O Lobinho e O Globo Juvenil Mensal.

1.3.1 Popularização das histórias em quadrinhos no Brasil

Ao assumirem a preferência entre os jovens leitores, a popularidade dos produtos da linguagem gráfica sequencial entre leitores brasileiros levou a popularização de editoras especializadas em publicações de revistas em quadrinhos. Tivemos como destaque a Editora Brasil América (EBAL) idealizada por Adolfo Aizen em 1947, a qual Vergueiro (2017) ressalta ser considerada a primeira casa publicadora do país a se dedicar quase exclusivamente à publicação de revista de histórias em quadrinhos e durante trinta anos consolidou como uma das maiores produtoras de revista em quadrinhos da América do Sul.

A popularização de editoras voltadas para arte sequencial na década de 90, possibilitaram aos quadrinhos uma vasta variedade de títulos, entre elas os da editora Mythos com títulos da Bonelli - *Tex, Zangor, J. Kendal, Mágico Vento*, Panini com personagens da Marvel, DC e *Wildstorm Pixel* etc. Em 2009, incentivadas por programas educacionais de apoio a leitura algumas editoras lançaram no mercado da revista em quadrinhos, obras baseadas em clássicos da literatura; O Guarani criada por Luiz Gê, O Cortiço, por Rodrigo Rosa, O Alienista, por César Lobo, e Triste fim de Policarpo Quaresma, de Vasque e Flávio Braga. GOIDA; KLEINERT (2014) comentam que além do incentivar publicações genuinamente brasileiras, esses programas destacaram o mercado de álbuns.

Atualmente, embora as histórias em quadrinhos sejam populares no Brasil, vale ressaltar que existe um maior predomínio de produtos da indústria norte-americana de quadrinhos. Vergueiro (2017) pontua que isso se dá devido ao forte esquema de comunicação dos produtos, fatores econômicos e industriais que contribuem para produção em larga escala. Entretanto, apesar do predomínio das *comics book* americana no mercado brasileiro e das poucas condições apresentadas para as histórias em quadrinho no Brasil, são encontrados em todos os gêneros dessa arte, diversos artistas brasileiros que se dedicam profissionalmente e são respeitados e reconhecidos pelas suas produções. Diante disso, encontramos produções brasileiras com as mais variadas temáticas, do terror ao *underground*, às publicações direcionadas do público infantil ao adulto.

1.4 Características das Histórias em Quadrinhos

Com o desenvolvimento das ciências da comunicação e dos estudos culturais durante o século XX, as histórias em quadrinhos assim como outros meios de comunicação, passam a ser aceitas como elemento de sistema global de comunicação e como uma forma de manifestação artística com características próprias. De acordo com Vergueiro (2008) às características da linguagem gráfica sequencial, icônica das histórias em quadrinho, estão relacionadas aos contextos de “enquadramento, planos, ângulos de visão, formato dos quadrinhos, montagem de tiras e páginas, gesticulação e criação de personagens, bem como a utilização de figuras cinéticas, ideogramas e metáforas visuais” (p. 34). Abordaremos agora a constituição do gênero HQ, sua sintaxe e metodologia.

1.4.1 Quadrinho ou vinheta

Na narrativa gráfica das histórias em quadrinhos, o “quadrinho” ou “vinheta”, são unidades narrativas, nos países ocidentais são organizados no sentido da leitura do texto escrito, ou seja, do alto para baixo da esquerda para a direita. As vinhetas compõem a representação por meio de uma imagem fixa, de um instante específico ou de uma sequência interligada de instantes, que são essenciais para a compreensão de uma determinada ação ou acontecimento. Desta forma, caracterizam as histórias em quadrinhos ao apresentar sequências de quadros onde são expressos vários momentos, os quais em conjunto dão ideia de ação específica, comunicando mensagens ao leitor, ou seja, é um elemento estrutural, e sua função é maior do que a de mero contorno, pois contribui para o envolvimento do leitor na leitura da história em quadrinho. (VERGUEIRO, 2008)

Segundo Vergueiro (2008) artistas como Winsor McCay e Alexandre Raymond, são considerados pioneiros na arte de propor novas proporções e formatos aos quadrinhos apontando obter mais dinamicidade na leitura das narrativas de seus trabalhos (fig.6 e 7). Atualmente, as histórias em quadrinhos, fazem utilização bastante diversificada de formatos dos quadrinhos/vinhetas, essas variações são sempre determinadas pelo tipo de ação que o quadrinista/artista deseja retratar na história, Vergueiro (2008) salienta que atuações que indicam movimento normalmente são demonstradas em vinhetas retangulares, assim como vinhetas com dimensões distintas na mesma página, o que colabora para leitura dinâmica da história, reduzindo o que autor denomina de “monotonia visual”.

Figura 6 - Página de Little Nemo,desenhada por Winsor McC.



Fonte: <https://geometricasnet.wordpress.com/2012/10/15/parabens-little-nemo/>

Figura 7 - página de Flash Gordon, por Alex Raymond



Fonte: <http://bennypdrinnon.blogspot.com/2013/04/flash-gordon-by-alex-raymond-part-vii.html>

Podemos verificar que a disposição dos quadrinhos guardam especificidade em função das narrativas e estilo, condições que podem fazer com que a variação de configuração e formam admitam uma diversidade que determinam as intenções do autor.

1.4.2 Tempo e Sarjetas

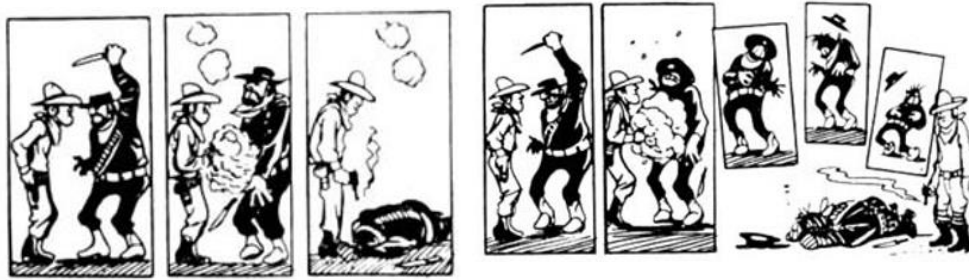
Tempo¹ faz parte da dimensão essencial das histórias em quadrinhos, por tratar-se de um elemento estrutural, nos estudos de Eisner (1989) o autor denomina de *Timing*² o fenômeno da duração e sua vivência. Como podemos observar nos quadros exemplificados, a diferença entre a aplicação do tempo (fig.8) e o *timing* (fig.9). A prolongação da ação em quadros, dão ênfase numa determinada mensagem ou emoção específica, tornando o “tempo” e “timing”

¹ Tempo: uma ação simples cujo resultado é imediato... segundos.

² Timing: Uma ação simples que o resultado (apenas) é prolongado para realçar a emoção.

elementos estruturais fundamentais das HQs, Eisner (1989) comenta que quando ambos são componentes ativos na criação, a história em quadrinho se tornar mais “real”.

Figura 8 - Tempo / Figura 9 - Timing



Fonte: EISNER, Will. **Quadrinho e Arte sequencial**, 1989, p.25

As Sarjetas, denominação para os espaços entre os quadros, são responsáveis “por grande parte da magia e mistério que existem na essência dos quadrinhos” (McCloud, 2005, p.66). Os quadros das histórias fragmentadas, tempo e o espaço, oferecem ritmo recortado de momentos dissociados, mas a conclusão nos permite conectar esses momentos e concluir mentalmente uma realidade contínua e unificada.

1.4.3 Planos e ângulos de visão

Nas histórias em quadrinho as imagens são representadas limitadas pela altura e largura através dos enquadramentos ou planos. Utilizando as mesmas denominações empregadas no cinema, no qual os diversos planos são nomeados de acordo com a relação do corpo humano na configuração da imagem no plano, tais com, Plano Geral: Enquadramento amplo, que envolve toda figura do personagem ou todo cenário que o envolve; Plano Total ou Conjunto: Neste plano os detalhes do cenário são menores, focando apenas nos personagens, Plano Médio ou Aproximado: Representa os personagens com enquadramento mais próximo, da cintura para cima, desta forma os traços fisionômicos e expressões dos personagens são retratados com mais clareza. Este tipo de ângulo é bastante utilizado em cenas de diálogo, entre outros.

A forma de observação da cena nas histórias em quadrinhos são representadas pelos ângulos de visão, Vergueiro (2008) nos apresenta 3 tipos; o ângulo de visão médio refere-se às cenas observadas a partir da ideia de percepção da altura dos olhos do leitor, no ângulo de visão superior tem como principal característica cena com enfoque da parte superior para inferior, este tipo de ângulo permite nas narrativas em quadrinho a ideia de tensão e suspense, e o ângulo de visão inferior, que são utilizados para destacar os protagonista e tem como principal

característica enfoque da parte inferior para superior, gerando a ideia de grandiosidade, força e etc.

Neste sentido a aplicação dos planos e ângulos nas histórias em quadrinhos, podem ser variáveis, seguindo sempre de acordo com a dinâmica da história e criatividade do quadrinista.

1.4.4 Vocabulário dos quadrinhos

O texto das histórias em quadrinhos tem como característica a representação da oralidade, Eguti (1999) aponta que a mesma utiliza a principal característica do discurso oral, o discurso direto, e quanto mais espontaneidade e naturalidade forem aplicadas no texto, mais próximo fica de uma conversa entre falantes da vida real. É necessário pontuar que a tipografia utilizada quando aplicadas em um estilo particular, contribuem para um sentido, caracterizando as emoções da narrativa, por meio das onomatopeias.

1.4.4.1 Onomatopeias nas histórias em quadrinhos

As onomatopeias são formações de palavras a partir da reprodução aproximada de um som natural a ela associado, sendo signos variantes, já que as diferentes culturas representam os sons de acordo com o idioma utilizado para sua comunicação. Em sua maioria, as onomatopeias têm origem do idioma inglês, entretanto com a propagação dos quadrinhos as representações sonoras foram ajustadas a cada idioma, com isso cada autor tem liberdade para adaptar ou não, seguindo de acordo com suas preferências pessoais. como exemplificado na do quadrinho de *Morgan* (fig. 10).

Figura 10 - Morgan



Fonte: VERGUEIRO, Waldomiro 'et al.'. **Como usar as Histórias em Quadrinho em sala de aula.** p. 64

Ao exercer a função de representar um som, nas histórias em quadrinhos as onomatopeias expressam um determinado contexto por meio de caracteres alfabéticos e, desta forma contribui para interação emocional do leitor. Sobre sua utilização Vergueiro (2008) aborda “A representação verbal de sons é feita nos quadrinhos por meio das onomatopeias,

normalmente em caracteres grandes e dispostas na vinheta de maneira a valorizá-la graficamente” (p. 56). O autor acrescenta que as onomatopeias assumem um papel importante na linguagem das histórias em quadrinhos, ao contribuir na plasticidade e nas sugestões gráficas, ao impor um ritmo fremente às narrativas de ação e participar graficamente na diagramação das páginas, podendo atuar de forma independente dos balões com tamanhos maiores dos tipos gráficos, suscitando na harmonia do conjunto visual.

1.4.5 Balão

O ícone balão é o recurso que acrescenta a ideia de comunicar características do som à narrativa ao tentar captar e tornar visível um elemento estéreo: o som. A posição do balão, em relação a ação ou a sua posição em relação ao emissor, contribui para a medição do tempo. Os balões são lidos seguindo as mesmas convenções do texto - isto é, da esquerda para a direita e de cima para baixo nos países ocidentais- e, ao serem aplicados com contornos e formatos diferentes, caracterizam sentidos nas locuções dos personagens, expressando emoções diversas.

Como característica única dos quadrinhos, o balão representa uma densa fonte de informações, que começam a ser transmitidas ao leitor antes mesmo que este leia o texto, ou seja, pela própria existência do balão e sua posição no quadrinho. Ele informa que um personagem está falando na primeira pessoa. (VERGUEIRO, 2008, p.56)

Portanto, os balões formam um código para decodificação da mensagem contida no mesmo, e devem ser considerados tanto a imagem e texto como outros elementos. Disto isso Vergueiro (2008) acrescenta “[...] O balão é a intersecção entre imagem e palavra” (Pg. 56). O posicionamento do rabicho, nome dado ao prolongamento do balão, opera, para o leitor, como indicador das ordens dos falantes, a exemplo do quadrinho de Chico Bento (fig. 11).

Figura 11 - Quadrinho Chico Bento



Fonte: VERGUEIRO, Waldomiro

‘et al.’. **Como usar as Histórias em Quadrinho em sala de aula**, 2008, p. 57

Os diferentes contornos dos balões e seus variados formatos contribuem para os efeitos visuais e comunicativos, tais como; balões com múltiplos rabichos que representa a fala de vários personagens no mesmo período; com linhas tracejadas que imprimem a ideia de voz baixa; com formato de nuvem, denominado como o balão do pensamento, onde as palavras contidas no mesmo revelam o pensamento do personagem para o leitor, São inúmeras possibilidades de formatos e “um dos grandes atrativos da linguagem dos quadrinhos é exatamente sua dinâmica, sempre possibilitando a incorporação de novas representações gráficas.” (VERGUEIRO, 2008, p.61)

2. DESIGN DE PERSONAGEM NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

2.1 Design de personagens

O design de personagens é um processo criativo que visa estabelecer e moldar personagens humanizados para os mais diversos meios de entretenimento, é um projeto de composição desde a forma visual básica até os detalhes específicos da personalidade do personagem. A conceituação visual, materialização dos conceitos idealizados para indústria de entretenimento – *Concept Art* ou Arte-Conceito – aplicado no processo inicial da produção, corresponde a uma etapa bastante criteriosa dos projetos artísticos, inclusive no design de personagem. Segundo a Zupi (2010) o *Concept Art* é a

Arte capaz de traduzir ou vender uma ideia, de representá-la de forma que uma história possa ser lida; seja o resultado um elemento, um personagem, um ambiente ou um mundo inteiro de sonhos. Essa forma de arte pode ser expressa pela ilustração, escultura e muitas outras, é mais requisitada hoje pela indústria de entretenimento e é o âmago artístico por trás de um novo título de game ou filme vencedor de Oscar. (ZUPI, 2010, p. 04)

Ao buscar ou proporcionar a materialização de conceitos idealizados para indústria de entretenimento, a etapa da Arte-Conceito suscita em melhor desenvolvimento dos projetos, pois de acordo com Takahashi e Andreo (2011) “torna mais coesa a produção, tornando possível incorporar, alterar e interagir visualmente com as ideias propostas” (p.01). No design de personagens a arte conceitual encontra-se na fase de criação e do desenvolvimento de interação dos personagens, nesta etapa ocorre o agrupamento de desenvolvimento dos diferentes elementos, tais como personagens, paisagens, acessórios, entre outros, que tendem a influenciar e interagir reciprocamente. Analisaremos alguns personagens que corporificam os conceitos apresentados.

Na representação de Úrsula (fig.12), personagem feminina do filme de animação produzido pela *Walt Disney Feature Animation* - A Pequena Sereia- a personagem Úrsula é a principal antagonista na narrativa, e seu traço estilístico é caracterizado pela predominância de formas circulares, que determina uma aparência obesa, com pele roxa, de cabelos brancos e com tentáculos negros no lugar das pernas para corresponder visualmente seu papel na narrativa visual (animação) de bruxa do mar. O traço estilístico dos personagens é aplicado graficamente de acordo com o conceito idealizado, seu caráter físico é retratado em conformidade com os papéis que devem ser representados, e desta forma refletem suas personalidades e funções.

Figura 12 – Úrsula

Fonte: <https://disneyprincesas.fandom.com/>

O mesmo caráter de materialização dos conceitos podemos observar em uma das protagonistas menores do filme/animação “A princesa e o Sapo”, *Mama Odie* (fig.13), uma idosa sacerdotisa que vive nas profundezas do pântano, a sua representação gráfica possui aparência obesa, cega, idosa, descalça, joias de ouro, vestido de branco, óculos escuro e turbante. As indumentárias retratadas para representar visualmente, reforçam a personalidade atribuída ao personagem de sábia, gentil, simpática, bem-humorada e maternal.

Figura 13 - Mama Odie

Fonte: <https://disneyprincesas.fandom.com/>

Nas histórias em quadrinhos, assim como em outras mídias de entretenimento, os personagens conduzem as histórias, criam conflitos, e são responsáveis pela dinâmica da narrativa, atuando como protagonistas, antagonistas, secundários, e etc. Sendo assim, cada um é representado graficamente de acordo com sua personalidade e função, são carregados de estilos, e características que os tornam únicos. McCloud (2008) em seus estudos sobre narrativas de quadrinhos apresenta três etapas diferentes, mas que se fundem em um processo indivisível para elaboração de desenhos humanizados e críveis, que são; Design do personagem; Expressões faciais e Linguagem corporal.

2.2 Dimensões dos personagens nas Histórias em Quadrinhos

Quando abordamos elaboração de personagens, vale salientar que sua criação está atrelado ao estilo e preferências pessoais do artista, podendo ser diversos, McCloud (2008) comenta que “não há maneira “certa” ou “errada” pois existe uma variedade de modos de desenhos, entretanto é necessário etapas/sequenciais imprescindíveis que trazem a “vida” dos personagens. Blair (1995) inteira que o traço não é a característica definitiva do personagem, ou seja, a representação dele é antes de tudo um conceito com particularidades bem definidas que configuram para sua existência e humanização, é a representação gráfica da sua personalidade.

Neste sentido, os quadrinhos por serem um meio visual, os seus personagens devem corresponder a multiplicidade externa de design visuais com a variedade interna de tipos. Na etapa do design do personagem McCloud (2008) apresenta três qualidades fundamentais para elaboração de personagens distintos e com personalidade bem definida: uma vida interior, distinção visual e traços expressivos. Visto que é uma das principais etapas do desenho, o diálogo entre esses componentes, garantirem que cada personagem tenha um território mental, visual e comportamental todo seu, destacando as diferenças e particularidades.

Construir uma vida interior convincente é uma das partes criteriosas, por tratar-se da personalidade e individualidade do personagem. Nesta etapa são definidos os traços comportamentais, sua origem e propósito. Estes detalhes - traços da personalidade; sentimental, espirituoso, neurótico, entre outros – moldam o sentido do personagem na narrativa e “só quando eles começam a querer alguma coisa que esses traços são postos em movimento e recebem um propósito” (p.67)

A Variação e distinção visual também são critérios fundamentais na elaboração de personagens, McCloud (2008) aponta que, aplicar diferentes detalhes físicos, na aparência básica do personagem – tipos e rosto e corpo, peso, altura, traços anatômicos – tendem a proporcionar um certo “lembrete” visual original das diferentes personalidades dos personagens. Desta forma “conforme os leitores forem conhecendo seu elenco, tais traços passarão a simbolizar o que cada personagem significa para eles...” (p.71), temos o exemplo do cartum, que as variações mais exageradas nos tipos físicos confere uma característica específica do estilo, da linha de produção.

Após a definição desses critérios é imprescindível o preenchimento da ficha Modelo, ou ficha do personagem, McCloud (2008) nomeia como “planta arquitetônica” por ser um

suporte para conferência durante o processo de desenho. Esta fase corresponde aos desenhos do personagem em vários ângulos, com figura completa, close-ups faciais, definição corporal e indumentárias, aplicação da técnica gráfica de desenho, planejamento dos traços expressivos, linguagem corporal, expressões faciais, padrões de fala, ou seja, é a manifestação do território emocional que o personagem deve atuar.

Apesar de serem diferentes, os componentes de um design de personagem - a vida interior, distinção visual e os traços expressivos - se correlacionam, pois apresentam uma tática comum; manter a consistência e eficácia do início ao fim. McCloud (2008) complementa que essas etapas garantem “que cada personagem tenha um território mental, visual e comportamental todo seu, destacando as diferenças entre os personagens e unificando o visual e os sentimentos dentro de cada um” (p.78).

2.3 Arquétipos na elaboração de personagens

No decorrer dos seus estudos Carl Gustav Jung (2000), conceituou a maneira como as estruturas psíquicas hereditárias influenciam o processamento coletivo, denominando de Arquétipos. Ao dividir a psique humana em três partes - o Consciente, Inconsciente e Inconsciente coletivo - localizou os arquétipos no Inconsciente coletivo, onde a forma de pensar e lidar são comuns a todos. As estruturas psicológicas e coletivas guiam as nossas próprias ações, bem diferente do Consciente que trata das informações em primeiro contato e tudo o que fazemos, e do Inconsciente Pessoal que se refere aos conteúdos individuais, conteúdos reprimidos e esquecidos por não serem importantes.

Há tantos arquétipos quantas situações típicas na vida. Intermináveis repetições imprimiram essas experiências na constituição psíquica, não sob a forma de imagens preenchidas de um conteúdo, mas precipuamente apenas formas sem conteúdo, representando a mera possibilidade de um determinado tipo de percepção e ação (JUNG, 2000, p.15)

Nos estudos de Margaret Mark e Carol Pearson (2001), as autoras enfatizam no poder dos Arquétipos na elaboração de marcas potentes, já que a teoria do inconsciente coletivo, a história compartilhada de humanidade que todos nós temos, contribui para o entendimento das reações do consumidor ao que criamos, de como alcançar a mente e expectativas do público desejado. Assim como sua utilização na elaboração de personagens tanto nas HQs, como para outras mídias de entretenimento, os arquétipos contribuem para criação de personagem idealizados, e desta forma “consegue prever como cada personagem reagiria em qualquer situação” (p.68) como cita McCloud, o autor complementa que os “Arquétipos proporcionam

uma variedade de desejos e visão de mundo[...] Ao mesmo tempo que explora valores universais que transcendem todo gênero ou cultura” (p.68).

2.3.1 Tipos de Arquétipos

Mark e Pearson (2001) nos apresentam alguns aspectos dos arquétipos mais comuns, e que podem ser aplicados na criação de personagens. Os autores definiram a partir da obra de Jung (2000), arquétipos que determinam os traços das personalidades e valores de um indivíduo, alguns deles são; o inocente, o cara comum, o cuidador, o explorador, o rebelde, o amante, o criador, o tolo, o sábio, o mágico, o governante e o do herói;

- O lema do inocente é livre para ser você e eu, o seu principal desejo é viver em uma terra perfeita, são pessoas puras e boas, o seu maior medo é fazer algo de errado ou ruim e ser punido por isso, e por causa desse medo ele tenta fazer sempre as coisas certas.
- Enquanto o inocente diz ser capaz de viver no paraíso o explorador vai de encontro a um mundo melhor como um andarilho, seu desejo está atrelado a novas descobertas existenciais através da viagem pelo mundo, é uma experiência interna e externa do arquétipo, o explorador é autônomo e seu maior medo é andar sem destino, sem ter para onde ir.
- O sábio tem seu próprio jeito de encontrar o paraíso, seu principal desejo é encontrar a verdade, é pensar por si próprio, ele usa de sua inteligência para compreender e analisar o mundo, sempre busca por informação e conhecimento, mas sua fraqueza é não agir com todo esse conhecimento, seu medo é ser enganado e iludido.
- O fora da lei tem como lema quebra as regras, seu desejo central é a vingança ou a revolução, enquanto o herói sente raiva e parte para ação contra a injustiça, a raiva do fora da lei vem quando ele se sente menosprezado como uma pessoa. Seu principal objetivo é destruir o que não está funcionando, e quando é humilhado ou se sente marginalizado, se torna vilão.
- O arquétipo de mago já tomou muitas formas, como de Xamã, alquimista, feiticeiro, cientista, mas seu principal desejo era entender as leis do universo e realizar sonhos, seu talento é encontrar as mais diversas soluções, e seu medo é se tornar manipulador, usar da sua inteligência para controlar os outros.

- O arquétipo do homem comum corresponde a igualdade, independentemente do gênero. Na democracia o homem comum é o arquétipo fundamental, pois se todos são iguais, todos votam, seu principal objetivo é fazer parte do todo, é pertencer a algo, e seu medo é ser exilado ou ficar de fora da multidão, o que define o cara comum é ser verdadeiro, por isso ele se mescla com as pessoas
- O arquétipo do Amante vem desde o amor parental, ao amor espiritual, seu principal desejo é manter um relacionamento familiar e social, seu maior medo é não obter reciprocidade no amor, ficar sozinho ou de ser invisível. Por isso ele tenta tornar-se cada vez mais atraente para agradar os outros, mas com isso corre o risco de perder sua própria identidade.
- O bobo da corte vive um momento com plena alegria, vive o presente sem pensar no futuro, seu principal objetivo é alegrar o mundo, e ter um grande momento de felicidade. Para isso tenta ser engraçado a todo o momento, mas seu maior medo é aborrecer as pessoas com suas brincadeiras. O bobo da corte tende a evitar os estraga prazeres, as pessoas chatas, por isso seu defeito é não lidar com certas questões e não refletir sobre certos atos que comete.
- O prestativo é o arquétipo que tende a proteger e cuidar das pessoas, conhecido como zeloso, relaciona-se com a imagem da enfermeira, de Deus como pai protetor e cuidadoso. Seu principal objetivo é ajudar o próximo, seu medo e fraqueza é ser explorado por quem o ajudou, é a ingratidão daqueles por qual ele se prontificou a ajudar.
- O criador é o arquétipo artista, o inventor, inovador, para ele o que se pode imaginar pode ser criado. Seu principal desejo é criar coisas e da forma a sua imaginação com característica duradoura, mas seu medo é fazer isso com uma execução medíocre, e fraca. Sua fraqueza é o perfeccionismo, para ele o resultado da obra deve ser sempre perfeita.
- O Governante tem como desejo obter controle e poder, são as únicas coisas que importam, gostam de assumir a liderança, e agem pelo senso natural de autoridade por isso os outros tendem a segui-lo. Somente desta forma poderá garantir a segurança das pessoas ao seu redor, seu medo é ser destituído, perder controle da situação.

- O arquétipo de herói é definido como o corajoso, que pretende provar seu valor, sua meta é melhorar o mundo, fazer dele um lugar melhor, seu medo subjacente é não ter as qualidades necessárias para perseverar e vencer.

Tais arquétipos formam a tipologia mais usada na construção das narrativas e argumentos, entrelaçando suas trajetórias formando a história e traçando as trajetórias dos personagens de acordo com os arquétipos listados.

2.3.2 Jornada do Herói

A jornada do herói apresentada pelo antropólogo Joseph Campbell, corresponde ao arquétipo do Herói, que também pode ser conhecido como o salvador, o super-herói, o guerreiro incansável, o soldado, o lutador e vencedor. Em filmes pode ser identificado no personagem que se supera nos seus próprios desafios.

A jornada do herói apresenta similaridade com o desenvolvimento dos seres humanos, ao trata de uma busca heroica universal. Ela é dividida em 3 seções, a Partida onde representa o início da jornada, a segunda seção refere-se à Iniciação onde o herói irá alcançar uma meta ou uma ajuda necessária sendo ela física ou espiritual, e a última fase corresponde ao Retorno da jornada, onde o herói realiza sua tarefa estabelecida e recebe sua recompensa.

Seguindo como base as três seções e subdivisões de Campbell, Christopher Vogler, escritor e roteirista de Hollywood, estruturou um esquema semelhante ao de Campbell, voltado às mídias culturais como tv e cinema, dividiu as sessões em 12 estágios (Fig.14) traçando toda jornada do herói, desde sua saída do seu mundo comum, embate contra o vilão e sua retornada.

Na primeira seção Vogler (1997) exhibe o Mundo Comum, onde é apresentado o herói e o seu dia a dia, e ocorrem seus erros e acertos; logo após tem o chamado para aventura, seu dia a dia é mudado por algo inesperado, por uma jornada. Em seguida temos a recusa do chamado, onde o herói reluta em cumprir seu propósito. O encontro com o Mentor é a fase em que o herói recebe uma ajuda ou um conselho. O final da primeira seção corresponde a travessia do primeiro limiar, onde o herói parte para o outro mundo, um caminho desconhecido rumo à aventura. Neste ponto se encerra o primeiro ato da história do herói, e ocorre às suas primeiras mudanças psicológicas para o início da jornada.

A segunda seção é marcada pelo embate contra o opositor, esta seção é dividida no seu primeiro momento em testes, aliados e inimigos, tornando uma das partes mais extensa da jornada, ao ter que passar por sucessivos testes quando prova for digno de sua missão. A

aproximação da caverna oculta é o ponto no qual o herói se aproxima de sua missão, sua provação é marcada pelo encontro com o vilão, o embate final e recompensa pela sua jornada.

A terceira seção tem como características ser a parte mais curta da jornada do herói, nela ocorre a resolução da jornada, é a retomada ao mundo anterior, ao início de tudo. Há uma etapa denominada de ressurreição, onde o herói passa pela fase da depuração, onde ele é revivido ou resolve uma trama secundária que não foi finalizada anteriormente, e por fim o retorno com o elixir, aonde o herói volta para seu mundo que não é mais o mesmo, porém trazendo consigo a poção ou a cura para o seu mundo.

Figura 14 - Jornada do Herói



Fonte: <https://expertdigital.net/a-jornada-do-heroi-estrutura-mitica-do-monomito-de-joseph-campbell/#gsc.tab=0>, 2020

Essa estrutura estabelecida por Vogler (1997) retrata a evolução da vida do herói e seus percalços, mantendo os arquétipos de heróis estabelecidos. Entretanto vale comentar que os arquétipos fornecem a estrutura, mas apesar de padronizados não oferecem o mesmo conjunto de imagens para cada pessoa, a forma varia de acordo com o indivíduo, mais precisamente com sua cultura.

3. ANTROPOMETRIA DOS SUPER-HERÓIS NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

A antropometria corresponde a medições de tamanho, peso e proporção do corpo humano, com termo derivado do grego *antropos* que significa “humano”, e *metros* que corresponde a “medida de”. Na história da arte a representação gráfica da figura humana perpassou por diversas transformações, Hogarth (1958) ressalta que ela corresponde a mais intensa análise nos contextos socioculturais da arte, e se a arte é a realização refinada das aspirações humanas, a representação do corpo na arte é a mais importante concentração expressiva. Apesar das diferentes criações artísticas estarem atrelados a valores históricos, sociais, culturais, religiosos e estéticos, o autor ressalta que os artistas têm em comum a tentativa de transformar a sua experiência física e a sua percepção estética visual numa forma visual com significados.

O desenho é considerado a mais antiga forma de expressão gráfica surgida entre os homens, fonte básica das artes plásticas que interage com diversas áreas do conhecimento e está totalmente alinhado com o desenvolvimento da sociedade. Como apresentado no primeiro capítulo deste trabalho, o desenho é norma básica das histórias em quadrinhos, e, em se tratando dos personagens, do segmento de super-heróis, mas especificamente dos comics americanos, são fatores centrais da narrativa e concepção, e sendo assim possuem desenho gráfico-anatômico com características bem definidas e únicas.

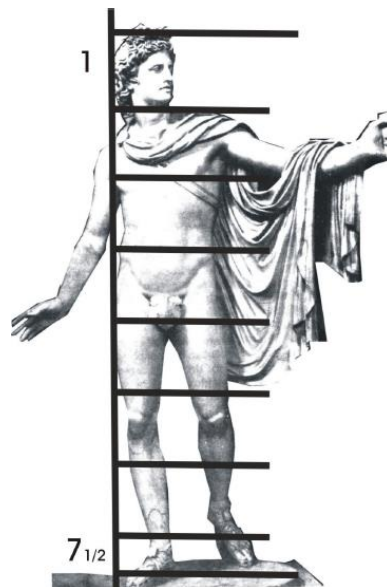
Vale ressaltar que antes do surgimento dos quadrinhos a cultura clássica já havia definido grande parte do que se aplica no desenho artístico da atualidade, no que diz respeito aos padrões de representação da estrutura do corpo humano. Hogarth (1958) ao tratar sobre a figura do corpo humano nas artes, informa que sua base possui parâmetro greco-romano de sete cabeças e meia de comprimento como medida perfeita e equilibrada entre as partes do corpo.

Os Gregos ao estudarem a representação gráfica da anatomia humana estabeleceram uma norma para representação equilibrada da figura humana voltada à existência da verdade universal. Com foco na perfeição da figura do homem e da mulher, voltados para representação de deuses com características antropomórficas, derivados do mundo real, em um contexto social denominado de Período do Idealismo (900 a.C. – 450 d.C.). Nesse momento as instituições se tornaram mais livres, governo democrático com igualdade política, e foco na observação racional das coisas. Desta forma a religião passou de adoração aos deuses da natureza para adoração da virtude e bondade da natureza dos deuses. Neste contexto surge o ideário da

representação da “Perfeição” segundo as proporções matemáticas racionais, representando a forma humana personalizada, dentro dos critérios ideais.

Ao propor um sistema de proporções, Policleto o formulador da antropometria clássica grega, objetivou a harmonia entre as partes para capturar a “beleza” com a reprodução de partes perfeitas visualmente, de belas formas, mesmo não condizente com a realidade. Sobre essa questão, Panofsky (2011) comenta que as proporções clássicas tiveram como objetivo corrigir as impressões ópticas através de ajustamento “eurítmicos”, ou seja, a perspectivação decorrente visual, no caso partes superiores maiores, já que em certas distâncias são vistas menores, conferindo assim uma harmonia visual. Este código de arte flexível, elástico, e dinâmico foi aplicado em suas esculturas que são admiradas até os dias de hoje, e estabeleceram um padrão técnico para desenhar o corpo humano perfeito, conhecidos universalmente como os cânones clássicos.

Figura 15 - Cânones clássicos de sete cabeças e meia.



Fonte: Santos; Ferreira. Paralelo entre o desenho clássico da figura humana e o desenho em quadrinhos. 2015

Na Idade Média, após o declínio das instituições Romanas e da cultura Helênica, ocorre a ascensão do feudalismo e expansão da doutrina cristã, com isso os padrões gregos são deixados de lado pela representação do homem focados nos atributos morais da igreja, com “distorções simbólicas estritas, rígidas, estilizadas” (HOGARTH, 1958, p.48). A recuperação da herança cultural da Grécia e da Roma ocorreu com o nascimento da Idade Moderna, “Da Vinci e Dure tentaram redescobrir os cânones gregos à luz de novos conhecimentos” (HOGARTH, 1958, p.61). Com as reinterpretações dos padrões clássicos, surge uma nova visão

do corpo humano com base científica. Na arte o critério ideal Grego das representações humanas permaneceu inalterado, com medida de sete cabeças e meia. Contudo Hogarth (1958) esclarece que isso não é norma, as aplicações dependem do conceito que cada artista deseja aplicar em sua obra.

Observamos que durante o transcurso da Renascença aos dias atuais, várias foram as releituras e reinvenções desses cânones, inclusive no século XX nas histórias em quadrinho. As formas anatômicas do corpo humano através do desenho em quadrinho, mais precisamente nos desenhos dos super-heróis nos quadrinhos norte-americanos possuem aplicações antropométricas como critério de oito cabeças e meia, uma a mais que o do modelo grego. Este novo modelo estava totalmente alinhado com conceitos desenvolvidos para seus personagens, com características sobre-humanas, ideológicas, panfletárias.

3.1 Era de Ouro dos Quadrinhos e o nascimento do Superman

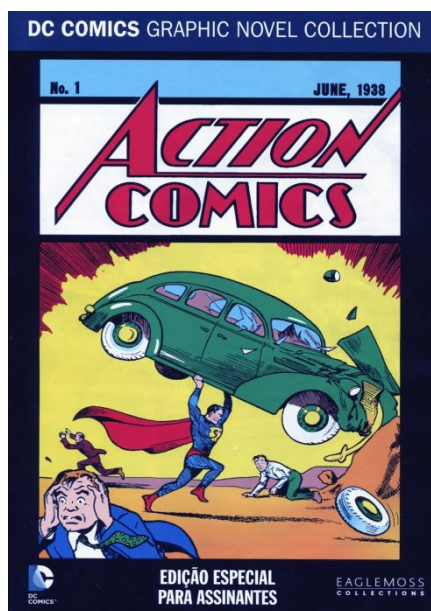
A década de 30 é denominada como “Era de Ouro” dos quadrinhos americano, considerado um período fértil na criação de personagens, as histórias de suspense e ação ganham destaques com heróis como Tintin (1929), Popeye (1929), Mandrake (1934), e trabalhos de Alex Raymond com Flash Gordon, X9 e *Jungle Jim* (Jim das Selvas) entre outros. Goida; kleinert (2014) comentam em seus estudos que o surgimento de novos gêneros, tais como *adventure strips*, *aviation strips*, *detective strips*, entre outros, consolidaram o mercado cultural das histórias em quadrinhos. A popularização das tiras diárias e dos suplementos dominicais em quadrinhos estavam tanto nos principais jornais dos EUA, como também nas principais cidades do mundo, propagando os ideais americanos.

Este período é consolidado com a criação do personagem Superman em 1938 por Jerry Seegel, o roteirista, e Joe Shuster, o desenhista, para a revista *Action Comics nº 1* (fig.16) nos EUA. Diferente dos outros heróis da época, que apresentavam apenas narrativas de aventuras exploratórias, o Superman apresentou um enredo de cunho fantástico, com proezas físicas, e alta capacidade para combater o mal. Este novo estilo obteve grande sucesso de público, e inspirou outros quadrinistas, tais como o desenhista Bob Kane, e escritor Bill Finger que no ano posterior idealizaram o personagem Batman.

Veremos que, durante as décadas seguintes, os perfis de quase todos os super-heróis foram modelados a partir de semelhanças ou diferenças com relação ao Superman e Batman. Entre esses dois extremos típicos, dotados de forte valor icônico, nasceu a FISIONOMIA de toda a geração inicial dos super-heróis (Patati e Braga 2006, pág.68)

As histórias em quadrinho adentraram em uma nova etapa, passaram de uma diversão secundária ao principal entretenimento americano, e alcançaram outros públicos além dos jornais. Com materiais mais sofisticados e desenhos mais realistas, as novas editoras passaram a investir em material original, essencialmente desenhado para suas páginas, para além das tiras de jornais. O personagem Superman legitima o gênero ficção científica nos quadrinhos ao aplicar em seu enredo conceitos ficcionais, Lois Gresh e Robert Weinberg (2005) salientam que anteriormente as revistas de ficção científica que publicaram contos e romances eram uma pequena parcela do imenso mercado das *Pulps*³, que se refere a revistas de ficção científica de baixo custo, estilo de literatura dirigido aos jovens muito depreciado pelos críticos da época publicadas entre 1900 a 1955. Ao tornar-se um fenômeno nacional, o personagem super-herói Superman mudou esse cenário no mercado literário das *Pulps*, e na fisiologia das histórias quadrinhos norte-americanas, sendo os primórdios do que conhecemos atualmente como *comics book*.

Figura 16 - Capa da Super-Homem nº 1 Action Comics



Fonte: <http://quadrinhoslidos.blogspot.com/2016/01/action-comics-n-1-super-homem-parte-1.html>

Verificamos que o contexto social da época foi caracterizado pela crise do capitalismo, a chamada Grande Depressão, maior crise financeira nos EUA que perdurou ao longo da década de 30, e fomentou poucas alternativas de entretenimento. Neste sentido, Eco (2000) comenta

³Pulps - Revistas baratas, que circulavam pelos anos de 1900 a 1955, cujo nome se dá devido ao seu material barato que era feito a partir de polpas de madeira, onde alteram sua coloração.

que os superpoderosos, jovens entusiasmados, Superman e Batman, cada um a seu modo, com seus superpoderes e vulnerabilidade, principalmente o precursor Superman, atuou no imaginário popular a imagem simbólica do homem idealizado, a frente de seu tempo. Isto estimulou sua alta aceitação popular, motivou, seduziu e ampliou o público leitor das histórias em quadrinho “[...] numa sociedade de tal tipo, o herói positivo, deve encarnar, além de todo limite pensável, as exigências de poder que o cidadão comum nutre e não pode satisfazer.” (ECO, 2000, p.246-247) (tradução livre).

3.1.1 As influências do superpoderoso

Devido ao impacto imediato no imaginário popular, o personagem Superman influenciou diversas criações, tais como o personagem *Wonder Man* dos estúdios Eisner/Iger, Capitão Marvel e *Wonder Woman* (Mulher-Maravilha) em sua versão feminina. Devido ao sucesso Patati e Braga (2006) informa que anos depois da sua criação foi adotada pelos movimentos feministas “Isso se deveu ao alto grau de capacidade realizadora que Marston reconheceu nas mulheres, especificamente, no mito grego das amazonas, cuja atualização empreendeu para dar "fundamentos" minimamente críveis à sua personagem.” (p.79)

Com o envolvimento dos EUA na 2ª Guerra Mundial durante a década de 40, as histórias em quadrinhos perdem o caráter aventureiro, ingênuo, e se caracterizam como objetos panfletário e ideológico. Entre 1940 e 1945 alguns estudiosos afirmam que surgiram cerca de quatrocentos super-heróis, alguns não permaneceram por muito tempo, entre eles figuravam *The Sub-mariner* (O príncipe submarino), *HumanTorch* (Tocha Humana) e, principalmente, *Captain Marvel* e *CaptainAmerica*(fig.17). (GOIDA; KLEINERT, 2014)

Figura 17 – Capitão América Comics Nº 01



Fonte: <https://welmyhouse.blogspot.com/2017/03/capitao-america.html>

Este último, criado pela dupla, formada pelos roteiristas e desenhistas Jack Kirby e Joe Simon, inaugurou um estilo, uma "gramática" das histórias em quadrinhos de super-heróis “Ele criou os lampejos iniciais do que depois se tornaria o “estilo Marvel” de HQ de ação [...]

estabeleceu consistência e qualidade na epopeia geral dos super seres” (Patati; Braga, 2006, p.81). O conceito deste personagem estava calcado no patriotismo, desta forma sua narrativa com abordagem violenta era apoiado pela própria constituição, pois o país estava ao seu lado. O personagem Capitão América se tornou o principal herói dos quadrinhos na luta contra o Nazismo. As dimensões aplicadas, tais como, indumentária formada pelas cores da bandeira americana, tinham como objetivo ser panfletário, propagar os valores e ideologias dos Estados Unidos, e fomentar no imaginário popular dos jovens leitores da época, o patriotismo, incentivando os estadunidenses a se alistarem nas forças armadas. (Patati e Braga, 2006)

3.2 Breve histórico da Marvel

Em seu percurso a Marvel Comics “nasceu” como *Timely*, logo após alterou para Atlas, e entrou, bem depois em sua maturidade criativa sob o nome de Marvel Comics. Tornou-se uma das proprietárias de personagens mais lucrativos da atualidade, fundada na década de 30, seu primeiro lançamento - revista Marvel Comics nº 01- apresentou os super-heróis Tocha-humana e Namor. O exemplar obteve grande sucesso por exibir um novo modelo de narrativa, com personagens super-heróis apresentando características arquetípicas mais próximas dos seus leitores. Estes personagens tinham em suas dimensões qualidades e fraquezas reais, bem diferentes do típico super-herói com modelo de virtude infalível, que cuidadosamente guardava sua identidade secreta, e fazia par romântico com uma namorada que era apaixonada pela sua identidade civil. Este novo modelo proposto por Stan Lee e Jack Kirby, desenhistas e roteiristas da Marvel, foi aplicado nos super-heróis do Quarteto Fantástico nº 1, que resultou numa pluralidade expressiva. (GUERRA, 2016).

Figura 18 – Quarteto fantástico nº 01



Fonte: <http://www.planocritico.com/critica-quarteto-fantastico-1-a-12-1961-1963/>

A Marvel Comics perpassou por diversos processos de mudanças e inovações, entretanto quando abordamos anatomia dos personagens aplicados no gênero super-heróis,

verificamos que as suas características gráficas anatômicas foram estabelecidas na década de 90, denominado por Guerra (2016) de “Era da imagem”. Neste caso, a imagem do corpo ideal nas histórias começaram a obter mais destaque, com isso os personagens super-heróis passaram a ser retratados com ênfase nos corpos, com desenhos de realce dos músculos, roupas justas, buscando valorizar o desenho anatômico “ideal” do homem e da mulher. Guerra (2016) complementa que “foi representada por uma geração de artistas que davam prioridade a cena de lutas mais fortes, uma maior expressão facial dos personagens, e principalmente uma remodelação dos corpos com um nítido apelo sexual”. (2016, p. 57)

3.3 Medidas dos Super Heróis

As histórias em quadrinhos do gênero super-heróis norte americano perpassou por diversas transformações, e configurou um modelo de desenho da anatomia dos super-heróis bastante específico, com proporções musculares maiores e mais idealizadas, quando comparada com o parâmetro grego. A sua modalidade de desenho empreende uma redefinição dos parâmetros que perpassam da estrutura da perspectiva até a dinâmica da anatomia humana.

Os estudos de Olivetti; Canale (2014) apresentam o desenho anatômico aplicado nos personagens super-heróis americanos, que visando obter uma figura mais heroica e estilizada “podemos representar um homem de estatura mediana como tendo 7 ou 7,5 cabeças. Mas, para obter uma figura mais heroica e estilizada, temos de usar 8 ou 8,5 cabeças” (p.10). Tais aplicações possui parâmetro do cânone grego de medida, porém com desenho da estatura específico, podendo chegar a maiores proporções.

Assim, a altura da segunda cabeça deve se alinhar com os mamilos; a altura da terceira cabeça, com o umbigo e a articulação dos braços; a altura da quarta, com púbis; a da quinta, com o meio das coxas; a da sexta, com base nos joelhos; a da sétima, com o meio da panturrilha; e a da oitava, com o começo dos tornozelos. O mesmo se aplica para largura das costas: enquanto no homem médio usamos 3 cabeças, para a figura heróica temos de usar 4 ou 5”.

Como podemos verificar nas imagens (19 e 20) a concepção gráfico-anatômico da figura humana aplicado nos personagens super-heróis dos quadrinhos norte-americanos possuem desenho de figura maior, com musculatura desenvolvida ao máximo, e componentes musculares são retratados de forma mais idealizada, visando corresponder o conceito de sobre-humanos.

Figura 19 - representação humana nas histórias em quadrinhos visão frontal

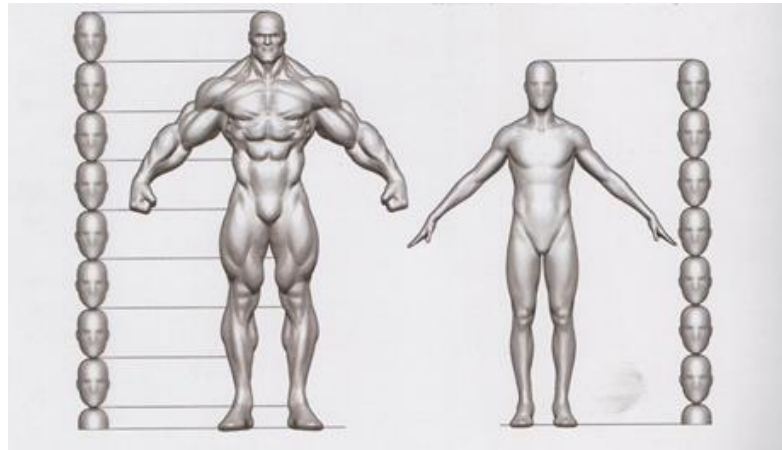
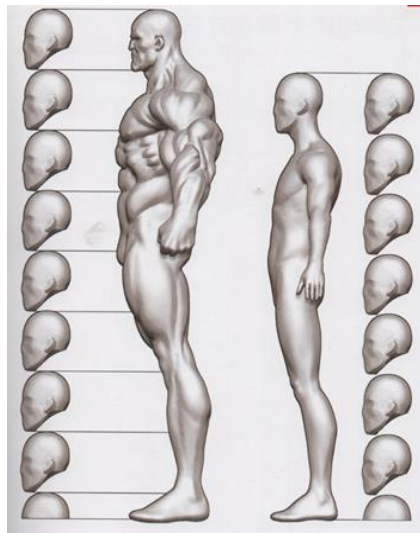


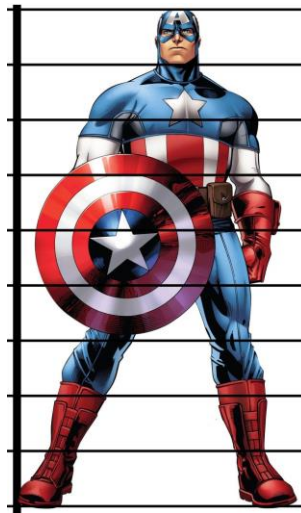
Figura 20 - representação humana nas histórias em quadrinhos visão lateral



Fonte: OLIVETTI, Ariel; CANALE, Martín. Anatomia dos super-heróis, 2014, p.10 e 11

Em alguns personagens super-heróis é aplicado na figura uma medida maior, ou seja, mais cabeças, para potencializar a ideia de força heroica, vigor, de um ser superpoderoso, assim como seu desenho anatômico são aplicados desenhos de músculos em locais inexistentes como na imagem abaixo (fig.21), o personagem foi retratado com uma estatura mediana de nove cabeças.

Figura 21 - Figura de nove cabeças, Capitão América



Fonte: <https://www.superherostuff.com/avengers-animated-captain-america-cardboard-stand-up-1>

A figura feminina é representada com uma anatomia alongada tanto em seu comprimento quanto em sua largura, como mostrado na imagem abaixo (fig.22). A personagem possui músculos superiores com proporção dos troncos reduzidos, seios avantajados e pernas prolongadas, a delicadeza das formas são reduzidas com os músculos e proporções mais evidentes a fim de proporcionar uma silhueta heroica.

Figura 22 - Figura de nove cabeças, Capitã Marvel



Fonte: <https://www.washingtonpost.com/graphics/2019/entertainment/captain-marvel-history/>

Diante das informações apresentadas podemos verificar que o desenho gráfico-anatômico da figura humana aplicada nas HQs do gênero super-herói possui valor icônico de

certas imagens arquetípicas que estão relacionadas a elementos que existem na fantasia popular. As características visuais aplicadas neste gênero refletem a política protecionista e intervencionista norte-americana. Desta forma a figura dos seus super-heróis, divulgam valores de beleza ocidentais, tem caráter panfletário, e propagam a visão de mundo norte-americana, de homens a frente de seu tempo, firmam a ideia de protetores da humanidade.

4. METODOLOGIA E ANÁLISE

4.1 Iconografia como método de leitura de imagens

Análise Iconografia é um ramo da história da arte que descreve imagens tratando do seu significado, e o seu tema em contraposição a sua forma. Método criado por Erwin Panofsky (1892-1968) na metade do século XX. O seu termo parte do verbo “*eikon*” que denota imagem, e “*graphein*” que significa escrever, ou seja, é um método de descrição e classificação de imagens. O termo iconologia, tem seu sufixo “logia” derivado de “logos”, que remete ao pensamento, razão, denota um tanto interpretativo, neste caso é a descoberta e descrição dos valores simbólicos na imagem.

Panofsky (2011) classifica três níveis de interpretação que correspondem a três categorias de significados, ambas diferentes, independentes, entretanto aludir aos aspectos do mesmo fenômeno, “Assim sendo, no trabalho real, os métodos de abordagem que aqui aparecem como três operações de pesquisas irrelacionadas entre si, fundem-se num mesmo processo orgânico e indivisível.” (p.64). O primeiro nível é voltado para o significado primário ou natural, nesta etapa onde ocorre a identificação das formas visíveis, que são reconhecidos sem referências ou fontes externas, segundo Panofsky:

Certas configurações de linha e cor, ou determinados pedaços de bronze ou pedra de forma peculiar, como representativos de objetos naturais tais que seres humanos, animais, plantas, casas, ferramentas e assim por diante; pela identificação de suas relações mútuas como acontecimentos; e pela percepção de algumas qualidades expressivas, como o caráter pesado de uma pose ou gesto, ou a atmosfera caseira e pacífica de um interior. (Panofsky, 2011, p.50)

O segundo nível, é voltado para o significado secundário ou convencional, é a descrição iconográfica. Nesta etapa o observador identifica e combina as formas e relaciona-os com assuntos específicos e conceitos, diferente da etapa anterior, este consiste para além da descrição pura e simples dos objetos retratados, mas veiculam as composições da imagem com conceitos e ideias, tais como; fé, luxúria, sabedoria, entre outros. Panofsky (2011) acentua que “[...] A identificação de tais imagens, estórias e alegorias é o domínio daquilo que é normalmente conhecido por “iconografia”. (p.51). O terceiro e último nível, consiste na interpretação do significado intrínseco ou conteúdo, denominado de descrição iconológica. Nesta descrição ocorre a descoberta e interpretação dos valores simbólicos da imagem, e desta forma define o conteúdo da obra, artista e/ou período artístico.

O método apresentado por Panofsky (2011), acentua que a literatura não é o suficiente para uma descrição exata da imagem, o autor afirma que “Nossa experiência prática é indispensável e suficiente, como material para a descrição pré-iconográfica, mas não garante sua descrição” (p.55), as definições das etapas do método para leitura e interpretação de criações visuais figurativas apresentadas pelo autor, aponta a necessidade de relacioná-las com o contexto social, geográfico, cultural e temporal nas quais foram produzidas. Ao identificar as diferentes condições históricas, culturais, geográficas que o sujeito, artista está inserido; teremos acesso ao significado da representação visual.

4.2 Objeto de pesquisa: Hugo Canuto; Contos dos Orixás

Narrativas em quadrinhos baseadas em outras culturas que não sejam europeias ou americanas são de fundamental importância para conhecimento das tradições e conhecimentos de outros povos. O trabalho do ilustrador e escritor Hugo Canuto (Salvador, 1986), a *graphic novel* Conto dos Orixás, publicada em 2019, propõe popularizar a riqueza da cultura africana e do iorubá nas histórias em quadrinhos. Tendo orixás como personagens, Canuto nos apresenta figuras de Xangô, Oxum, Ogum, Exu e Oyá, em uma narrativa de aventura, onde heroísmo e bravura se mesclam a poderes especiais.

Inspirado nas narrativas de aventuras da Marvel e da DC dos anos 70 e 80, que tem como característica desenvolver tanto o lado heroico como o humano dos personagens protagonistas. Nessas narrativas os personagens super-heróis apesar de serem sobre-humanos, possuem problemas “simples”, são apresentados com atributos psicológicos humanizados, com sentimentos, dúvidas etc. Canuto (2018) apresenta uma arte colorida, com profundidade e detalhamento, os elementos visuais de suas histórias possuem muitas referências de cenários mitológicos dos quadrinhos, com luzes e cores vivas. No design de personagens as indumentárias aplicadas foram inspiradas nas vestimentas africanas, e apesar de declarar que “Busquei representar pessoas reais através dos rostos e personagens, muito deles de homens e mulheres que retratei ao vivo nas ruas de Salvador” (CANUTO, 2018, p.105). Utiliza parâmetros gráfico-anatômicos dos personagens super-heróis da Marvel.

Canuto (2018) inicialmente se propôs a fazer uma homenagem ao autor e criador Jack Kirby, inspirado na capa da revista em quadrinhos *The Avengers* número 4 (1963) (fig.23), reproduziu a mesma trocando os personagens da Marvel por personagens da cultura yoruba (fig.24). A partir da criação da capa, ganhou visibilidade e com isso iniciou seus estudos ao lado de sacerdotes, acadêmicos e outros autores, para elaboração da história em quadrinhos do Conto dos Orixás.

Figura 23 - capa da revista The Avengers/ **Figura 24** - capa The Orixás



Fontes: [http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/avengers-the-\(1963\)-n-4/16/1512](http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/avengers-the-(1963)-n-4/16/1512)
<https://hugocanuto.com/gallery/contos-dos-orixas-tales-of-the-orishas/>

4.2.1 Sinopse Contos dos Orixás

Em um tempo antigo, quando o céu e a terra estavam unidos como duas metades de uma cabaça, divindades e heróis caminharam entre os homens. Travaram batalhas com furor, ensinaram a curar e lidar com a terra, o ferro e o fogo, reinaram e amaram com a mesma intensidade. Alguns desceram do luminoso Orum para lá viverem e realizarem seus destinos, enquanto outros nasceram no Aiyê e pelos grandes feitos se tornaram Orixás, marcando para sempre a história de dois continentes. (CANUTO, 2018, p.120)

Figura 25 - Página da HQ conto dos Orixás



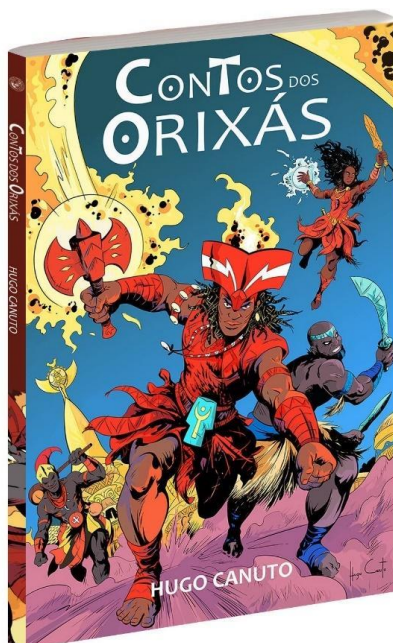
Fonte: Revista HQ Contos dos Orixás – p. 14 e 15

A história se inicia com a criação do mundo, pelo Olorum, O Deus Maior, dele se seguem Yemanjá que criou o mar, onde emanavam as águas e produziam os mistérios da vida. Na terra Obatalá e seus irmãos trabalharam, criaram montanhas, enseadas, vales, as florestas e

os espíritos das matas, seus filhos, e as cidades para povoar os reinos. A ganância do homem criou a fome, dor e morte, trouxe guerras, mas a mãe Yemanjá varreu com as águas engolindo completamente os reinos. Passada a tormenta furiosa, ela guiou seus filhos para a prosperidade, até que a fúria de Ajantala e sua manada trazerem novamente a guerra para a cidade mãe...

- *Graphic Novel* com 120 páginas, com história e material extra, formato americano (17 x 26 cm) acabamento especial em papel couchê colorido de alta gramatura e capa cartonada verniz com lombada quadrada (fig.26).

Figura 26- Capa da HQ conto dos Orixás



Fonte: <https://hugocanuto.com/gallery/contos-dos-orixas-ales-of-the-orishas/>

4.3 Aplicação do método: Análise Iconográfica Comparativa

Na aplicação do método será feita uma análise comparativa dos protagonistas criados por Hugo Canuto, Contos dos Orixás. O artista utiliza do grande panteão de divindades do Candomblé para basear seus personagens, tais como Xangô, Oxum, Ogum, Oya e Exu.

4.3.1 Descrição Pré Iconográfica: Xangô

Figura 27- Personagem Xangô



Fonte: Revista HQ Contos dos Orixás, p.20

Na imagem (fig.27) temos uma ilustração de três homens negros, um em primeiro plano e dois no plano secundário. Os dois do segundo plano estão empunhando algum tipo de arma, e o terceiro, em primeiro plano, sentado em um trono, no centro da imagem, o mesmo usa um adereço na cabeça, cabelos longos e vários colares, apoiando sua mão em um machado.

4.3.2 Descrição Iconográfica: Xangô

A imagem faz parte do quadrinho da *graphic novel* Contos dos Orixás, e tem como características o estilo de traço de tendência realista, no enquadramento os dois personagens que estão em segundo plano são figurantes e possuem indumentárias que representem à guarda real. Estão dispostos de pé e usando armaduras de cor amarela e vermelha, já o personagem central sentado no trono apoiando-se em um machado de duas faces com uma das mãos, representa o protagonista, denominado Xangô.

Este personagem central tem indumentárias que correspondem ao seu papel na narrativa de rei da Cidade de Ouro, tais como o adereço na cabeça com formato retangular e oval, que indica um estilo de coroa de cor vermelha, possui vários colares de tons terrosos e branco, sua indumentária também é formada por armadura, braceletes, saia de tecido com estampa de

formas geometrizadas e cinturão de cor vermelha, além do machado com duas faces. Dentro da narrativa a sua nobreza é associada à justiça e a guerra. Rei, forte e diplomático, seu maior medo é ser covarde perante seu povo, demonstra sua coragem ao decidir lutar uma guerra que não é sua. Na batalha é habilidoso com seu machado, incansável, consegue conjurar fogo e trovões, ainda sim é misericordioso.

4.3.3 Descrição Iconológica: Xangô

Figura 28 - Ângulo Xangô



Fonte: Revista HQ Contos dos Orixás, p. 20

Na linguagem dos quadrinhos os planos e ângulos representam critérios importantes para dinâmica visual da narrativa, como afirma Eisner (1999) a perspectiva é um dos elementos necessários para permitir que o leitor entenda e perceba cada símbolo ou elemento a ser incluído. O ângulo de visão do tipo inferior aplicado na imagem, no qual o personagem Xangô (fig.28), tem um ângulo de visão propositalmente composto de baixo para cima, demonstrando ser muito maior quando comparado aos personagens secundários. Estes outros compõem o quadro sendo vistos em profundidade, em segundo plano como dito anteriormente, desta forma são símbolos iconográficos no seu significado e propósito, promovem a ideia hierarquia, grandiosidade e força para o personagem central, Xangô.

Figura 29 - Recorte machado de Xangô



Fonte: Revista HQ Contos dos Orixás, p. 20

O instrumento de luta, o machado (fig.29) se revela como um ícone de sua personalidade e identidade, com duas lâminas é um dos indicativos que o personagem central representa o Orixá Xangô, divindade da religião de matriz africana, Candomblé. Zacharias (1998) em seus estudos sobre a dimensão arquetípicas dos Orixás, informa que o Orixá Xangô administra o mundo mítico do Orum e o Ayê, "Este Orixá apresenta aspectos positivos do patriarcado, na administração e justiça coletiva, porém, mantendo o poder centralizado em suas mãos, aliás, no seu machado de duas lâminas, símbolo da imparcialidade" (p. 172).

A disposição centralizada e sua proporção conferem ao machado de duas lâminas destaque, indica que se trata de um elemento do Orixá Xangô, assim como a predominância da cor vermelha aplicada na plasticidade do personagem, que no conceito visual tem como objetivo representar a soberania e sua divindade.

Figura 30 - Destaque Xangô

Fonte: Revista HQ Contos dos Orixás, p. 20

A proposta da estrutura anatômica do personagem (fig.30), representando força e centralidade, visa corresponder ao seu propósito heroico na narrativa, este estilo de desenho possui características bem específicas, a fim de corporificar o conceito de divindades e seres superpoderosos. Desta forma identificamos neste personagem a referência do estilo de desenhos anatômico dos personagens super-heróis dos quadrinhos americanos, onde o desenho dos músculos do corpo humano (membros superiores e inferiores) são idealizados, com mais detalhamento e ênfase das proporções anatômicas sem perda das relações entre elas, como verificado no quadro (1) a seguir.

Quadro (1) -Referencial imagético anatômico

Personagem: Xangô Personagem da revista Contos dos Orixás	Personagem: Thor Arte da revista King Thor # 4 (2019) Fonte :http://pointnerd20.com.br/2020/08/29
	

No quadro acima observamos a similaridade do desenho anatômico aplicado nos personagens Thor (MARVEL) e Xangô (CANUTO, 2018). Com a mesma base de representação de figura humana dos super-heróis americano, em ambos é aplicado medida de 8 a 8,5 cabeças. Os desenhos das proporções musculares (inferior e superior) são totalmente idealizadas, maiores, a fim de obter uma figura mais heroica e estilizada.

4.3.4 Descrição Pré Iconográfica: Oxum

Figura 31 - Personagem Oxum



Fonte: Quadrinho da HQ Contos dos Orixás, p. 51

Imagem (fig.31) de uma embarcação em alto mar, com pessoas negras, um homem e duas mulheres festejando, tocando tambor e lançando flores em alto mar.

4.3.5 Descrição Iconográfica: Oxum

A imagem faz parte do quadrinho da *graphic novel* Contos dos Orixás, e tem como características o estilo de traço característico dos *cartoons* estadunidenses da era de ouro, contém no enquadramento dois personagens em segundo plano, um feminino e outro masculino, que correspondem aos figurantes da narrativa. A personagem feminina está na popa da embarcação tocando tambor e jogando flores ao mar, o personagem masculino também faz uso do mesmo instrumento ambos possuem indumentária de cor azul, e um tipo de cocar na cabeça, de cores azul e vermelha. A cor marrom indica a cor da pele, referenciando que se trata de personagens negros.

A imagem apresenta uma embarcação que possui formato traço/ características de partes da anatomia do animal pavão, em sua proa leva o personagem feminino em primeiro plano que está segurando em sua mão direita um espelho com formatos circulares. A figura possui indumentária composta por colares, braceletes, coroa no formato de arco, e vestimenta composta por uma armadura. Com predominância de cor dourada/amarela, essa estética corresponde ao

personagem feminino Oxum. Na narrativa Oxum é rainha, Senhora das águas doces, rios e cachoeiras, que controla os mares banhados por magias, protegendo seu povo a todo custo. Com seu Reino ameaçado, embarca com Xangô em encontro a guerra, e na batalha final tem grande importância na vitória.

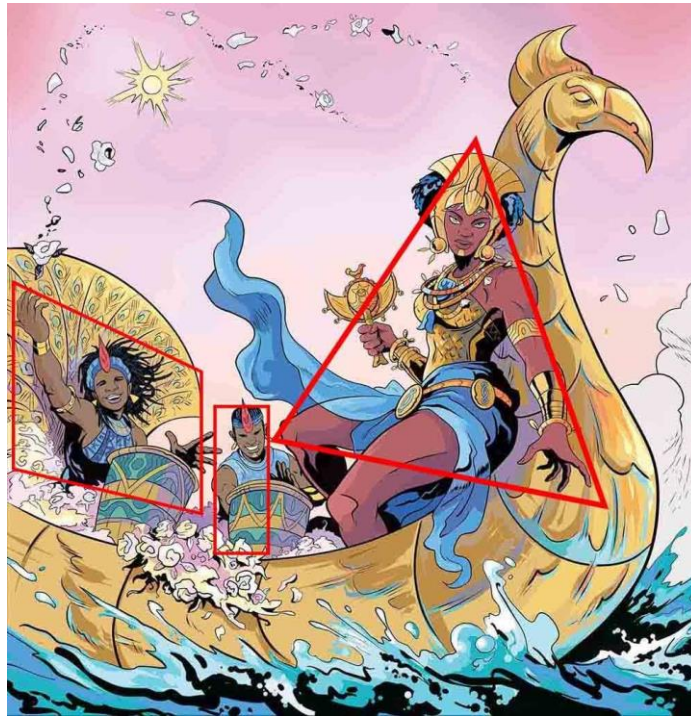
4.3.6 Descrição Iconológica: Oxum

Figura 32 - Recorte Oxum



Fonte: Quadrinho da HQ Contos dos Orixás, p.51

O ícone espelho (fig.32) composto nos acessórios tem como objetivo configurar significado da vida interior, visão de mundo, personalidade e vivência da personagem. Na religião de matriz africana o espelho segurado pelo Orixá Oxum chama-se abebé, nos estudos de Dias (2020) sobre os Reflexos no Abebé de Oxum, nos informa que essa divindade utiliza na mão tanto para ver refletida toda sua beleza, e como instrumento para advertimento, que refleti o que há atrás de si, indicando possíveis ataques inimigos “O abebé permite antecipar perigos e derrotar inimigos, por espelhá-los à percepção de Oxum.” (p. 11). Assim como a predominância da cor amarela na estética da personagem, corresponde ao conceito atribuído a esse Orixá, “É a deusa do ouro, da beleza, da riqueza e da vaidade. Em suas representações se veste de amarelo e dourado” (Dias, 2020, p. 8).

Figura 33- Ângulos Oxum

Fonte: Quadrinho da HQ Contos dos Orixás, p.51

A disposições dos personagens contribuem para entendimento do leitor, como verificado na imagem (fig.33), os diferentes ângulos de visão aplicados nos personagens secundários em relação ao de Oxum, promovem destaque da figura. Olivette; Canale (2014) salientam que às posturas de super-heróis devem ser desenhadas no limite possível, a fim de se obter um efeito dinâmico e poderoso das figuras. O ângulo de visão do tipo inferior (enquadramento) aplicado na personagem e sua postura, como salienta Eisner (1999) são suporte do diálogo, e neste correspondem a ideia de realeza, superpoder e soberania da personagem. O degradê rosa e branco aplicado no background da imagem implica na ideia de profundidade, e potencializa essa percepção.

Figura 34 - Destaque Oxum

fonte: Quadrinho da HQ Contos dos Orixás, p.51

O desenho anatômico aplicado na personagem Oxum (fig.34) configura para um estilo de silhueta heroica. Este tratamento anatômico com desenhos dos músculos maiores de maneira idealizada, porém respeitando a localização, está diferente relacionada com às proporções antropométricas aplicada nas figuras humanas heroicas, a partir da medida de 8,5 cabeças estabelecidos pelos quadrinhos americano, como verificado no quadro (2) de referencial imagético anatômico.

Quadro (2) -Referencial imagético anatômico

Personagem: Oxum Personagem da revista Contos dos Orixás	Personagem: Viúva negra Recorte da capa da revista A teia da viúva negra (2019) Fonte:http://www.hq-now.com
	

No quadro acima podemos observar que a personagem Oxum (CANUTO, 2018) se assemelha visualmente a personagem Viúva Negra da Marvel, no quesito estilo de desenho anatômico. No desenho de ambas as personagens, as proporções apresentam uma anatomia alongada tanto em seu comprimento quanto em sua largura, com desenho dos músculos superiores com proporção dos troncos reduzidos, seios avantajados e pernas mais prolongadas. Todos os músculos do corpo são evidenciados, respeitando a localização, mas apresentados de maneira idealizada a fim de corresponder a uma silhueta heroica.

4.3.7 Descrição Pré Iconográfica: Ogum

OGUM

Figura 35 - Personagem Ogum



Fonte: Quadrinho da HQ Contos dos Orixás, p. 41

Imagem (fig.35) de um homem negro forte segurando duas espadas e saindo das matas com corpos espalhados pelo chão.

4.3.8 Descrição Iconográfica: Ogum

A imagem faz parte do quadrinho da *graphic novel* Contos dos Orixás, o personagem central possui o estilo de traço de tendência realista. Na imagem está descalço, segurando duas espadas com as mãos, sua vestimenta consiste em um colar de tons verdes, braceletes de metal, e saia de palha. Está em primeiro plano em um ambiente de floresta, que configura no background com predominância de tons verdes, em um cenário composto por homens caídos, indicando um final de uma batalha. A cor marrom demonstra que se trata da representação de um personagem negro, trata-se de Ogum, na narrativa tem habilidade de trabalhar com metais, usa duas espadas para guerrear, é habilidoso em combate, impulsivo e corajoso.

4.3.9 Descrição Iconológica: Ogum

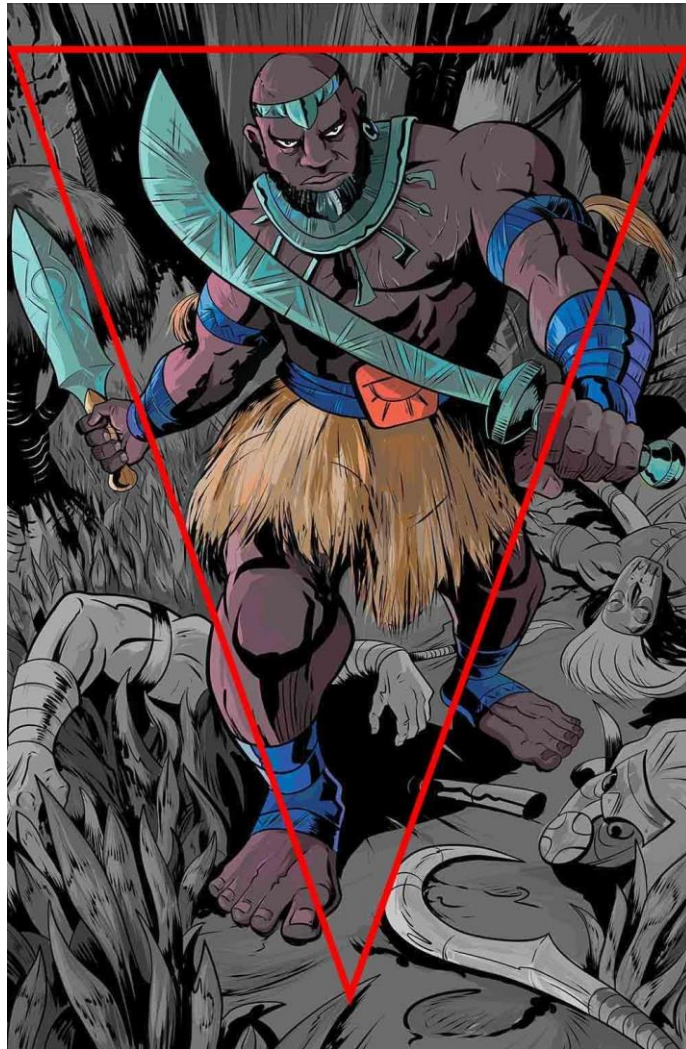
O ícone espadas (fig.36) tem como objetivo representar um objeto simbólico para indicar que o personagem se trata da representação do Orixá Ogum, divindade das religiões de matriz africana. Zacharias (1998) discorre que “é um orixá que preside dois aspectos distintos, mas interdependentes, a guerra e a manufatura de metais, ele é um ferreiro, que tem na espada o seu objeto simbólico” (p.147).

Figura 36 - Espadas Ogum



Fonte - Quadrinho da HQ Contos dos Orixás, p.51

O background aplicado na imagem consiste na predominância da cor verde, com elementos de mata/floresta, para reforçar o conceito do Orixá Ogum no personagem. Zacharias (1998) salienta que “na qualidade de irmão de Oxóssi, Ogum auxilia na tarefa do caçador, na medida em que abre caminho na mata fechada, com o manejo assertivo da sua espada; além de vir em socorro dos que invocam na batalha” (p.152). As aplicações gráficas, tais como o tratamento anatômico com estrutura muscular de grandes proporções, é realçado pela postura e aplicações de sombra (iluminação) que agregam valor de força, e bravura do personagem (fig.37). Essas características visuais visam corresponder a atuação de guerreiro impulsivo do personagem na história, e são próprias das posturas de super-heróis americanos, Olivette; Canale (2014) que as mesmas devem ser desenhadas sempre no limite das possibilidades para conseguir um efeito dinâmico e poderoso das figuras.

Figura 37 - Ângulo Ogum

Fonte:Quadrinho da HQ Contos dos Orixás, p. 51

Desta forma, com parâmetro dos desenhos anatômicos de super-heróis americanos, o personagem Ogum possui características bem específicas na sua representação anatômica. O desenho das proporções musculares possuem formas idealizadas ao máximo que tendem corresponder o conceito aplicado ao personagem, de Orixá super-herói, sobre-humano, com poderes especiais. No quadro (3) abaixo podemos identificar a semelhança no tratamento anatômico dos personagens Ogum e Hulk;

Quadro (3) -Referencial imagético anatômico

Personagem: Ogum Personagem da revista Contos dos Orixás	Personagem: Hulk Recorte da capa da revista O incrível Hulk: Planeta Hulk (2007) Fonte: https://www.amazon.com.mx/Incredible-Hulk-Planet
	

Podemos observar no quadro (3) que em ambas as figuras (Ogum e Hulk) o tratamento gráfico-anatômico aplicado nos personagens possuem idealização muscular ao extremo, elas apresentam desenhos musculares dentro de um funcionamento real e uma estrutura óssea em harmonia com o volume muscular, entretanto os bíceps e tríceps, principais músculos do braço, assim como os músculos inferiores e largura das costas são idealizados. Sobre essa questão Olivette; Canale (2014) comentam que enquanto no homem médio usamos a medida de 3 cabeças na largura das costas, para se obter uma figura heroica são usados de 4 a 5. O tamanho aplicado nas figuras corresponde a uma proporção igual ou maior que 8,5 cabeças e meia, desta forma em ambos exibem elementos que correspondem a figura idealizada de um super-heróis dos quadrinhos americano.

4.3.10 Descrição Pré Iconográfica: Oyá

OYÁ

Figura 38 - Personagem Oyá



Fonte: Quadrinho da HQ Contos dos Orixás – p. 22

Imagem (fig.38) de uma mulher negra com roupa vermelha segurando um espanador em sua mão direita.

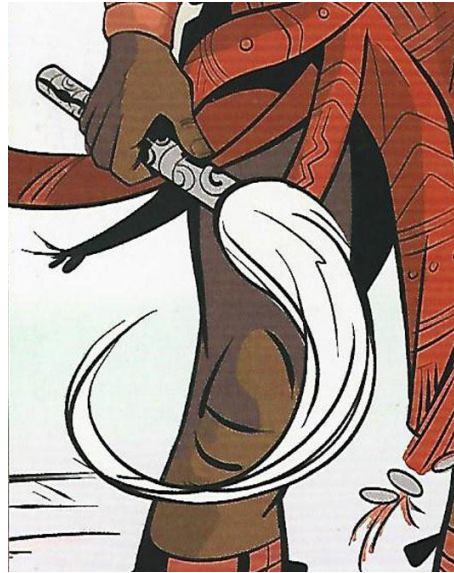
4.3.11 Descrição Iconográfica: Oyá

A imagem faz parte do quadrinho da *graphic novel* Contos dos Orixás, a personagem possui o estilo de traço de tendência realista, e está disposta em primeiro plano. A sua indumentária consiste na predominância da cor vermelha, utilizada no vestido, coroa, braceletes e botas. Seus colares e brincos possuem formato de chifres de cor dourado e preto. A cor marrom evidencia que se trata da representação de uma personagem negra. Essas aplicações gráficas correspondem a representação da personagem Oya, que na narrativa desempenha função de Rainha da cidade de ouro, conhecida como senhora dos ventos, raios, e tempestades,

que usa um rabo de cavalo para canalizar seus poderes. É respeitada por todos, possui temperamento forte, e ser habilidosa e destemida na batalha são suas principais qualidades.

4.3.12 Descrição Iconológica: Oyá

Figura 39 - Recorte Oyá



Fonte: Quadrinho da HQ Contos dos Orixás – p. 22

O ícone espanador tem como objetivo representar um objeto simbólico para indicar que a personagem se trata da representação do Orixá Iansã ou Oyá. Divindade das religiões de matriz africana, que segundo Azorli (2016) “Quando manifestada veste vermelho e rosa e porta uma espada e um eruexim (“espanador” confeccionado com cauda de burro ou boi e cabo de madeira ou de metal, preferencialmente de cobre.) com que afasta os espíritos dos mortos” (pág. 29). Desta forma a predominância cor vermelha nas indumentárias da personagem, assim como seus acessórios são símbolos iconográficos no seu significado e propósito: representar imageticamente a Orixá Oyá.

Figura 40- Destaque Oyá

Fonte: Quadrinho da HQ Contos dos Orixás – p. 22

O desenho dos músculos superiores e inferiores em destaque, reflete o tratamento anatômico de silhueta heroica bastante similar ao desenho da figura humana das super-heroínas dos quadrinhos americanos. Estes visam uma representação onde o método da divisão da figura humana é de 8 a 8,5 cabeças e meia. Com figura maior, e musculatura desenvolvida ao máximo, a fim de corresponderem aos conceitos de superpoderosas com proezas físicas, sobre-humanas, e desta forma realça na figura sua divindade. O quadro (4) exhibe a semelhança no desenho anatômico das personagens.

Quadro (4) -Referencial imagético anatômico

Personagem: Oyá Personagem da revista Contos dos Orixás	Personagem: Tempestade Recorte da capa da revista X-MEN RED vol 4 (2018) Fonte: https://www.marvel616.com/2018/05
	

O tratamento anatômico aplicado no personagem Oya (Canuto, 2018) possui similaridade com o da personagem Tempestade da Marvel comics. Ambas apresentam medida de 8 cabeças e meia, desenhos de músculos superiores e inferiores destacados, largura de ombros menores, pernas alongadas, a fim de corresponder uma silhueta heroica.

4.3.13 Descrição Pré Iconográfica: Exu

EXU

Figura 41 - personagem Exu



Fonte: Quadrinho da HQ Contos dos Orixás – p. 16

Imagem (fig.41) de um quadrinho com um homem negro segurando um bastão.

4.3.14 Descrição Iconográfica: Exu

A imagem faz parte do quadrinho da *graphic novel* Contos dos Orixás, e tem como características aplicação do estilo de traço com tendência realista. A figura do personagem masculino está em primeiro plano segurando um bastão ornamentado, sua indumentária é composta pela predominância das cores vermelha, preto e tons de dourado (amarelo). A vestimenta é composta por saia, vários colares, braceletes e bota aberta, com os dedos dos pés expostos, e um gorro em sua cabeça. A cor marrom aplicada na pele, indica que se trata da representação de um personagem negro. Na narrativa este personagem é nomeado como Guardiã dos caminhos, atua como mensageiro, pois consegue deslocar entre os mundos com bastante velocidade. Apresenta traços de personalidade brincalhão, pois gosta de pregar peças com quem não o conhece, mas apesar disso não tem medo das lutas, usa de feitiços para vencê-las. O seu principal acessório, o cajado, tem o poder de abrir caminhos e encruzilhadas pelos mundos, trata-se do personagem Exu.

4.3.15 Descrição Iconológica: Exu

Figura 42 - Recorte Exu

Fonte: Quadrinho da HQ Contos dos Orixás – p. 16

O ícone retrato (fig.41) com formato de bastão é um dos indicativos que o personagem central representa o Orixá Exu, segundo Zacharias (1998) “Exu carrega um instrumento fálico em formato de bastão sendo esse seu símbolo” (p.138). Objeto denominado de Ogó, com formato fálico que representa fertilidade. Assim como a predominância das cores vermelha e preto na estética/indumentária do personagem, que visam corresponder o conceito deste Orixá, onde Azorli (2016) comenta que quando manifestado Exu utiliza essas cores.

Figura 43 - Destaque Exu



Fonte: Quadrinho da HQ Contos dos Orixás – p.16

O estilo de desenho anatômico do personagem (fig.42) possui características bem específicas, a fim de corporificar o conceito de divindades e seres superpoderosos. Identificamos a referência gráfico anatômica dos personagens super-heróis dos quadrinhos americanos. O desenho dos músculos do corpo humano (membros superiores e inferiores), são retratados de forma idealizada, com mais detalhamento das proporções anatômicas sem perda das relações entre elas. Desta forma objetivam ressaltar conceitos de poder sobre-humanos aplicados nos personagens de narrativas super-heróis. A imagem no quadro (5) a seguir demonstra essa similaridade.

Quadro (5) -Referencial imagético anatômico

Personagem: Exu Personagem da revista Contos dos Orixás	Personagem: Loki Fonte:https://www.seekpng.com/ipng
	

Em ambos os personagens o tratamento anatômico visa destacar a estrutura muscular, tanto na figura de Exu (Canuto, 2018) como Loki da Marvel, é verificado no desenho dos músculos inferiores e superiores um tratamento valorizado, com proporções a fim de corresponder uma figura heroica.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A análise iconográfica evidenciou que apesar de Hugo Canuto apresentar na *concept arts* dos personagens uma abordagem Afrocentrada – referências dos mitos Africanos Yourubá, uma das mais tradicionais civilizações existentes, que através da diáspora difundiu parte dos saberes para o Brasil - A concepção gráfico anatômica dos seus personagens possuem similaridades das estruturas gráficas dos super-heróis americanos, mais precisamente da Marvel comics.

Verificamos que no design do personagem o conhecimento da anatomia é imprescindível e configura meio vital para o sucesso da representação. O desenho dos personagens super-heróis americanos possuem um método bem específico, mesmo que o arquétipo do herói seja comum a todas as culturas, a representação do mesmo é distinta, variante. A figura dos super-heróis das HQs americana possuem parâmetro no cânone greco-romano, visando responder questões de ordem ideológica, sociais, ou seja, corroboram com a disseminação dos significados culturais americano, está a serviço de um determinado discurso, que fomenta na formação de valores e propagam sua visão de mundo.

Neste caso, com ascensão do afrocentramento na cultura pop na música, na literatura, nas artes visuais, inclusive nas histórias em quadrinhos, uma das principais formas de linguagem visual do século XX, e veículo para representatividade e discussão de valores. Sendo assim vemos possibilidades de estudos futuros de inclusive valorar as manifestações da imagem negra e a adoção de cânones de origem imperial e hegemônica, que pouco ou nada discute a possibilidade de discussão das origens das culturas de matriz africanas e o enfrentamento da opressão imperial de que foi vítima por séculos.

REFERÊNCIAS

- AZORLI, Diego Fernando Rodrigues. **ECOS DA ÁFRICA OCIDENTAL: o que a mitologia dos orixás nos diz sobre as mulheres africanas do século XIX**, Assis, 2016
- Cardoso, Athos Eichler. **Memórias d'O Tico-Tico Juquinha, Giby e Miss Shocking**. Quadrinhos brasileiros 1884 – 1950; pesquisa e texto Athos Eichler Cardoso. – Brasília: Senado Federal, Conselho Editorial, 2013.
- CARDOSO, Athos Eichler. **As Aventuras de Nhô-Quim & Caipora: os primeiros quadrinhos brasileiros 1869-1883/** Angelo Agostini. Brasília/DF: Senado Federal, Conselho Editorial, 2002.
- CAMPBELL, Joseph. **O Herói de Mil Faces**. São Paulo, Editora Cultrix/Pensamento, 1995.
- Dias, Luciana de Oliveira, **Reflexos no Abebé de Oxum: por uma narrativa mítica insubmissa e uma pedagogia transgressora**, R. Articul.const.saber, 2020, v.5: e63860
- Eguti, C. A . (1999) **A oralidade nas histórias em quadrinhos**. Disponível em http://www.gibindex.com/nphqeca/agaque/hq3/hq3_2-99.html
- ECO, Umberto. **Apocalípticos e integrados**. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 1993
- EISNER, Will. **Quadrinho e Arte sequencial**. 1.ed. São Paulo: Livraria Martins Fontes Editora Ltda.1999.
- FLEXA, Rodrigo Nathaniel Arco e. **SUPER-HERÓIS DA EBAL: a publicação nacional dos personagens dos comic books dos eua pela editora brasil-américa (ebal), décadas de 1960 e 70**. 2016. 211 f. Tese (Doutorado) - Curso de Jornalismo, Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo, São Paulo, 2016.
- GOIDA; KLEINERT, André. **Enciclopédia dos quadrinhos**. 3.ed. Porto Alegre, RS: L&PM, 2014.
- GROENSTEEN, Thierry. **O sistema dos quadrinhos**. 1.ed. Rio de Janeiro: Marsupial Editora, 2015
- Guerra, Fábio Vieira, **A Crônica dos Quadrinhos: Marvel Comics e a História recente dos EUA**, Niterói, 2016
- Hall, Stuart. **Cultura e Representação; Organização e Revisão técnica: Arthur Ituassu**. Tradução: William OLIVEIRA e Daniel MIRANDA. Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio: Apicuri, 2016
- JUNIOR, Gonçalo. **A Guerra dos Gibis: a formação do mercado editorial brasileiro e a censura aos quadrinhos**. 1.ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.
- LUYTEN, Sônia Bide. **Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses**. 3 ed. São Paulo: Hedra, 2012.
- LUYTEN, Sonia M. Bibe. **O que é história em quadrinhos**. 3. ed. São Paulo: Brasiliense, 1993.
- MAINGUENEAU, Dominique. **Genre, hypergenre, dialogue**. In: Calidoscópio. São Leopoldo: UNISINOS, maio/agosto de 2006. v 3. n 2. p. 131-137.
- McCLOUD, Scottt. **Desvendando os Quadrinhos: história, criação, desenho, animação, roteiro**. 3.ed. São Paulo: M. Books do Brasil Editora Ltda.2005

McCLOUD, Scottt. **Desenhando Quadrinhos: os segredos das narrativas de quadrinhos, mangás e graphic novel** 3.ed. São Paulo: M. Books do Brasil Editora Ltda.2008

MENDONÇA, M. R. de S. **Um gênero quadro a quadro: a história em quadrinhos**. In: Gêneros textuais e ensino. BEZERRA, Ma Auxiliadora, DIONISIO, Ângela P. & MACHADO, Anna Rachel (org.). 2 ed. Rio de Janeiro: Lucerna, 2002

MARK, M; Pearson, C. **O herói e o fora-da-lei**. Editora Cultix, 2001.

OLIVETTI, Ariel; CANALE, Martín. **Anatomia dos super-heróis**. Ed. São Paulo: Criativo, 2014.

PATATI, Carlos; BRAGA, Flavio. **Almanaque dos Quadrinhos: 100 anos de mídia popular**. Ed. Ediouro, Rio de Janeiro, 2006

PANOFISKY, Erwin. **Iconografia e Iconologia: Uma introdução ao Estudo da Arte da Renascença**. In: PANOFISKY, Erwin. Significado nas artes visuais. 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 2011.

ROSA, F. **Almanaque dos quadrinhos: 120 anos de história**. São Paulo: Discovery Publicações, 2014.

RICÓN, Luiz Eduardo. **A Jornada do Herói Mitológico**. II Simpósio RPG & Educação. Disponível em: <http://hosted.zeh.com.br/misc/senac/4semestre/prj/jornada.pdf>. acesso em 19/03/2021

RAMOS, Paulo. **A leitura dos quadrinhos**. São Paulo: Contexto, 2010.

VERGUEIRO, Waldomiro. **As histórias em quadrinhos no limiar de novos tempos: em busca de sua legitimação como produto artístico e intelectualmente valorizado**. Visualidades, Goiânia, Universidade Federal de Goiás, v. 7, n. 1, p. 14- 41, 2009.

VERGUEIRO, Waldomiro ‘et al.’. **Como usar as Histórias em Quadrinho em sala de aula**. 3. ed. São Paulo: Contexto, 2008.

VOGLER, Christopher. **A Jornada do Escritor**. Rio de Janeiro, Ampersand Editora, 1997.

JUNG, Carl Gustav. **Os arquétipos e o inconsciente coletivo**. 2. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000. 408 p. v. IX/I. ISBN 85.326.2355-7. Disponível em: <https://conexoesclinicas.com.br/wp-content/uploads/2015/05/jung-c-os-arquetipos-e-o-inconsciente-coletivo.pdf>. Acesso em: 20 mar. 2021.

VERGUEIRO, Waldomiro. **Panorama das histórias em quadrinhos no Brasil**. São Paulo, 2017

TAKAHASHI, P. K.; ANDREO, M. C..**Desenvolvimento de ConceptArt para Personagens**. in: SBC - Proceedings of SBGames 2011.

Zacharias, José jorge de Moraes. **Ori Axé A dimensão Arquetípica dos Orixás**, São Paulo, Vetor, 1998.

ZUPI, 2010. **ConceptArtIssue**. São Paulo: Zupi, n. 01.