

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO SOCIAL

PATRYC JOÃO DA SILVA PINTO

**QUADRINHOS DE SUPER-HERÓIS NORTE-AMERICANOS: UM ESTUDO DE CASO
WATCHMEN**

Porto Alegre
2021

PATRYC JOÃO DA SILVA PINTO

**QUADRINHOS DE SUPER-HERÓIS NORTE-AMERICANOS: UM ESTUDO DE CASO
WATCHMEN**

Trabalho de conclusão de curso apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de bacharel em Comunicação Social com habilitação em Publicidade e Propaganda da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul.

Orientador: Prof. Dr. Vinicius Mano.

Porto Alegre
2021

PATRYC JOÃO DA SILVA PINTO

**QUADRINHOS DE SUPER-HERÓIS NORTE-AMERICANOS: UM ESTUDO DE CASO
WATCHMEN**

Trabalho de conclusão de curso apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de bacharel em Comunicação Social com habilitação em Publicidade e Propaganda da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul.

Aprovado em _____ de _____ de _____.

Banca Examinadora:

Prof. Dr. Vinicius Mano - PUCRS

Prof. Dr. Roberto Tietzmann - PUCRS

Prof. Me. Danusa Oliveira - PUCRS

Dedico este trabalho aos meus pais, por todo
apoio.

AGRADECIMENTOS

Dedico este trabalho aos meus pais, por sempre estarem do meu lado, me apoiando, em todas as fases da minha vida.

A todos os professores da FAMECOS, por passarem o melhor conhecimento, prático e teórico.

Para todos que passaram na minha vida durante o período de graduação, me ajudando de alguma forma a sempre buscar o melhor.

Ao professor Doutor Vinícius Mano por estar desde o início do projeto auxiliando e buscando formas de enriquecer esta pesquisa.

Para os que ficaram e para os que se foram, obrigado.

EPIGRAFE

“Esta manhã, no beco, havia um cão morto com marcas de pneu no ventre rasgado. A cidade tem medo de mim. Eu vi o rosto dela.” (MOORE; GIBBONS, 2011, p.1)

RESUMO

Esta monografia busca compreender como a obra *Watchmen* ajudou a transformar a linguagem de quadrinhos de super-heróis nos Estados Unidos. Como objetivo de pesquisa buscou-se analisar os elementos da história que fizeram a obra ter destaque dentro do gênero de super-heróis. Para entender o contexto dos quadrinhos até o lançamento da obra, foi realizada uma pesquisa bibliográfica apresentando diferentes momentos da criação até o ano de lançamento da obra. Também foram apresentados elementos básicos utilizados na linguagem dos quadrinhos. Para análise da obra foi utilizado o método de estudo de caso, que visa trabalhar com diferentes informações sobre um determinado objeto de estudo. Também foi aplicado uma pesquisa de opinião com profissionais especialistas em quadrinhos no mercado brasileiro sobre a obra, esses profissionais são: Fabiano Denardin, Leandro Luigi Del Manto, Sidney Gusman e Ticiano Osório. A análise da obra, juntamente com as opiniões dos especialistas apresentaram resultados semelhantes sobre personagens e narrativa. Foi possível compreender que a obra, desde seu lançamento em 1986, é de uma leitura complexa devido ao excesso de informações e referências apresentadas pelos autores. As diferentes formas de narrativas apresentadas na obra a enriqueceram, a separando dos quadrinhos mensais que eram lançados na época. Ao inserir dentro dessa narrativa diferentes personagens, que além de personalidades próprias, tinham problemas “reais” para resolver em suas vidas, os autores conseguiram criar uma relevante e diferente história para o gênero.

Palavras-chave: Super-heróis, *Watchmen*, Histórias em quadrinhos.

ABSTRACT

This monograph seeks to understand how *Watchmen* helped to transform the language of superhero comics in the United States. The research objective was to analyze the story elements that made *Watchmen* stand out within the superhero genre. To understand the comic book context until the release of the work, a bibliographical research was conducted presenting different moments of the creation until the year of the work's release. The basic elements used in the comic book language were also presented. To analyze the work, the case study method was used, which aims to work with different information about a certain object of study. A survey was also carried out with professionals specialized in comics in the Brazilian market about the work: Fabiano Denardin, Leandro Luigi Del Manto, Sidney Gusman and Ticiano Osório. The analysis of the work, along with the opinions of the specialists presented similar results about characters and narrative. It was possible to understand that the work, since its release in 1986, is a complex read due to the excess of information and references presented by the authors. The different narrative forms presented in the work enriched it, separating it from the monthly comics that were released at the time. By inserting within this narrative different characters, who besides having their own personalities, had “real” problems to solve in their lives, the authors managed to create a relevant and different story for the genre.

Keywords: Superheroes, *Watchmen*, Comics.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1: The Yellow Kid - 1895	14
Figura 2: O primeiro super-herói, Superman em 1938.....	20
Figura 3: Selo do código de ética	26
Figura 4: Batman: The Dark Knight Returns e Watchmen	34
Figura 5: Exemplo de Onomatopeias.....	36
Figura 6: Requadros Will Eisner	38
Figura 7: Balões Will Eisner	39
Figura 8: Construindo histórias Will Eisner.....	40
Figura 9: Exemplo de uma Splash Page	48
Figura 10: Exemplo de Layout Irregular e Regular.....	50
Figura 11: Exemplo de uso de cores primárias.....	52
Figura 12: Paleta de cores para Watchmen (1986), criada por John Higgins.....	53
Figura 13: Utilização da grade de nove quadros	68
Figura 14: Os contos do Cargueiro Negro.....	71
Figura 15: As Citações	72
Figura 16: Os apêndices	73
Figura 17: Arte da capa está no primeiro quadro de todos os capítulos.....	74
Figura 18: Contracapas.....	74
Figura 19: O Relógio do Juízo Final	75
Figura 20: O Juízo Final de Watchmen.....	76

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	11
2 O INÍCIO DA INDÚSTRIA DE HQS NOS ESTADOS UNIDOS.....	13
2.1 A ERA DE OURO DOS QUADRINHOS	19
2.2 A ERA DE PRATA DOS QUADRINHOS.....	26
2.3 A ERA DE BRONZE DOS QUADRINHOS	30
3 LINGUAGEM DOS QUADRINHOS.....	35
3.1 ROTEIRO E PERSONAGEM.....	41
3.2 O LAYOUT E AS CORES.....	48
4 ANÁLISE DA OBRA WATCHMEN, DE ALAN MOORE E DAVE GIBBONS	54
4.1 METODOLOGIA.....	56
4.2 ANÁLISE PARTE I - DESCONSTRUINDO PERSONAGENS - RORSCHACH E COMEDIANTE	59
4.3 ANÁLISE PARTE II - DESCONSTRUINDO PERSONAGENS - SUPER-HERÓIS NO MUNDO REAL	62
4.4 ANÁLISE PARTE III - DESCONSTRUINDO PERSONAGENS - CORUJA II E DR. MANHATTAN.....	63
4.5 ANÁLISE PARTE IV - O TRABALHO DE AMARRAR A NARRATIVA - AMARRANDO COM O LAYOUT	67
4.6 ANÁLISE PARTE V - O TRABALHO DE AMARRAR A NARRATIVA - COMPLEXIDADE NO ENTENDIMENTO.....	68
4.7 ANÁLISE PARTE VI - O TRABALHO DE AMARRAR A NARRATIVA - PARTE III - DIFERENTES MÉTODOS UTILIZADOS	70
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	78
6 REFERÊNCIAS	81
7 APÊNDICE - Entrevistas.....	84

1 INTRODUÇÃO

Dentro da indústria norte-americana de quadrinhos há um gênero de histórias que desde o início atrai um grande público consumidor, esse gênero é o dos super-heróis. Os super-heróis são explorados de diferentes formas dentro dessa indústria passando por transformações. Dentro desse cenário, há uma grande editora, a *DC Comics*, responsável pelo lançamento de super-heróis como *Superman* e *Batman*.

Para os leitores do gênero, há um trabalho que foi lançado no ano de 1986, pela *DC Comics*, que sempre figura em listas de “mais importantes” ou “mais relevantes”, essa história é *Watchmen*, de Alan Moore e Dave Gibbons. O problema da pesquisa é entender como a obra ajudou a transformar a linguagem de quadrinhos de super-heróis norte-americanos. Como objetivo de pesquisa buscou-se analisar os elementos que estão dentro da história que fizeram a obra ter destaque dentro do gênero de super-heróis, e também, entender o cenário dos quadrinhos quando a obra foi lançada.

A motivação da pesquisa está ligada ao gosto do autor por história em quadrinhos em geral. Ao consumir diferentes gêneros dessa indústria, o autor percebeu que possuem histórias nitidamente mais complexas, que necessitam uma maior atenção e intervalo entre leituras para total compreensão. Ao ler a obra o autor identificou diferenças entre outras histórias de super-heróis, se interessando em aprofundar o conhecimento sobre esses elementos.

O procedimento metodológico utilizado na elaboração do primeiro e segundo capítulos, foi a pesquisa bibliográfica. Foram utilizados materiais como livros, teses, artigos e sites especializados no assunto. Para o desenvolvimento do terceiro capítulo foi utilizado o estudo de caso, e, além disso, foram realizadas entrevistas com especialistas na indústria de quadrinho brasileira.

No capítulo inicial serão descritos os principais acontecimentos dentro da indústria norte-americana de quadrinhos até o lançamento da obra que será analisada. Descrevendo como a indústria se desenvolveu a partir dos jornais norte-americanos, passando por diferentes momentos e criações, demonstrando também as suas “Éras” e os principais acontecimentos dentro delas, até o lançamento da obra *Watchmen*, no ano de 1986.

No segundo capítulo os principais elementos de uma história em quadrinhos serão estudados. Essas linguagens dos quadrinhos, vistas ao primeiro olhar de um leitor que não é familiarizado com a leitura, acabam por passarem despercebidas. Porém, para a

indústria de quadrinhos, toda a construção de uma obra é preciso ser analisada pelos autores antes da criação, buscando elementos que conquistem o leitor antes, durante e após a leitura. Serão apresentados elementos da linguagem como, balão de fala, roteiro, personagens e layout das páginas.

No terceiro capítulo será realizado um estudo de caso sobre a obra *Watchmen*, cruzando informações com entrevistas, realizadas através de uma pesquisa de opinião com profissionais especialistas em quadrinhos. Esses especialistas são Fabiano Denardin, Leandro Luigi Del Manto, Sidney Gusman e Ticiano Osório, que aceitaram responder esse questionário sobre a obra. Os entrevistados possuem grande experiência na área, além de conhecerem a obra de diferentes maneiras e contextos, trazendo para a pesquisa o cenário dos quadrinhos em seus pontos de vista, além das diferenças da obra dentro do gênero de super-heróis.

2 O INÍCIO DA INDÚSTRIA DE HQS NOS ESTADOS UNIDOS

A indústria de histórias em quadrinhos norte-americana anteriormente a criação dos super-heróis, já possuíam um espaço entre o público leitor de jornais dominicais, em formato de tiras. Os quadrinhos começaram a circular nos Estados Unidos no ano de 1842, com a publicação do suplemento, contendo 40 páginas de tiras de jornais, *The Adventures of Mr. Obadiah Oldbuck*, escrito e desenhado por Rodolphe Töpffer (GUEDES, 2004).

O jornal foi o meio de comunicação responsável pelo alavancamento das histórias em quadrinhos, Luyten (1989), relata que foi através das grandes empresas jornalísticas dos Estados Unidos no fim do século XIX, que os quadrinhos adquiriram autonomia, criando uma expressão própria e tornando-se fator principal de venda dos jornais. Pode-se dizer que os jornais começam a notar a importância das tiras em seus exemplares, gerando um acirramento na disputa pelo público leitor e na busca de novas fórmulas que fizessem aumentar as tiragens.

Desde o início dos quadrinhos em tiras de jornais nos Estados Unidos, já havia um interesse comercial por parte dos jornais, visto que viraram um fator importante para a venda e aumento da tiragem. Outro ponto interessante é a autonomia dada aos artistas, que sem limitações criativas tendem a inventar histórias e desenhos mais livremente.

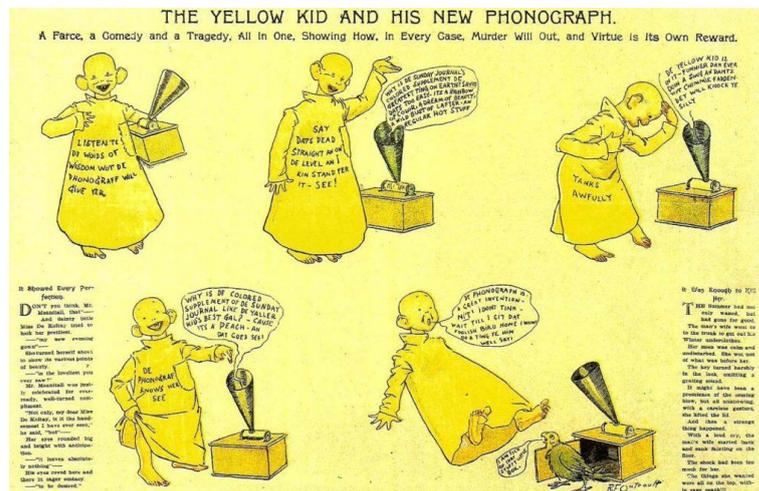
Conforme Luyten (1985), a característica das histórias em quadrinhos, desde o seu início, foi a de comunicação de massa, o autor deixa claro que atingia um público enorme e com os jornais buscando atrair cada vez mais o público leitor de tiras começaram a pensar na melhoria gráfica na impressão, com isso publicando a tira *The Yellow Kid* (1895), criado por Richard F. Outcault, na cor amarela, primeira vez utilizada no meio.

É interessante vermos a movimentação do mercado editorial americano buscando uma evolução e alguma inovação desde as primeiras tiras publicadas. O objetivo dos jornais era claro, vender cada vez mais, para um público que demonstrava querer mais. A tira de jornal, nomeada de *The Yellow Kid*, segundo Moya (1986, p.22) "Considerada a primeira história em quadrinhos continuada com personagem semanal, aos domingos, em cores, no *Sunday New York Journal*". Conforme mencionado pelo autor, as histórias tinham continuação e frequência, além de conquistar o público pela fidelidade acabaram por conquistar também pelas cores impressas.

A frequência no lançamento junto com a continuidade da história foi um fator importante para o sucesso da tira *Yellow Kid*, que a levou a ser publicada em outros jornais. A editora *Dillingham & Co.* em 1897 lançou um compilado de suas histórias, sendo considerado oficialmente o primeiro *comic book* americano, dando início a Era de Platina (1897 a 1933), essa que é considerada a primeira era dos quadrinhos, anteriormente a era dos super-heróis, a partir de 1937 (GUEDES, 2004).

Nesse momento histórico, nasciam duas coisas importantes: os **comics** como os concebemos hoje, com personagens periódicos e seriados; e o termo [sic] "jornalismo amarelo" para designar a imprensa sensacionalista em busca do sucesso fácil com o grande público. Na verdade, tratava-se, nada mais nada menos, do que uma reação de conservadores que temiam a divulgação dos fatos de maneira massiva, através de uma imprensa cada vez mais popular, cada vez mais ao alcance de todos. (Moya, 1977, p.36, grifo do autor)

Figura 1 - The Yellow Kid – 1895.



Fonte: nanquim.com.br¹

Com todo o sucesso entre os americanos, as tiras de jornais e os *comic books* ainda eram vistos como uma mídia infantil. O surgimento do termo *comic*, que acabou sendo designado a nomear as histórias em quadrinhos norte-americanas, se deu devido às histórias serem em sua grande maioria tiras de humor. Mesmo a indústria se desenvolvendo em publicar *comic books* com as compilações das tiras, o mercado não padronizava os formatos desses lançamentos (GUEDES, 2004).

Mesmo o mercado não padronizando os lançamentos dos *comic books*, o ritmo de produção entre os artistas da indústria era acelerado. Na visão de Luyten (1989), nenhuma outra forma de arte visual ultrapassa a quantidade de produção de histórias em quadrinhos, quando lemos uma história que nos prende a atenção exploramos um lugar

¹ Disponível em <<https://nanquim.com.br/1895-yellow-kid/>> Acesso em 05 de Junho de 2021.

diferente, de fantasia e entretenimento, onde as horas passam mais devagar e para ter essa sensação não há limite de idade, sendo a história infantil ou não.

Desde o início o mercado dos *comic books* enxergava potencial no formato, sendo ele infantil ou não. Conforme explicado acima, a indústria de artistas estava entregando cada vez mais trabalhos, esses trabalhos estavam sendo consumidos, mesmo assim, visto que as histórias eram mais cômicas, a relação do público formador de opinião com o formato era negativa.

Conforme Ravaglio (2018) o leitor de quadrinhos vive em uma contradição, mesmo que faça parte da cultura de massa, sofre a desaprovação da sociedade em geral pelos seus hábitos de consumo. O autor deixa claro que o leitor se entrega para uma mídia que é considerada infantil e alienante, porém muitos leitores começam a criar o hábito de consumo logo na infância, fazendo seu primeiro contato com a literatura através das histórias em quadrinhos.

Neste contexto, fica claro que havia na sociedade um preconceito com as histórias em quadrinhos, mais que isso, havia um preconceito com o leitor dessas histórias, que acabava sendo julgado de alienado, por manter uma frequência no consumo da mídia, e infantil, pelo conteúdo das histórias. Porém nos dias atuais, segundo Ravaglio (2018, p. 263 - 264) “A elasticidade da HQ permite que ela se adeque ao amadurecimento do leitor, abordando estéticas e temáticas com um nível de leitura cada vez mais desafiador [...]”. Sendo assim, atualmente, existem vários níveis de leitura quando se trata de um quadrinho, basta o leitor escolher o tema que mais o agrada.

O mercado ainda não estava evoluído a ponto de ter diferentes histórias disponíveis para a venda nas bancas, além das criações serem voltadas ao humor a distribuição das histórias ainda não era logisticamente organizada. Um dos motivos pelo qual a distribuição começou a aumentar foi a criação dos *syndicates*, que são agências especializadas em fornecer matérias variadas aos jornais, e nesse caso, por exemplo, distribuem as matrizes das tiras de jornais para impressão, não apenas para os jornais americanos, mas também ofereciam para outros países (LUYTEN, 1989).

O sistema de distribuição possibilita a grandes e pequenos jornais e revistas do mundo inteiro a publicação dos autores e personagens mais famosos por um preço absurdo de barato. O lucro do *syndicate* está na grande quantidade de tiras que são vendidas de uma só vez sem que se tenha que redesenhá-las. [...]Esses *syndicates* têm uma espécie de censura interna que obriga seus autores a nivelar o conteúdo das histórias a fim de colocá-las em qualquer sociedade, mesmo as mais moralistas. (Luyten, 1985, p. 23)

A distribuição realizada pelos *syndicates* ajudou o mercado a se desenvolver igualmente, dando chances de veiculação para jornais pequenos e grandes. O autor deixa claro que o lucro das vendas estava na quantidade vendida, pois os criadores das tiras precisavam criar apenas uma vez para que a distribuição fosse feita enquanto existisse demanda, inclusive fora do país. Ao mesmo tempo que os *syndicates* ajudavam na distribuição, eles acabavam por limitar a criatividade de seus autores, controlando as histórias para que fossem bem aceitas pelos jornais.

Para um mercado que não sabia o que era padronização em seus lançamentos, os *syndicates* chegaram com uma organização, claro que não foi a essencial, vide o controle sobre o conteúdo dos artistas, mas para uma indústria que estava com a produção acelerada, os *syndicates* conseguiram melhorar a distribuição de tiras inclusive para fora dos Estados Unidos, e devido ao seu grande volume de venda até os pequenos jornais conseguiam publicá-las. Por todas essas razões podemos notar a preocupação do mercado de quadrinhos com dois fatores, a distribuição de maneira organizada e massiva, visando o volume da venda, e a exportação do material publicado.

O início dos *comics* nos Estados Unidos havia sido de uma produção focada no entretenimento do leitor, com isso suas tiras eram cômicas. O próximo gênero a ganhar destaque foi o gênero de aventura, no ano de 1929, ano conhecido pela Grande Depressão. Roy Crane foi o responsável por lançar esse gênero no mercado de tiras diárias com seu trabalho *Captain Easy, Soldier of Fortune*, que trazia consigo uma experiência em uma narrativa com mais elementos de ação e movimentos, essa que começaria a ser copiada por outros artistas (PATATI & BRAGA, 2006).

O cotidiano antes retratado nas histórias cômicas enfraquecia perante o público que estava passando por dificuldades econômicas na década de 1920. Roy Crane havia criado em 1924 a tira chamada de *Wash Tubbs*, Wash era um personagem baixo que se envolvia em aventuras cômicas. Por ser baixo, o personagem precisava sempre de apoio de algum coadjuvante na hora de enfrentar os vilões, e foi aí que Crane pensou em criar um personagem para ajudar o Wash, esse personagem era o *Captain Easy*, um aventureiro com características de herói, que passou a ser o personagem principal, intitulado a partir de 1933 (PATATI & BRAGA, 2006).

A partir desse período até o jeito de desenhar começou a ficar mais sério, os personagens antes trabalhados para dar graça, agora eram trabalhados para parecer o herói e um clima de realismo foi aplicado na criação das histórias. Anteriormente as

tiras buscavam o que era chamado de *a gag-a-day*, se referindo a “uma piada por dia”, isso era o que o que vendia, a garantia de entretenimento. As tiras de aventuras trouxeram um outro conceito, elas vendiam pelo suspense, ou seja, a história sempre iria terminar incompleta, precisando assim a compra do jornal no dia seguinte para continuar a história (VERGUEIRO, 2016).

Com base no autor Luyten (1985, p.26) “A classe operária pagou os excessos da classe dirigente com milhões de desempregados. Como consequência, o próprio lazer das massas ficou afetado, chegando até a alterar hábitos e modificar o gosto das pessoas[...]”. Devido à crise financeira os americanos ajustaram sua vontade de sorrir e buscar apenas diversão, inclusive no consumo de histórias em quadrinhos. O mercado parecia se adaptar ao momento local, e seu nível de criatividade se atualizava de acordo com a necessidade e consumo.

Na década de 1930 a indústria começou a se desenvolver ainda mais com a criação de histórias do gênero de aventura. Foi a era onde surgiram alguns personagens que marcariam para sempre a história dos quadrinhos americanos. Muito disso devido a massificação da imagem de herói no desenvolver das histórias e também graças aos criadores, que representavam essa figura de uma maneira atrativa nos desenhos (MOYA, 1977).

Dessa forma restava pouco tempo para chegarmos até os super-heróis, visto que os quadrinhos de aventuras estavam fazendo muito sucesso entre o público que já consumia a imagem do herói aventureiro. Pode-se dizer que as produções massivas dessas histórias ajudaram no desenvolvimento e na vendagem da imagem do salvador da nação, visto que os americanos estavam em um período de crise financeira.

Junto com os quadrinhos havia outro formato que fazia sucesso entre os americanos, as *pulp magazines* (revistas *pulp*). Seu formato podia ser de revista ou livro e seu papel era barato, feito da polpa da celulose, de baixa qualidade, justamente para que o preço de venda fosse baixo, atingindo assim um público de baixa renda. Publicaram diversos gêneros como aventura, faroeste e ficção científica, que foram vistos com descaso pelos intelectuais, devido ser uma literatura de massa (RAVAGLIO, 2018).

Entre 1933 e 1937 a circulação das *pulp magazines* iam muito bem, e continuariam circulando de uma maneira influente até os anos de 1940, junto com ela, as tiras e página de quadrinhos dominicais também mantiveram o sucesso. Os principais lançamentos desse período foram *Flash Gordon* (Alex Raymond), *Mandrake* (Lee

Falk), O Fantasma (Lee Falk & Ray Moore) e Príncipe Valente (Hal Foster), todos eles lançados e distribuídos pelo *syndicate* que mais acertava em lançamentos de sucesso, o *syndicate King Features* (GUEDES, 2004).

Nesse período pré super-heróis o gosto por conteúdos que fossem baratos e de fácil acesso era o que dominava o mercado. Conforme explicado acima, os gêneros de aventura e ficção se tornam os favoritos dos leitores, os grandes *syndicates* observando o mercado editorial sabiam o que lançar, vide exemplo do *King Features*, que lançaram grandes artistas com obras que bebiam muito do universo do *pulps*.

A importância desse período na história em quadrinhos é notável, visto que com Príncipe Valente, Hal Foster ficou conhecido não só por ser um grande desenhista dos quadrinhos, mas além disso, por ser um dos maiores ilustradores de época medieval de todos os tempos. Lee Falk com suas criações de sucesso, Mandrake e O Fantasma no seu auge de distribuição chegaram a estimativa de mais de cem milhões de pessoas em todo mundo lendo suas histórias. Alex Raymond com sua história de ficção científica, Flash Gordon, ficou reconhecido pela sua antecipação no design de visuais futuristas (MOYA, 1986).

Visto que em uma época onde a criação dependia muito do imaginário dos autores, pontualmente essas criações trouxeram importantes temas para as histórias em quadrinhos. Além de chegar a milhões de pessoas, os conteúdos dessas criações eram inéditos e sua importância como referência nos assuntos que tratam é visto até os dias atuais como inovador. O lado ruim dessa história é que “certas séries não fôssem [sic] também encerradas, quando seus criadores as terminaram, pois a ganância dos distribuidores as fêz [sic] continuar com outros ilustradores [...]” (MOYA, 1977, p. 40). Conforme mencionado pelo autor, mesmo com o fim na obra, definido pelos seus próprios autores, os *syndicates*, responsáveis pela distribuição, não a deixavam de lado, colocando novos autores e desenhistas para trabalhar no mesmo título.

Nos anos que antecedem a criação do mercado de super-heróis, as revistas em quadrinhos não estavam mais vendendo bem, devido ao motivo de repetição de histórias nos jornais, o que acarretou no desinteresse de leitores, inclusive ao leitor dos *pulps*. A editora *National Periodical* estava quase falindo e com isso, um dos executivos do jornal Jack Liebowitz resolveu ligar para um amigo de um *syndicate*, solicitando histórias que não eram aprovadas para veiculação e estavam de canto, então foi oferecida uma história criada por dois adolescentes de um personagem que se chamava *Superman* (Super-Homem) (GUEDES, 2004).

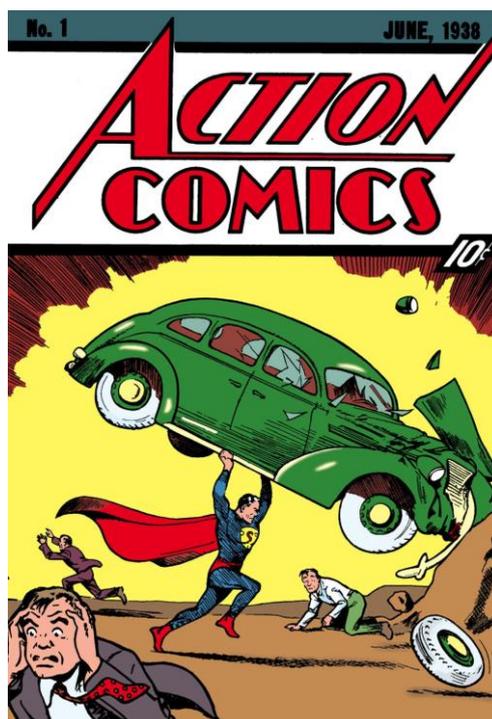
Dois jovens de pouco mais de vinte anos, de Cleveland, Ohio, chacoalharam o mundo com a criação do Superman. A idéia [sic] lhes veio ainda na escola, Jerry Siegel, o escritor, criou o personagem e ofereceu a seu amigo Joe Shuster a oportunidade de desenhar o personagem. Durante cinco anos, ofereceram o personagem a todos os Syndicates. Os editores e distribuidores consideravam-no fantástico demais, recusando sempre. Mas os rapazes tinham fé em sua criação e continuaram a oferecer de sindicato a sindicato, de revista em revista. (MOYA, 1977, p. 62).

O autor deixa claro na citação acima que temas fantasiosos demais não estavam sendo atrativos para o mercado, visto que as histórias de aventuras mostravam heróis do cotidiano, algum personagem que era visto como herói pela sociedade e não um super-herói com poderes, o poder do herói de aventura era ser mais inteligente, forte, ágil que o inimigo e isso era algo possível visto aos olhos de quem fazia a curadoria das histórias. Mexer em histórias que já estavam dando dinheiro durante toda década não era atrativo aos *syndicates* e aos jornais que compravam essas histórias, era isso então o que pensavam, mas em meio uma crise, que provavelmente levaria a falência de uma editora, arriscar era o menor dos problemas.

2.1 A ERA DE OURO DOS QUADRINHOS

Por todas essas razões a década de 1930 foi uma das principais décadas para a história dos quadrinhos e tudo que viria após esses lançamentos. Inspirados pela necessidade dos americanos em fugir da realidade perante os problemas recentes com a economia, grandes autores, surgiram espalhando o seu talento em arte e narrativa gráfica, até então não descoberto. Junto com esses autores as histórias das pulp magazines trabalhavam o imaginário dos leitores de uma maneira acessível e criativa até que poucas novidades viessem aparecendo nas suas páginas frágeis. Os quadrinhos também vinham em decadência, mesmo após grandes lançamentos, a característica do consumo desse meio até então sempre havia sido de muita produção e consumo. Devido ao desespero perante uma falência só uma história poderia salvar uma editora, e marcar para sempre o início da era de ouro dos super-heróis, essa história era *Superman*, lançada na *Action Comics* #1, datada de junho de 1938.

Figura 2 - O primeiro super-herói, Superman em 1938.



Fonte: dc.fandom.com²

Jerry Siegel e Joe Shuster, os criadores do *Superman*, já haviam apresentado a história *Doctor Occult*, *The Ghost Detective*, um detetive que utilizava um uniforme, com capa, e tinha poderes místicos. Esses personagens foram criados inspirados no universo *pulp*, que inspirou também outro lançamento que começou a aparecer nas bancas, a *Detective Comics* (março de 1937), que no número #27 (maio de 1939) iria apresentar ao mundo o personagem *Batman*. O *Superman* apresentou algo inédito até então, um homem com poderes absurdos, uniforme e identidade secreta, seu sucesso foi estrondoso (ANDREOTTI, 2013).

O *Superman* era um alienígena do planeta *Krypton*, que veio para a terra para fazer o bem, vestia um uniforme colado no corpo, com aparência futurista e com as cores básicas da bandeira americana, azul e vermelho e utilizava uma capa. Na sua vida normal era chamado de Clark Kent, um tímido repórter, que se fingia de covarde para ninguém o reconhecer. A inspiração do nome Clark foi devido a Clark Gable, ator de Hollywood, que mais tarde iria estrelar no premiado *E o Vento Levou*. Lois Lane, a jornalista que amava o *Superman*, mas odiava o Clark Kent, foi uma criação de Siegel, devido um amor platônico da época de escola (GUEDES, 2004).

O universo *pulp* junto com os acontecimentos históricos nos Estados Unidos

² Disponível em <https://dc.fandom.com/pt-br/wiki/Action_Comics_Vol_1_1> Acesso em 05 de Junho de 2021.

transformaram o mercado para chegarem no universo dos super-heróis, dois amigos de escola, se aproveitaram de suas próprias experiências e referências para criar o herói que seria o marco inicial de toda uma era. A mistura de experiência de vida dos criadores, misturando elementos da cultura popular, como por exemplo a utilização do nome de um ator famoso para ser o nome do personagem, foi uma mistura com alto impacto nas vendas.

Não demorou muito para esse aumento em vendas ocorrer, logo após alguns números a revista *Action Comics* já havia dobrado sua tiragem. Versões em tiras diárias e páginas dominicais foram distribuídas em 1939. Dois anos depois já atingia uma circulação de vinte milhões de exemplares de jornais. O autor deixa claro que esse sucesso passou também para programas de rádio, cinema e TV, onde o personagem aparecia era público garantido, a marca *Superman* estava nascendo e sendo reconhecida mundialmente (MOYA, 1977).

A mistura entre a cultura popular, referências de conteúdo *pulp*, herói com superpoderes e roupa diferente dos heróis das histórias de aventuras, fazendo referência a bandeira americana, serviu muito bem para a indústria. Outro ponto importante foi o nascimento de uma marca, muito mais relevante que um personagem, visto que o nome *Superman* iria estrelar pelos principais meios de comunicação da época, como jornais, rádios e tv, arrastando uma legião de fãs consumidores do seu conteúdo. Precisava de tempo, para que sem sucesso, editoras concorrentes tentarem lançar o seu próprio super-herói, conforme mencionado pelo autor, “De olho no sucesso repentino de Super-Homem, as outras editoras sentiram-se motivadas a criar seus próprios super-heróis. Infelizmente não tinham experiência alguma no ramo.” (GUEDES, 2004, p. 18).

A criação do *Superman* movimentou novamente toda indústria e mercado de quadrinhos norte-americanos. A indústria já tinha histórico de alta produção e “inspirações”, para não dizer cópias ou plágios baratos, em outros materiais que eram sucesso para tentar alavancar as suas próprias vendas. O lado bom dessa história é que a produção sendo em grande escala haverá muitos erros e muitos acertos também e ambos geram uma evolução criativa para a indústria.

Não só proliferaram personagens, como estúdios de desenhistas progressivamente profissionalizados adentraram o mundo mal impresso dos gibis em quatro cores e padrões gráficos pedestres. O Superman e os outros personagens que surgiram imediatamente na sua esteira foram de fato um surto de criatividade mal paga, tosca, que de tal forma aderiu ao imaginário popular que se tornou o subgênero mais longo dos quadrinhos norte-americanos: os quadrinhos de super-heróis. (PATATI & BRAGA, 2006, p. 68)

A indústria dos super-heróis estava criada, não de uma maneira organizada e muito menos de uma maneira revolucionária, poucos personagens se destacavam no nível do *Superman*. Os estúdios estavam com a produção acelerada para concorrer com o homem de aço e estavam fazendo isso com grandes nomes do mercado, era uma loteria entre os estúdios, *syndicates* e jornais.

A criação do *Superman* fez a indústria se movimentar, de uma maneira que sempre se movimentou, mas as vendas de *Superman* foram algo fora da realidade para o momento que estavam vivendo os americanos. Por esse fator as demais editoras queriam ter um personagem tão bom quanto o ele, algo que vendesse muito e pudesse ser além de um personagem, que caminhasse entre os meios de comunicação com seu público fiel o acompanhando. Depois de tantos personagens falhos lançados, em maio de 1939, outro se destacou, uma criação de Bob Kane e Bill Finger, *Batman*.

Bob Kane tinha apenas 23 anos quando começou a pensar em criar algum super-herói ao nível do *Superman*. Ele havia aprendido a desenhar via correspondências, e apesar de ser criativo, seus desenhos não se destacavam. Por notar que não tinha habilidades com roteiros, teve a ideia contratar alguém para ser sua dupla, com isso contratou Bill Finger, que merece o crédito pela criação do *Batman* igualmente, visto que ajudou na concepção do visual do personagem e na definição de sua personalidade no desenvolvimento da história (GUEDES, 2004).

O *Batman* era um personagem sombrio, que não possuía poderes super-humanos, ele era o oposto do *Superman*. No decorrer das décadas e das criações de super-heróis, muitos se baseiam nesse contraste entre esses dois personagens. O *Superman* foi enviado para o planeta Terra devido um ato de seu pai para salvá-lo da explosão de seu planeta natal. O *Batman* é o sobrevivente de um assalto, do qual presenciou a morte dos pais. Ambos os personagens pertenciam à mesma editora, a *National Periodical Publications*, que mais tarde iria chamar *DC Comics*, devido ao sucesso de sua publicação *Detective Comics*, revista onde o *Batman* estreou, no número 27 (PATATI & BRAGA, 2006).

As diferenças entre os dois personagens já eram visíveis a partir de seus uniformes, onde o do *Superman* era vermelho e azul e o do *Batman* era preto e cinza. A criação do *Batman* gerou uma divisão entre o lado da luz, representado pelo *Superman*, e o lado das trevas, representado pelo *Batman*. Independente do lado, ambos os personagens eram da mesma editora, e se tornaram seus principais fatores de vendas.

Batman era o disfarce de Bruce Wayne, que presenciou o assassinato de seus pais quando era criança. Sua cidade é Gotham City, uma cidade sombria, com muita violência, escura, sem esperanças de melhorias por parte do governo e com muitos vilões e bandidos. Com um forte trauma causado pelo assassinato de seus pais, Bruce, disposto a se vingar, utiliza de sua herança para virar o *Batman*, e de qualquer maneira tentar diminuir o crime em sua cidade. Devido não ter superpoderes, ele aposta em desenvolver utensílios e objetos que o ajude nessa missão de salvar sua cidade, algumas de suas criações são: o *batmóvel*, o cinto de utilidades e o *batsinal* (GUEDES, 2004).

Os dois maiores super-heróis da *DC Comics* haviam sido criados, grandes opostos que para a editora só significavam lucro e boas vendas, e para os artistas, exploração. Isso foi comum durante as principais criações de super-heróis da era de ouro, era conhecida entre 1938 (criação do *Superman*) a 1950 (antecede o código de ética dos quadrinhos). “[...] apesar de nunca mais conseguirem criar outro personagem de sucesso comparável, os dois [criadores do *Superman*] deram poderosa injeção de vitalidade criativa aos quadrinhos.” (PATATI & BRAGA, 2006, p. 73).

Infelizmente os criadores de histórias em quadrinhos não eram bem recompensados, muito a produzir para o grande volume de ganhos ficar para a editora. Apesar de ser um mercado muito criativo e produtivo, esse mérito não era dado aos criadores, muito disso devido ao histórico das histórias em quadrinhos, onde o público tende a atualizar seus gostos. Por mais que os números de vendas mostrassem o sucesso de um quadrinho, as editoras acabam por pensar que era momentâneo e por isso buscava ter ganhos rápidos para algo que, em teoria, iria saturar rápido ao público, não foi o caso dos super-heróis.

A *DC Comics* sendo a pioneira em apresentar quadrinhos de super-heróis, acaba rapidamente despertando a atenção de uma outra editora, *A Timely publications*, que até então apenas publicava *pulps*. Seu dono, Martin Goodman, estava preocupado com o decorrer da empresa, visto que histórias *pulps* começaram a perder espaço para o consumo de histórias em quadrinhos. Buscando uma alternativa, Goodman foi até os chamados Shops, que eram estúdios que produziam quadrinhos, mas não conseguiam investir para imprimir e publicar. Lá ofereceram a ele duas histórias, a primeira do príncipe submarino *Namor* e a segunda de um andróide que voava com seu corpo coberto de fogo, Tocha Humana. Esses personagens, juntos, formaram a revista *Marvel Comics #1* (1939), revista essa que assim como a *Detective Comics*, fará a empresa mudar de nome. (GUEDES, 2004).

O primeiro lançamento da *Timely* chega ao mercado com novos personagens, graças à visão de negócio de seu dono e a percepção que estava perdendo espaço para os quadrinhos. É importante para o mercado esse lançamento, visto que é o início da concorrência *DC vs Marvel*, que além de concorrerem nas vendas acabam por concorrer na criação de seus personagens. Para a indústria, quanto mais produção e mais criações melhor, visto que o público iria consumir ambas, ganharia mais leitores aquela editora que fosse mais criativa e inovadora.

Mesmo chegando com bons personagens na estreia, a *Marvel* demorou a ganhar destaque na indústria, a *DC* já havia lançado o *Superman* em 1938 e o *Batman* em 1939, ambos se tornando os títulos principais da empresa. A *Marvel* tentava lançar novos personagens, porém eles não ganhavam destaque, a empresa copiava o que estava fazendo sucesso, porém de seu jeito, sem conseguir o sucesso da concorrente. Durante a Era de Ouro, além do *Namor* e do *Tocha Humana*, outro importante personagem foi criado, por Joe Simon e Jack Kirby, *Capitão América*, em 1941. Nesse mesmo ano a *DC* completa a chamada trindade dos super-heróis (*Superman*, *Batman* e *Mulher-Maravilha*), lançando a *Mulher-Maravilha* na revista *All Star Comics* #8 (TUCKER, 2018).

Jack Kirby e Joe Simon já eram conhecidos em 1940 por seus trabalhos com personagens e histórias mais realistas dentro dos quadrinhos, mas o destaque veio em 1941 com o lançamento do super-herói *Capitão América*. O lançamento do *Capitão América* marcou um importante momento para a indústria dos quadrinhos, ele estreou uma revista com seu próprio nome, algo que não havia ocorrido ainda, visto que *Superman* e *Batman* estrearam em revistas com um mix de histórias (*Action Comics* e *Detective Comics*), além disso o personagem aparecia dando um soco em Adolf Hitler na capa, em referência a segunda guerra mundial (1939 a 1945), que ainda ocorria durante o ano de lançamento (PATATI & BRAGA, 2006).

A primeira decadência dos super-heróis ocorreu durante o período da segunda guerra mundial, devido ao racionamento de papel e autores precisando ir para a guerra. Os Estados Unidos entraram na guerra em dezembro de 1941, mas desde o início desse ano as editoras já pressionavam os autores para trabalharem mais, visando estocar os trabalhos desses artistas. Os super-heróis em seu lançamento, tinham como objetivo acabar com problemas comuns para a sociedade, como enfrentar criminosos para salvar o dia, já em 1940 com o clima de guerra se espalhando pelos Estados Unidos, os super-heróis começaram a ser patriotas, lutando contra alemães e japoneses, seus rivais na

guerra (ROBB, 2017).

A guerra chegou ao mundo dos quadrinhos antes mesmo dos soldados americanos entrarem nela. Mesmo com a preocupação das editoras em perderem seus autores e artistas para a guerra, elas continuaram produzindo conteúdo relevante para a indústria, por exemplo, a aposta de lançar o Capitão América em uma revista própria do herói, sem fazer com o público leitor um teste de popularidade, além de fazer a relação com a guerra na capa, deixou claro que o personagem era patriótico e contra nazistas.

Os quadrinhos se espalharam rapidamente durante os acontecimentos da segunda guerra mundial, grandes histórias já haviam sido criadas, as principais da *DC Comics*, durante a Era de Ouro, eram: *Superman* (1938), *Batman* (1939), *Flash* (1940), *Lanterna Verde* (1940), *Sociedade da Justiça* (1940) *Capitão Marvel* (1940) (atualmente conhecido como *Shazam*) e *Mulher-Maravilha* (1941). Na *Marvel Comics*, as principais histórias eram: *Namor* (1939), *Tocha Humana* (1939), *Visão* (1940) e *Capitão América* (1941). Mesmo com essa multiplicação de super-heróis, depois do fim da segunda guerra mundial, em 1945, esse gênero entrou em decadência, títulos de terror, faroeste, romance e guerra fizeram as vendas triplicarem entre 1945 e 1954. A Era de Ouro dos quadrinhos estava chegando ao fim, porém os personagens da famosa trindade da *DC Comics* (*Batman*, *Superman* e *Mulher-Maravilha*) possuíam ainda destaque com programas de TV e *merchandising*, na TV *Superman* era destaque em seu seriado *Adventures of Superman* (1953), as histórias eram simples e não muito produzidas, o super-herói não aparecia voando, aparece pulando em algumas cenas e quebrando paredes para lidar com uma quadrilha de ladrões de banco (MORRISON, 2012).

Os super-heróis, salvadores patrióticos durante a guerra, perderam a função nos quadrinhos, combater os alemães não era mais atrativo para os leitores e outros heróis lançados durante esse período pós-guerra não alcançaram o estrelato, não vendiam e logo tinham suas histórias canceladas. “Na América pós-guerra, super-heróis não eram mais um bom negócio. No ressoar da bomba de Hiroshima, eles já não convenciam e tampouco, fascinavam mais ninguém.” (GUEDES, 2004, p.36).

A indústria sempre buscava novidades e mantinha o foco em vendas, foi assim no início com as tiras em jornais e também no fim da Era de Ouro. As vendas mediam qualidade para as editoras, se estavam vendendo, logo devemos criar mais desse mesmo gênero e apresentar ao público, porém entre 1945 e 1954 os quadrinhos de super-heróis não estavam vendendo. O fim da Era de Ouro dos quadrinhos foi marcado por tentativas de heróis falhos que não vendiam, mas após o ouro veio a prata e junto com

ela, o *Comics Code Authority*, "código de ética dos quadrinhos", que tinha o papel de censurar o que não achavam adequado.

2.2 A ERA DE PRATA DOS QUADRINHOS

Em 1954, o livro *Seduction of the Innocent*, escrito por Fredric Wertham, um psiquiatra alemão, trouxe a público uma tese onde os quadrinhos eram os responsáveis pela delinquência juvenil. O autor trouxe uma análise parcial que gerou muita polêmica entre as famílias americanas, além disso posicionamentos culturais, sexuais e políticos dos personagens começam a ser julgados (LUYTEN, 1989).

Wertham fez rápidos movimentos para culpar os quadrinhos, além do livro ele fazia palestras sobre o assunto, ia a programas de rádio e tv e junto dele trechos que considerava violento ou com sexualidade "explícita", uma verdadeira campanha contra esse tipo de histórias. As editoras também se movimentaram, a *National (DC Comics)*, já estava solicitando histórias mais infantis para as revistas do *Batman*. O assunto virou debate no senado americano, que começou a investigar as principais editoras, criando o *Comics Code Authority* (GUEDES, 2004).

Figura 3 - Selo do código de ética.



Fonte: universohq.com (2011) ³

A Era de Prata dos quadrinhos se inicia com o código de ética, as editoras com medo da pressão estatal acabam cedendo e aceitando as diretrizes impostas pelo código. Para a indústria dos quadrinhos inicia uma época de autocensura, para continuarem a criar os personagens e lançar histórias, precisavam se adequar ao código. As histórias já

³ Disponível em <<https://universohq.com/noticias/dc-comics-abandona-o-sistema-classificadorio-da-comic-code-authority/>> Acesso em 06 de Junho de 2021.

eram consideradas para um público infantil ou jovem, nesse momento as histórias passam a ser muito mais infantis, as editoras se obrigam a obedecer às regras impostas, visto que na capa do quadrinho era colocado um selo do *Comics Code Authority*.

Nos anos pós-guerra o sucesso estava nas histórias de terror, lançadas pela editora *EC Comics*, vendiam muito em comparação com os super-heróis, porém a partir do momento que o código de ética começa a ser imposto a *EC Comics* não aguentando a pressão para as alterações no conteúdo acaba por encerrar suas atividades no ramo do terror e foca no lançamento da revista *MAD*, decisão que fez novas oportunidades surgirem para os super-heróis se destacarem. A editora pioneira em histórias em quadrinhos de super-heróis, a *DC Comics*, resolveu ressuscitar um personagem da Era de Ouro, Flash, reformulando o personagem, adicionando histórias com mais ficção científica envolvida e até mudando o nome do personagem, antes, Jay Garrick, agora, Barry Allen (MARANGONI; ANDREOTTI; ZANOLINI, 2017).

A volta do personagem Flash ocorreu na revista *Showcase #4* de novembro de 1956, contando a história de Barry Allen, um cientista policial, que em uma noite devido a um acidente químico em um laboratório, desenvolve o poder de ser o homem mais rápido do mundo. A história agradou ao público, vendeu todos os exemplares publicados rapidamente, o que fez as editoras notarem que histórias de heróis reformuladas poderiam ser uma alternativa, visto que esse personagem já existia desde a Era de Ouro e seu As editoras trabalham com oportunidades geradas pelo próprio mercado de quadrinhos, vendia mais quem mais rápido percebesse essas alterações mercadológicas, quem insistia no erro acabavam por falir. O esgotamento da tiragem de uma revista que continha um personagem que já havia sido lançado despertou olhares e pensamentos nas editoras, visto que elas possuem diversos heróis que não performaram bem em seu lançamento original, poderiam tentar a reformulação de vários personagens como uma aposta. A *DC Comics* mais uma vez foi a pioneira dentro do mercado dos quadrinhos, com o lançamento do *Superman* ela lançou a considerada Era de Ouro dos quadrinhos e com a volta de Flash ela dá início a volta dos super-heróis no topo das vendas.

A *DC Comics* começou a restaurar seu catálogo de super-heróis, os destaques, junto com o Flash, foi Lanterna Verde, agora com o personagem Hal Jordan, um piloto de caça, relançado na revista *Showcase #22* (1956) e a Sociedade da Justiça, virando Liga da Justiça, na revista *The Brave and The Bold #28* (1960). Com o sucesso em vendas Jack Liebowitz, coproprietário da *DC Comics* (Ainda chamada de *National*) em

um encontro com Martin Goodman, proprietário da *Marvel* (que se chamava *Atlas Comics*), se vangloriava de ter ascensão no lançamento dessas novas histórias com antigos personagens, ainda mais com sua Liga da Justiça, um grupo de super-heróis. Foi então que Goodman voltando para o escritório solicitou para seu principal editor, Stan Lee, para que criasse também um grupo de super-heróis, reaproveitando o catálogo da editora. Stan Lee em uma conversa com sua esposa decidiu fazer algo que ele mesmo gostaria de ler, criou assim o Quarteto Fantástico (1961), abrindo as portas para a era *Marvel Comics* de super-heróis (CASSONI, 2016).

O crescimento da *Marvel Comics* não se deu apenas pela ideia de Stan Lee, visto que ele apenas fazia os roteiros das criações, alguém precisava desenhar e essa pessoa era o já conhecido Jack Kirby, um dos criadores do Capitão América. A história do Quarteto Fantástico ocorre a partir de um acidente espacial sofrido pelos quatro cientistas que estavam em uma missão, onde eles sofrem a exposição de raios cósmicos, adquirindo assim seus poderes. Dessa maneira Lee e Kirby conseguiram aproximar o público leitor da sua história, visto que não eram super-humanos de nascença, como o *Superman*, mas pessoas normais que ganharam poderes devido a um ocorrido do cotidiano. A produção dessa história foi o início do chamado "Método *Marvel*" nas produções de quadrinhos, esse método se baseava em Stan Lee criando a ideia principal, debatendo os detalhes e resumindo a história a Jack Kirby, que rapidamente começava a desenhar, Stan Lee então pegava esses desenhos já finalizados e ia completando os balões de falas e demais textos (ROBB, 2017).

As criações da década de 1960 da *Marvel*, após o Quarteto Fantástico, começaram a aparecer muito rapidamente no mercado, o método criado por Lee e Kirby para a produção acelerou o processo criativo. O público voltou a simpatizar com os super-heróis de ambos os principais lados criativos, *Marvel* e *DC*, porém nessa década, a corrida da *Marvel* teve maior destaque.

Claramente a *Marvel* estava preparando algo, e, nos meses que se seguiram, Lee e seus colaboradores lançariam mais heróis dentro do molde inovador do Quarteto Fantástico. Muitas vezes eram pessoas comuns a quem – citando uma frase famosa – “grandes responsabilidades” tinham sido impostas, e eles tinham dificuldades em lidar com suas novas habilidades e com a melhor maneira de usá-las. (TUCKER, 2018, p. 24).

A *Marvel* dispara então sua criatividade ao mercado, em janeiro de 1962 lançam na *Tales to Astonish* #27 o personagem Homem-Formiga, logo após, em maio, uma revista própria para o personagem O Incrível Hulk, *Thor* em agosto, na *Journey into Mystery* #83, no mesmo mês, Homem-Aranha na *Amazing Fantasy* #15. A criatividade

da *Marvel* se manteve em 1963, lançando em março o Homem de Ferro, na *Tales of Suspense* #39, em julho o Doutor Estranho, na *Strange Tales* #110 e em setembro as duas equipes mais conhecidas da *Marvel*, Os Vingadores e os *X-Men*. Os resultados mostravam a *Marvel* muito a frente da *DC* nessa década, os números indicam 27,7 milhões de revistas vendidas em 1965, os heróis novamente haviam voltado ao topo dos quadrinhos, pelo menos para a *Marvel* (TUCKER, 2018).

As editoras trouxeram inovações mesmo com o código de ética ativo no mercado, o método *Marvel* de fazer quadrinhos soube traçar bem a rota do sucesso de seus personagens e obedeciam ao código para que as publicações continuassem as vendas. A *DC Comics* foi a primeira a perceber o espaço livre para os super-heróis voltarem ao estrelato, mas no decorrer da Era de Prata, foi a *Marvel* que ganhou destaque, criando seus principais personagens e grupos de super-heróis.

Stan Lee era muito mais que um roteirista de histórias de super-heróis, ele era a cara da *Marvel* nos negócios também. Ele já havia criado uma aproximação com o público solicitando para que os leitores enviassem cartas ao editor, onde pedia para que os leitores indicassem erros de continuidade na história e explicasse o motivo, além disso, criava apelido para os responsáveis pelas revistas, ele era “O Homem” e Kirby era o “Rei”, por exemplo. Outra estratégia criada para aproximação com o leitor foi o fã-clubes oficial da *Marvel*, chamado de *The Merry Marvel Marching Society*, onde por um dólar o leitor recebia pequenos objetos de colecionismo relacionados aos quadrinhos (GUEDES, 2004).

A *DC Comics* começou a fazer importantes movimentações e contratações após essa ascensão da *Marvel*, entre 1964 e 1969, grandes nomes para os quadrinhos foram contratados na *DC* neste período de baixa da editora. Steve Ditko, Neal Adams, Joe Kubert, Dick Giordano e Dennis O’Neil foram os principais nomes contratados durante esse período. A tentativa dessas contratações era melhorar o editorial das revistas, desde as capas até pequenos detalhes internos, visto que a *Marvel* era conhecida por ter as capas mais chamativas das bancas nesses anos. A *DC* lançava muito quadrinho, em média 340 anualmente, em quantidade ela liderava, em qualidade não, vide as vendas, em comparação com a *Marvel*, a *DC* vendia 45% da tiragem impressa e a *Marvel* 85%, tudo que sobrava era prejuízo (TUCKER, 2018).

A *DC* começou bem a Era de Prata, inclusive influenciando as principais criações de sua concorrente, porém no decorrer da década de 1960 não houve nenhum lançamento diferente de personagem, a não ser os relançamentos de personagens já

trabalhados de outra forma durante a Era de Ouro. A *Marvel* seguiu sua receita, mantendo as vendas em alta em diversos títulos, se aproximando do leitor, criando uma família de super-heróis diferentes e uma legião de fãs fiéis.

Uma das dificuldades em começar a ler quadrinhos de super-heróis é a “bagunça” na cronologia da história. Para apressar a produção as histórias não eram concretizadas, o final era aberto, deixando ao leitor a missão de comprar a próxima edição, estratégia vista nas épocas das tiras diárias ou semanais dos jornais para manter o leitor. De fato, os quadrinhos de super-heróis mantiveram seus leitores, quem acompanhava a estreia de um personagem ou revista se mantinha comprando para descobrir a continuidade. Essa prática era falha para conquistar potenciais novos leitores, pois devido às altas referências aos números passados o leitor ficava perdido na história, não comprando no mês seguinte. Entre 1968 e 1969 várias revistas foram canceladas, novamente os super-heróis estavam perdendo sua força com o público, alguns ajustes no *Comics Code Authority* fizeram com que novas histórias fossem criadas, autorizando questões políticas e sociais, nasce assim a Era de Bronze (MARANGONI; ANDREOTTI; ZANOLINI, 2017).

2.3 A ERA DE BRONZE DOS QUADRINHOS

A Era de Bronze dos quadrinhos ocorreu de 1970 a 1985, até 1970 pequenas editoras fecharam, restando no mercado apenas as mais fortes até então, *Marvel* e DC. Em setembro deste ano, Stan Lee anunciou oficialmente a saída de Jack Kirby da *Marvel*, agora ele estava indo para a concorrente. Uma perda enorme para a empresa, porém não podiam parar, em outubro Martin Goodman, dono da *Marvel*, aceitou a proposta de Roy Thomas para lançar um quadrinho com o personagem Conan, um bárbaro, criado por Robert E. Howard no universo de revistas *pulp*. A saída de Kirby foi um desafio para a *Marvel*, provar que eram os melhores no mercado de quadrinhos, queriam mandar o recado a Kirby. Nesse início de década, a DC tinha apenas dois títulos que mantinham a empresa em alta, *Superman* e *Action Comics*, em ambos o *Superman* era o protagonista (GUEDES, 2008).

Dentro da *DC Comics*, Jack Kirby criou o Quarto Mundo, nome dado a série de quatro publicações baseadas dentro do mesmo universo, as revistas eram: *Superman's Pal Jimmy Olsen*, *The New Gods*, *The Forever People* e *Mister Miracle*. Escrevendo o Quarto Mundo que Kirby criou um dos maiores vilões da *DC Comics*, Darkseid,

novamente trazendo inovação à indústria com suas ideias, Kirby conquistou novos seguidores de suas artes e não importava se estava trabalhando para a *Marvel* ou DC, haveria consumo (TUCKER, 2018).

O início da década de 1970 já mostrava potencial, apesar das polêmicas e guerras entre editoras, quem estava ganhando era o público. Com as editoras buscando lançar sempre bons quadrinhos no mercado, as inovações e novas criações vieram, complementando universos já criados e adicionando a eles importantes novos personagens. A *Marvel* buscando inspiração nos antigos *pulps* escritos na década de 1930 e a DC aproveitando e dando liberdade à toda a criatividade de Jack Kirby, esse foi o início da Era de Bronze.

Um dos marcos históricos dessa era foi o combate dos super-heróis contra as drogas. Visando alertar aos jovens, até então público alvo dos quadrinhos, os perigos das drogas, uma agência do governo americano solicitou para a *Marvel* uma história que apresentasse algo relacionado, a história foi entregue e após lida, negada, acharam pesado demais para o público “infantil” que consumia a revista do Homem-Aranha, principal personagem nesses anos. Na trama o amigo de faculdade de Peter Parker (Homem-Aranha) aparece usando drogas, sofrendo por ser um dependente químico. Stan Lee não concordando, visto que achava o super-herói uma figura importante para se impor contra as drogas autorizou a publicação da revista, sem a aprovação do *Comics Code Authority*, saindo assim sem o selo na capa. Após três meses foi a vez da *DC Comics*, em uma história com o Lanterna Verde e o Arqueiro Verde, Roy Harper, ajudante adolescente do Arqueiro Verde está sofrendo com o vício em heroína. A história foi também lançada sem a aprovação do código de ética e foi premiada como a melhor história individual em 1971, porém a audácia de Stan Lee na época ganhou destaque ao desafiar o código primeiro que a concorrente, no fim ambas entram para história da indústria como bons momentos da Era de Bronze (GUEDES, 2008).

Por mais que a *Marvel* estivesse vendendo mais do que a *DC* em títulos individuais, a *DC* tinha o maior número de vendas do mercado, devido seus altos volumes de títulos diferentes lançados, ela era líder desde o lançamento do *Superman*, em 1938, devido a isso. Em 1972 a *Marvel* passa a *DC* em vendas, isso ocorre 11 anos após o lançamento do Quarteto Fantástico de Lee e Kirby, momento em que a empresa começa a crescer e lançar grandes personagens a partir de 1961. A *Marvel* estava gigante, seus títulos passaram de 270 para 513 anualmente, seus principais personagens começaram a ganhar novas revistas, o que provocou a *DC* a tentar se equiparar a ela,

seu editor chefe, Carmine Infantino, prometeu alcançar todos os títulos que a concorrente lançava, com isso lançou novos títulos e recuperou alguns velhos personagens, onde poucos se destacaram (TUCKER, 2018).

A necessidade de sempre estar inovando trouxe aos quadrinhos momentos muito importantes para a criação da indústria. Em 1973, mesmo com seu principal título, O Espetacular Homem-Aranha, vendendo muito, a *Marvel* resolveu matar uma personagem definitivamente na história, essa personagem era a namorada de Peter Parker, Gwen Stacy. Após o lançamento dessa edição, Stan Lee começou a receber cartas de fãs enfurecidos com o ocorrido, ele sempre manteve escolhas profissionais das quais não afetasse muito o negócio, mas essa decisão afetou, ocorreu sem a preparação do público, simplesmente mataram a personagem em uma edição, chocando quem acompanhava ferozmente a publicação e nunca havia visto algo do tipo nos quadrinhos. Stan Lee resolveu, solicitou a publicação de uma saga onde o vilão agia através de clones para ferir seus adversários, onde Gwen foi apenas clonada para o vilão poder abalar o psicológico de Peter Parker (GUEDES, 2008).

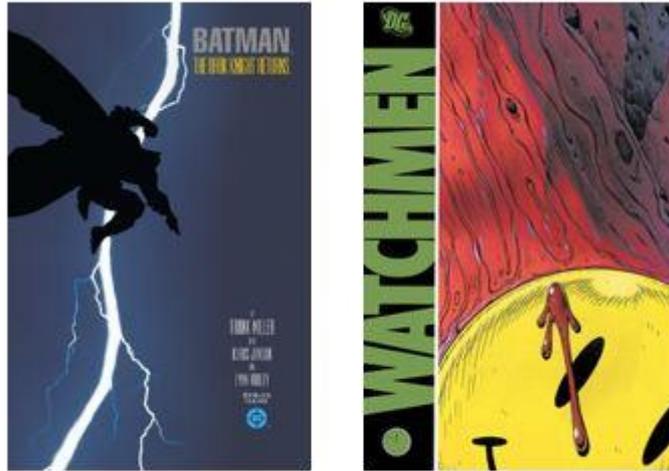
As mudanças em alguns pontos do código de ética fizeram as histórias se desenvolverem de uma maneira diferente na Era de Bronze, muito além dos pequenos ajustes realizados no código, os grandes editores da época começaram a confrontar o código, e, além disso, começaram a deixar os leitores desconfortáveis com situações não vistas ainda nos quadrinhos. Super-heróis com problemas com as drogas, namoradas de super-heróis morrendo, por mais que os leitores indicassem nas vendas o que era ou não bom o bastante, foram decisões editoriais que fizeram a indústria crescer.

Tempestades de inverno afetou a distribuição de quadrinhos no fim de 1977, a *DC* foi quem mais sofreu com as devoluções de materiais que não chegaram ao público. Nesse ano, a Warner já era dona da *DC Comics* e com as baixas vendas em quadrinhos solicitava urgente uma reformulação. 40% dos títulos foram cancelados e diversos funcionários foram demitidos, a crise chegou até a *DC*, que esperava ansiosamente o lançamento do filme *Superman* em 1978, visando aumento nas vendas de quadrinhos. Em 1980 a distribuição de quadrinhos que até então era focada para as bancas, começou a chegar nas *comic shops*, que começaram a abrir visando o nicho colecionador e não o público geral. Essa mudança na distribuição foi importante para editores e autores, visto que a venda em lojas especializadas atrai um público fiel e fanático pelos quadrinhos (ROBB, 2017).

Nos primeiros anos da década de 1980 as editoras começaram a lançar quadrinhos exclusivos em *comic shops*, a *Marvel* foi a primeira a lançar, *Cristal* (*Dazzler*, no original) número 1, que vendeu 428 mil exemplares apenas em lojas especializadas, os executivos ficaram surpresos com o nicho que as lojas atingiam. A *DC* logo começou seus lançamentos exclusivos também *Madame Xanadu* especial 1, vendendo cerca de cem mil exemplares. Com o sucesso de venda nesse mercado logo a distribuição se inverteu, anteriormente as bancas eram o foco e ficavam com a maior parte das revistas, agora as lojas especializadas é que iriam ficar com essa maior parte (TUCKER, 2018).

Nesse início de década um americano chamado Frank Miller começou a ganhar destaque escrevendo o título do *Demolidor*, para a *Marvel*. Além de criar os roteiros, ele os desenhava e com isso Dennis O'Neil colocou ele trabalhar no título do *Demolidor*, que não estava bem de vendas. Miller trouxe novos personagens e um clima mais sombrio ao quadrinho, transformando o personagem em um dos mais famosos do catálogo da *Marvel*. Fora dos Estados Unidos, na *Marvel UK*, outro escritor, britânico, chamou atenção do editor chefe da *DC Comics* com seus trabalhos, ele era Alan Moore, que fora convidado para escrever, e tentar salvar as vendas, da *Saga do Monstro do Pântano*. Moore revisou toda a história e começou a fazer ajustes pontuais no personagem principal, trouxe personagens que não eram utilizados e abordou questões ecológicas misturadas com terror. Ambos ficariam para sempre marcados na história da indústria de quadrinhos de super-heróis, Frank Miller lançou *Batman: The Dark Knight Returns* (*Batman: O Cavaleiros das Trevas*) e Alan Moore lançou *Watchmen*, ambos em 1986 (ROBB, 2017).

Figura 4 - Batman: The Dark Knight Returns e Watchmen



Fonte: www.dccomics.com⁴

A *DC Comics* precisava encontrar uma maneira de ajustar sua confusa cronologia dos quadrinhos. Até o ano de 1984 eles trabalhavam com um conceito de Multiverso, onde haviam diversas terras e repetidos heróis dentro dessas terras, suas histórias carregavam referências desde a Era de Ouro, tudo que ocorreu de 1938 a 1984 nos roteiros das histórias era válido. Para resolver esse problema foi criada por Marv Wolfman e George Pérez, em 12 edições, a série *Crisis on Infinite Earths* (Crise nas Infinitas Terras), publicada durante todo ano de 1985, restaurando todo o universo de heróis da *DC Comics* e fazendo seus principais personagens recomeçarem suas histórias com ideias de novos autores (GUEDES, 2008).

⁴ Disponível em <www.dccomics.com> Acesso em 06 de Junho de 2021.

3 LINGUAGEM DOS QUADRINHOS

Entendendo o contexto do início e desenvolvimento da indústria até o lançamento das obras que serão analisadas, é preciso contextualizar a linguagem trabalhada nas histórias em quadrinhos. Segundo Eisner (1989, p. 8): “A configuração geral da revista de quadrinhos apresenta uma sobreposição de palavra e imagem, e, assim, é preciso que o leitor exerça as suas habilidades interpretativas visuais e verbais”. Para Ramos (2009, p. 17): “Quadrinhos são quadrinhos. E, como tais, gozam de uma linguagem autônoma, que usa mecanismos próprios para representar os elementos narrativos”.

Para Eisner (1989) a repetição de símbolos e imagens na intenção de expressar ideias similares, acabam se tornando uma linguagem, criando a gramática da “Arte Sequencial”, termo utilizado por Eisner para descrever as histórias em quadrinhos. Para Mccloud (1995) as histórias em quadrinhos são imagens pictóricas que junto com outras em ordem sequencial são destinadas a transmitir informações.

Podemos dizer que a leitura dos quadrinhos está interligada com a interpretação pessoal do leitor, que ao combinar a imagem sequencial com os textos, cria uma narrativa pessoal com a obra. Mccloud (1995) explica que, um quadro único não pode ser chamado de quadrinho, mesmo que a arte lembre histórias de quadrinhos, pois um quadro único não possui uma sequência de imagem. Ramos (2009, p. 18) reforça a importância da sequência narrativa ao dizer que “O espaço da ação é contido no interior de um quadrinho. O tempo da narrativa avança por meio da comparação entre o quadrinho anterior e o seguinte [...]”. Dessa maneira conseguimos perceber que a linguagem narrativa dos quadrinhos, além de depender da interpretação do leitor, depende de si própria, onde o quadrinho anterior é importante para o próximo, visto que apenas um quadro não deixa claro o que aconteceu no passado da história e não mostrará o futuro da história.

Para uma interpretação profunda dos quadrinhos é necessária experiência do leitor com determinado tipo de narrativa. É possível fazer quadrinhos apenas com imagens, não utilizando palavras, esse tipo de “leitura” exige experiência do leitor para absorver as imagens, que diferentemente de um filme, apenas simulam os movimentos no papel (EISNER, 1989).

Segundo Mccloud (1995) a nossa percepção tem a mania de transformar ícones em algo que já conhecemos, por exemplo, quando vemos um desenho de uma folha

impressa no papel, logo associamos que é uma folha, mas na verdade, todo o conjunto por trás desse desenho fez com que ele se parecesse com uma folha. Porém terão ícones que não iremos reconhecer, logo, temos mais facilidade de reconhecer apenas os mais icônicos, que tivemos contato no decorrer de nossa vida.

As onomatopeias, palavras que procuram reproduzir ruídos e sons, existem para complementar a leitura dos quadrinhos, globalizando o formato, criado originalmente para HQs na língua inglesa. Mesmo as onomatopeias sendo utilizadas na língua inglesa, os leitores conseguem identificar um “CRACK!” como um objeto que está sendo quebrado ou um “SNIFF” como um fungar, pois elas não são traduzidas, visto que cumprem sua função sonora, agregando mais na parte visual do quadrinho (LUYTEN, 1985).

Figura 5 - Exemplo de Onomatopeias.



Fonte: Wizard (2017)⁵

O sentimento do leitor ao consumir uma história em quadrinhos é que está lendo uma história contínua, cabe ao artista saber fazer pausas entre um quadro e outro. É preciso que a narrativa visual seja de maneira contínua, onde o quadro anterior complementa o próximo, que estando juntos, formem sentido para o desenvolver da história (EISNER, 1989).

Entre um quadro e outro existe um espaço chamado de sarjeta, nesse espaço ocorre a transição da história, não visível ao leitor, mas aberto a interpretações de diferentes espaços de tempo entre eles. Para Mccloud (1995, p. 66): “Apesar da denominação grosseira, a sarjeta é responsável por grande parte da magia e mistério que

⁵ Disponível em <<https://wizardnavegantes.com.br/blog/como-sao-as-onomatopeias-em-ingles/>> Acesso em 10 de Abril de 2021.

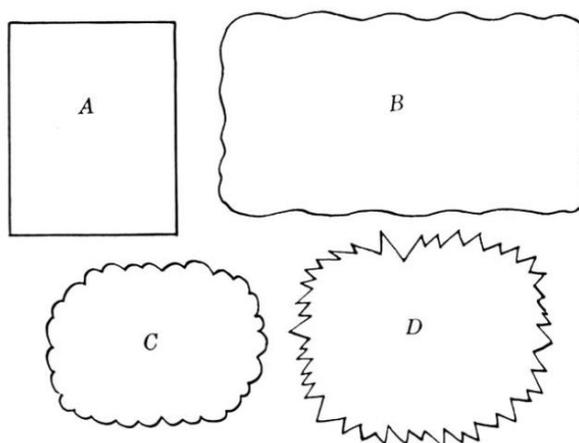
existem na essência dos quadrinhos! ”. É preciso da imaginação do público para entender qual pedaço da história está na sarjeta, mas a interpretação só é possível devido ao antes e ao depois.

Todos esses elementos são etapas da linguagem do autor para o leitor, onde é preciso habilidade do autor para desenvolvimento de bons quadros e a habilidade do leitor para boas análises. Eisner (1989, p. 40) explica que “Na arte sequencial, o artista tem, desde o início, de prender a atenção do leitor e ditar a sequência que ele seguirá na narrativa”. O leitor gosta do efeito da continuidade, mas gosta ainda mais da surpresa que poderá haver no próximo quadro ou no virar de página.

Assim como uma obra de arte em uma moldura, o quadro do quadrinho também possui a sua “moldura”. Cada quadro apresenta um momento de tempo diferente, se nesse quadro está acontecendo diversas conversas ao mesmo tempo, todas elas estão ocorrendo juntas, mesmo que o leitor só consiga visualizar um movimento de cada vez. O quadro mais utilizado é o retângulo, porém formas diferentes também são aceitas e não mudam o significado da história, podendo agregar ou piorar a experiência do leitor (MCCLOUD, 1995). Eisner (1989), chama esse quadro, que “emoldura” o quadrinho, de Requadro.

Segundo Eisner (1989) o requadro em forma reta (Moldura A) representa o tempo presente, o traçado sinuoso (Moldura B) ou ondulado (Moldura C) é mais comum indicar o passado, podendo também indicar emoção (Moldura D) ou pensamento (Moldura C) e a ausência de requadro expressa um espaço ilimitado, visando ter efeito de abranger o que não está visível, mas que tem a sua existência reconhecida. Mesmo assim, o autor reforça que não existe nenhum formato específico em consenso universal entre os artistas para narrar o tempo de uma história.

Figura 6 - Requadros Will Eisner.



Fonte: Quadrinhos e Arte Sequencial (1989)

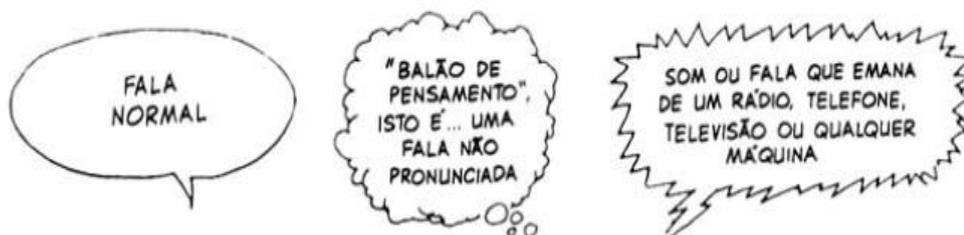
Junto ao quadro, outro componente dos quadrinhos são os balões, segundo Acevedo (1999, citado por RAMOS, 2009) O balão possui dois elementos, o continente, que compõe corpo e rabicho e o conteúdo, texto escrito ou imagem. Uma linha preta e continua fazendo o contorno de um balão é considerada uma linha neutra, tem o objetivo de simular uma fala em tom de voz normal, e, tudo que fugir desse estilo, acaba ganhando um significado único, ganhando outro tipo de expressividade.

Ramos (2009) cita que o livro *Le Ballon dans la Bande Dessinée*, de Robert Benayoun, elenca 72 formas diferentes de se trabalhar um balão, porém reforça que esse estudo pode ser considerado ultrapassado, visto que na era digital as possibilidades se expandem, criando novos modelos personalizados para as histórias.

Para Eisner (1989, p. 26) “O balão é um recurso extremo. Ele tenta captar e tornar visível um elemento etéreo: o som”. Eisner (1989), ainda conclui que os balões foram feitos para seguir a sequência da história, assim como os quadros, seguir na ordem correta, um após o outro, criando um entendimento subliminar na duração de tempo e fala.

O desenvolvimento do balão fez com que ele começasse a contribuir na narrativa da história. Com seu uso em expansão, começou a desenvolver mais do que apenas o papel de conter um texto que emitiria a fala de um personagem, ele passou a criar uma característica de som para a narrativa, refletindo emoções, pensamentos, expressões e outros tipos de sentimentos, aumentando a dimensão de seus personagens (EISNER, 1989).

Figura 7 - Balões Will Eisner.



Fonte: Quadrinhos e Arte Sequencial (1989)

O balão normalmente indica de onde dentro do quadro está vindo aquele “som”, Ramos (2009 p. 43) explica esse elemento como apêndice, “Os dois elementos - balão e apêndice - estão umbilicalmente associados. Trata-se de uma extensão do balão, que se projeta na direção do personagem”. Para Eisner (1989, p. 26) “Os balões são lidos [...] da esquerda para a direita e de cima para baixo [...] em relação à posição do emissor”.

Mesmo Eisner (1989) concluindo que os balões devem estar na direção do emissor daquela fala, Ramos (2009) explica que não é preciso que o emissor esteja aparecendo no quadro, podendo o apêndice ir até o local de fala desejado, deixando o leitor interpretar de quem é a fala. É possível também, balão sem apêndice, segundo Fresnault-Deruelle (1972, citado por RAMOS, 2009), em forma de bolha, indicando apenas o pensamento do personagem.

Uma página de quadrinhos contendo em sua narrativa, quadro, balão, onomatopeia e sarjeta já possui os elementos básicos para entender a linguagem utilizada. Para Eisner (1989), a história deve conquistar o leitor desde a primeira página, onde essa página servirá de introdução, estabelecendo um clima para o leitor, se tornando uma apresentação, muito mais funcional do que apenas uma página decorativa.

Uma história independente do meio que está sendo contada precisa ter uma linha narrativa, elementos que quando se juntam criam algo. O estilo pode ser influenciado pelo meio que a história está sendo contada, fazer um filme é diferente do que fazer uma história em quadrinhos, visto que são duas formas diferentes de expressão artística (EISNER, 2005). Para Eisner (2005, p. 13) “A estrutura de uma história pode ser diagramada com muitas variações porque ela está sujeita a diferentes padrões entre o início e o fim”. O autor ainda mostra que para uma história é preciso ter uma introdução, um problema, um desenvolvimento lidando com o problema, uma solução, até chegar ao seu fim, concluindo todas as partes.

Figura 8 - Construindo histórias Will Eisner.



Fonte: Narrativas Gráficas (2005)

As histórias contadas pelos quadrinhos no decorrer de sua criação e evolução, passaram pelas tiras diárias em jornais, compostas de 3 a 4 quadros, um formato restrito, esse formato se expandiu nas páginas dominicais, onde eram oferecidos maiores espaços para o desenvolvimento da história. Mas foram apenas nos Comic Books, revistas com maior número de páginas em formato 17cm x 26cm, que a história ganhou um verdadeiro espaço para se trabalhar, onde os layouts dos quadros poderiam sofrer alterações e inovações dos autores (EISNER, 2005).

Para Eisner (2005, p. 18) “Os leitores de quadrinhos esperam que os quadrinhos cheguem até eles em embalagens familiares. Uma história contada num formato não-convencional pode ser percebida de maneira diferente. O formato tem uma influência importante na narrativa gráfica”. Podemos dizer que o leitor de quadrinhos espera uma fórmula pronta ao comprar um quadrinho, onde o diferente pode causar estranheza e afastamento do título. Por outro lado, essas diferenciações, podem atrair um novo público, mais aberto a essas mudanças, permitindo aos autores maior diferenciação entre uma obra e outra.

Para Mccloud (2008) o autor precisa fazer com que o público entenda e se importe com a história, para atingir essas metas é preciso ter clareza e saber persuadir o leitor. O autor apresenta um fluxo de escolhas que podem ser seguidas para atingir esse objetivo, a escolha de momento, enquadramento, imagens, palavras e fluxo. Esse planejamento poderá fazer com que a narrativa seja clara e convincente ao leitor, aproximando-o e conectando-o com a obra.

Os desenvolvimentos de boas histórias são geralmente afetados pelas limitações do meio que se utiliza, com isso as histórias profundas demoram a aparecer, mas a culpa disso são as limitações do presente. Por esse motivo a indústria de quadrinhos foi tomada com roteiros e enredos de ação simples e óbvios. A habilidade do artista para reproduzir o que se pensa, atrelado à tecnologia disponível para esse desenvolvimento,

também podem deixar o processo criativo mais complexo (EISNER, 1989).

A transmissão da mensagem da história depende de para quem essa história está sendo contada. O perfil do leitor, construído com suas experiências e vivências culturais, precisam ser consideradas pelo autor. Essa boa comunicação entre autor e leitor vai depender de como a narrativa, que deve ser carregada de boas referências e memórias do próprio autor, consiga se conectar com as experiências do leitor. O jeito mais fácil de passar a emoção ao leitor é trabalhar a empatia, despertando dor, medo ou alegria aos leitores com suas imagens (EISNER, 2005).

Eisner (2005) ainda explica como deve haver um contrato entre o autor e o leitor desde a primeira etapa da história, essa parte é importante para a comunicação entre ambos. Se o autor quer ser compreendido ele precisa transmitir algo compreensível, a responsabilidade de passar a mensagem é do autor, já do leitor é esperado que ele entenda o tempo da história, espaço, movimento, som e emoções, e para isso o leitor precisa de uma razoável experiência nesse tipo de leitura.

Após passarmos por como funciona uma estrutura bruta dos quadrinhos, podemos dizer que a relação entre o autor e o leitor deve ser de pura conexão. A importância na transmissão da narrativa, com detalhes bem trabalhados pelo autor, faz com que o leitor permaneça lendo a história, assim como estranhezas podem o afastar de continuar consumindo esse tipo de material.

3.1 ROTEIRO E PERSONAGEM

O roteiro é uma das tantas partes que complementam um quadrinho, sendo uma fase principal para a criação e desenvolvimento da história. Segundo Danton (2016 p. 6) “Durante algum tempo da história dos quadrinhos, desenhista e roteirista eram a mesma pessoa. Em outras palavras, havia um só artista, que bolava a história, escrevia, desenhava e, em alguns casos, até fazia o letreiramento”. Para o desenvolvimento em nível industrial, são poucos os autores que conseguem entregar boa arte e roteiro trabalhando sozinhos, essa forma de trabalhar ocorre mais entre autores independentes, que fazem seus trabalhos sem prazo de entrega.

Um roteiro, segundo Comparato (2000) deve possuir três aspectos, considerados fundamentais, são eles: *Logos*, *Pathos* e *Ethos*. O *Logos* dá forma ao roteiro, cria uma estrutura, um discurso, é sua estrutura. O *Pathos* é o drama, a vida, a ação, um conflito que gera mais acontecimentos para a narrativa, ele afeta as pessoas que compõem a

história. O *Ethos* é a ética, a moral, a transmissão de pensamentos entre a escrita e a interpretação e seu significado final, seja político, social ou existenciais (COMPARATO, 2000).

Para Syd Field (2001, p. 12) “O roteiro é como um substantivo — é sobre uma pessoa, ou pessoas, num lugar, ou lugares, vivendo sua "coisa". Todos os roteiros cumprem essa premissa básica. A pessoa é o personagem, e viver sua coisa é a ação”. Mesmo parecendo o roteiro ser uma fórmula a qual seguida o resultado é brilhante, Comparato (2000) coloca o peso da qualidade de um roteiro na experiência do autor ou da empresa que está produzindo, afirmando que “Não existem receitas magistrais: apenas talento e trabalho.” (COMPARATO, 2000, p. 22).

A grande maioria dos desenhistas de quadrinhos não sabiam como lidar com roteiros no início da indústria dos quadrinhos, o autor de Mandrake e Fantasma, Lee Falk, foi um dos primeiros roteiristas a conseguir fazer com que o desenhista o entendesse por completo, conseguindo através de roteiro passar a mensagem de como um personagem seria. O roteiro começou a cumprir uma grande função para os quadrinhos, o desenvolvimento do desenhista, que seguindo os passos do roteiro, conseguia focar em como expressar essas palavras em arte, esse desenvolvimento em equipe fez com que os quadrinhos alcançassem uma qualidade literária e gráfica (DANTON, 2016).

O roteiro para Field (2001) é composto por três atos, são eles: Apresentação, Confrontação e Resolução. Na Apresentação o roteirista apresenta o drama que será contado, ele começa a contar sobre os personagens, fazendo alguma ligação entre os principais e coadjuvantes, e, tem como objetivo, prender o público logo no início, fazendo uma comparação com um filme, Field (2001) explica que é preciso conquistar o público nos primeiros dez minutos, pois é o tempo em que, segundo ele, o público já define se gostou ou não do filme. Conseguimos fazer ligação com o pensamento de Eisner (1989), onde a primeira página de uma história em quadrinho serve para introduzir e impactar o leitor, prendendo-o na história.

Na Confrontação, Field (2001) explica que é uma parte onde o personagem enfrenta obstáculos, um após o outro, fazendo com que o personagem não atinja seus objetivos logo que vá resolvê-los. O autor finaliza a Confrontação afirmando que “Todo drama é conflito. Sem conflito não há personagem; sem personagem, não há ação; sem ação, não há história; e sem história, não há roteiro.” (FIELD, 2001, p. 15).

A Resolução, o ato final para Field (2001), não precisa obrigatoriamente trazer

um fim para a história, já que resolução significa solução do roteiro, onde a reunião de todas as partes faz sentido. Para juntar essas partes é preciso ter um ponto de virada no final dos atos I e II, o ponto de virada pode ser um incidente ou evento que consegue fazer uma ligação de ação revertendo o caminho do roteiro para outra direção. Mesmo parecendo, Field (2001) reforça que essa maneira de construir um roteiro não é uma fórmula, mas sim uma forma, pois, dependendo do escritor haverá diferentes desfechos, ligações e finalizações, e já se fosse uma fórmula, não haveriam mudanças, seriam exatamente iguais, buscando sempre o mesmo desfecho (FIELD, 2001).

Para a criação de seus roteiros na *Marvel*, Stan Lee não fazia o roteiro completo, ele passava apenas uma sinopse para o desenhista que complementava a história como achasse melhor, deixando espaços em branco para Lee completar com o texto. Esse método, chamado de Método *Marvel*, foi um dos responsáveis por fazer que Stan Lee assinasse tantos títulos no decorrer de sua carreira de editor chefe na empresa. A evolução desse método foi ele se tornar mais descritivo e com detalhes mais profundos sobre a página de quadrinho, mesmo assim o layout de como encaixar os quadros na página fica a escolha do desenhista (DANTON, 2016).

Por outro lado, o método Marvel faz com que o estilo do desenhista se sobreponha ao do roteirista. Não é a toa que Jack Kirby dizia ser autor de todas as histórias feitas por ele na Marvel. Afinal, o trabalho duro era todo dele... O roteirista só precisava ter uma ideia básica e depois colocar o texto sobre o desenho já pronto. (DANTON, 2016, p. 14).

Um outro tipo de roteiro trabalhado em quadrinhos é o roteiro *Full Script*, nele o escritor não poupa detalhes, auxiliando totalmente o desenhista de como fazer. Danton (2016) chama esses roteiros de “à prova de desenhista”, pois mesmo que o desenhista não tenha qualidade em seu trabalho ou estilo, o resultado final seria semelhante se realizado por outros desenhistas. Danton (2016) define dois especialistas em fazer roteiros desse tipo, Alan Moore (*Watchmen*, V de Vingança) e Neil Gaiman (*Sandman*), para ele, esses autores escrevem tão detalhadamente que não há brechas por onde o desenhista possa desviar. Um ponto de atenção para esse tipo de roteiro é que se o desenhista não estiver acostumado a trabalhar com esse formato, ou não tiver o hábito de ler os detalhes, ele vai acabar por criar seus desenhos baseado em como ele acharia e não como o autor do roteiro descreveu (DANTON, 2016).

Para chegar ao roteiro final, Comparato (2000), elenca seis etapas desse

processo criativo, são elas: Ideia, Conflito, Personagens, Ação Dramática, Tempo Dramático e Unidade Dramática. A Ideia é o início de tudo, onde o autor a encontra e através dela cria uma necessidade de expor de alguma forma, o Conflito tem que ser a base do roteiro, não precisa ser único, mas ele é onde o problema principal está. Em Personagens é preciso definir quem irá viver nessa história e combater esse conflito, nessa fase é também definido o tempo e espaço da história. Na fase de Ação Dramática é preciso responder como os personagens vão se envolver com os conflitos criados, onde resolverão, o que resolverão, é criada uma estrutura para a história. O Tempo Dramático é a parte complexa a se encaixar, é onde a definição de uma cena lenta, rápida e ágil é decidida, é uma ação dramática desenvolvida dentro de uma cena, onde os personagens se desenvolvem, onde é mostrado suas características, com todos os detalhes necessários. Na Unidade Dramática o roteiro já está praticamente pronto a ser filmado (ou desenhado, no caso dos quadrinhos), as cenas começam a ser trabalhadas, fazendo a escrita virar realidade visual (COMPARATO, 2000).

Para Danton (2016) os roteiros das histórias em quadrinhos são divididos em dois aspectos: o Conteúdo e a Forma. O conteúdo será aquilo que acontece de concreto dentro da história, trama principal e paralelas, efeitos de ação, pequenos trechos que são memoráveis de serem contados. A forma é a maneira como a história é escrita pelo roteirista, se ele utiliza apenas texto, ou se complementa com diálogos, ele cria uma forma para isso (DANTON, 2016).

O roteiro tem como objetivo deixar a história completa e cheia de detalhes antes de sua reprodução no cinema ou quadrinhos. A história precisa ter um desenvolvimento de alguma situação dramática envolvendo personagens principais e coadjuvantes. Como objetivo, esses personagens tentam resolver esse problema principal e ainda resolver seus problemas pessoais desenvolvidos e apresentados no decorrer da história. Esses problemas pessoais servem para aprofundar esse personagem no meio da história que está sendo contada, preparando o espectador ou leitor para o ato final trabalhado.

Para Field (2001, p. 27) “O personagem é o fundamento essencial de seu roteiro. É o coração, alma e sistema nervoso de sua história. Antes de colocar uma palavra no papel, você tem que conhecer o seu personagem”. Para Field (2001) o bom roteirista precisa saber criar personagens que se envolvam com a história ao todo, envolvendo assim o público que está consumindo essa história.

Para Danton (2016, p. 32) “Os personagens normalmente podem ser divididos em categorias, de acordo com o grau de importância dos mesmos na trama”. Danton

(2016) prefere que os personagens sejam divididos em categorias, sabendo o roteirista a importância de cada um dentro da construção do roteiro.

A criação do personagem depende da história que está querendo ser contada, é preciso que o autor imagine seus personagens em diversos cenários diferentes, fazendo uma linha histórica mentalmente de seu personagem, para assim criar sua personalidade. Para Field (2001, p. 28) “Escrever é a habilidade de perguntar-se e obter respostas”. As respostas precisam ser respondidas e assim o roteiro e personagem vão se desenvolvendo (FIELD, 2001).

Na criação de personagens Danton (2016) define os tipos de personagens como: o Protagonista, o Antagonista e os Personagens Secundários. Esses personagens precisam ter personalidades, podendo ser divididos em: Personagem Unidimensional, Personagem Bidimensional e Personagem Tridimensional. O Protagonista tem o papel principal, na indústria dos quadrinhos, o protagonista é aquele personagem que possui uma revista onde o título é seu nome, como exemplo, *Superman*. O leitor vai acompanhar o desenvolvimento da história pelo ponto de vista dele (DANTON,2016).

O Antagonista é o vilão, responsável pelo problema principal da história, como exemplo o inimigo do *Superman*, Lex Luthor. É o personagem que fará ou tentará algum mal no desenvolvimento da história. Os Personagens Secundários são os personagens que cercam o Protagonista, eles possuem suas personalidades próprias e podem ser bem desenvolvidos no decorrer da história. Como exemplo os tios de Peter Parker (Homem-Aranha) (DANTON,2016).

Das suas personalidades, o Personagem Unidimensional é o personagem com uma só característica dominando seu comportamento, Danton (2016, p. 33) afirma que “No começo dos quadrinhos de super-heróis a maioria dos personagens eram unidimensionais”. Os Personagens Bidimensionais são os mais elaborados, são personagens que carregam problemas pessoais e grandes responsabilidades. Danton (2016) usa de exemplo os super-heróis criados pelo Stan Lee na *Marvel*, onde eles eram humanos além de super-heróis. Já o Personagem Tridimensional são os mais parecidos com pessoas normais, possuem uma personalidade complexa e múltiplas características, exemplo disso é o personagem do Demolidor, na fase de Frank Miller, como explica Danton (2016, p. 34) “Ele acrescentou mais uma camada ao herói ao mostrar que, além de corajoso e cego, ele também tinha ódio do pai por este tê-lo obrigado a estudar ao invés de seguir a carreira de lutador. ” (DANTON, 2016).

Para a criação de um personagem é preciso responder alguns questionamentos

no roteiro: Quando, Onde e Quem. O Quando tem a função de apresentar uma data que a história ocorre, junto dela o desenrolar da história e evolução do tempo. O Onde é para indicar a localização, em que local se passa essa história, colocando elementos detalhados criando um clima. O Quem é onde o protagonista da história entra, ele deve ser o núcleo central da história, podendo ser único ou um grupo de pessoas (COMPARATO, 2000).

Cada personagem tem características próprias, muito delas desenvolvidas pelo ambiente no qual viveu. Danton (2016, p. 34) explica isso afirmando a importância da ambientação: “É necessário imaginar onde o personagem vive, com quem ele se relaciona, como ganha a vida etc. A ambientação vai acabar, inclusive, influenciando no modo de pensar e agir dos personagens”. Como exemplo disso é utilizado o personagem *Batman* da história *O Cavaleiro das Trevas* (1986) de Frank Miller, onde o *Batman* é mais violento devido a sua cidade ser mais violenta, um outro ponto, é que o próprio Frank Miller havia sentido a violência da cidade de Nova Iorque quando pensava em escrever a história, passando todo cenário da época para a cidade fictícia do *Batman*, Gotham City (DANTON, 2016).

Na indústria de quadrinhos é comum um personagem passar por diversos artistas, e cada artista que passa pela fase de desenhar esse personagem pode ou não deixar características marcantes. No cinema essa rotatividade de personagens não ocorre com tanta frequência, existem filmes únicos, sem continuidade, porém em falar de super-heróis no cinema é possível que o personagem que imaginamos quando pensamos em Homem de Ferro tenha características do personagem dos filmes da *Marvel*, representado pelo ator Robert Downey Jr., por exemplo.

Elísio e Cardoso (2015) explicam que os personagens de história em quadrinhos possuem sua existência na imagem. Essa característica fez o mercado se desenvolver em torno dessa imagem de super-herói, onde diversos negócios relacionados ao entretenimento prosperem. Mesmo a indústria de quadrinhos possuindo diversos artistas desenhando o mesmo personagem, é preciso ter um controle de padronização visual, as grandes editoras utilizam alguns modelos de manual para os desenhistas não alterarem o traço previamente estabelecido, isso ocorre justamente pelo motivo do personagem ser um fator principal de faturamento da empresa, que além de quadrinhos, vende a imagem desse personagem para outros meios (ELÍSIO; CARDOSO, 2015).

Danton (2016, p.37) diz que “O tema não é o mesmo que a trama da história. Bom lembrar que a maior parte das HQs de super-herói não possui um tema. No

máximo, podem ser história sobre a luta entre o bem e o mal. E, no entanto, os super-heróis apresentam grandes possibilidades de desenvolvimento de temas”. Na extensa indústria de quadrinhos de super-heróis, já foram criados diferentes personagens, com diferentes poderes e personalidades, aqui cabe ao leitor acreditar em qualquer coisa escrita pelo roteirista, se tornando seu “sócio” e deixando a ideia fluir em sua imaginação, mas toda essa história é preciso estar ligado em algum tema, que irá contornar a história do começo ao fim (DANTON, 2016).

É preciso que o roteirista saiba o gênero onde seus personagens irão ser inseridos, ao desenvolver sua história, seja de terror, drama, infantil ou super-heróis, é preciso definir esse gênero. Para essa experiência ser mais completa, é preciso que o roteirista conheça diferentes referências sobre esse gênero, sendo um especialista no assunto do qual está criando (DANTON, 2016).

Existem formas que são seguidas em determinado gêneros, essas formas, nos quadrinhos de super-heróis, por exemplo, são as *Splash Page*, páginas que impactam o leitor logo ao começar a história, elas normalmente são chamativas, com intuito de fazer que o leitor continue a folhear a revista em busca da continuidade da história (DANTON, 2016).

Figura 9 - Exemplo de uma *Splash Page*.

Fonte: Fantastic Four #40 (1963)⁶

Mesmo dissecando os roteiros das histórias em quadrinhos, Danton (2016) reconhece que não são todos os quadrinhos de super-heróis que merecem destaques, ele afirma isso no trecho: “Embora a maior parte do que é feito no gênero não mereça outro destino que não a lata de lixo, acredito que é possível escrever boas histórias de super-heróis. Cavaleiros das Trevas, *Watchmen* e *Marvels* provam isso.” (DANTON, 2016 p. 80). O autor reconhece as obras premiadas do gênero, reforçando a sua importância para a indústria e gênero de super-heróis.

3.2 O LAYOUT E AS CORES

O desenhista tem um papel fundamental na interpretação do roteiro passado pelo roteirista, cabe a ele decidir a melhor maneira de expor sua arte nas páginas do

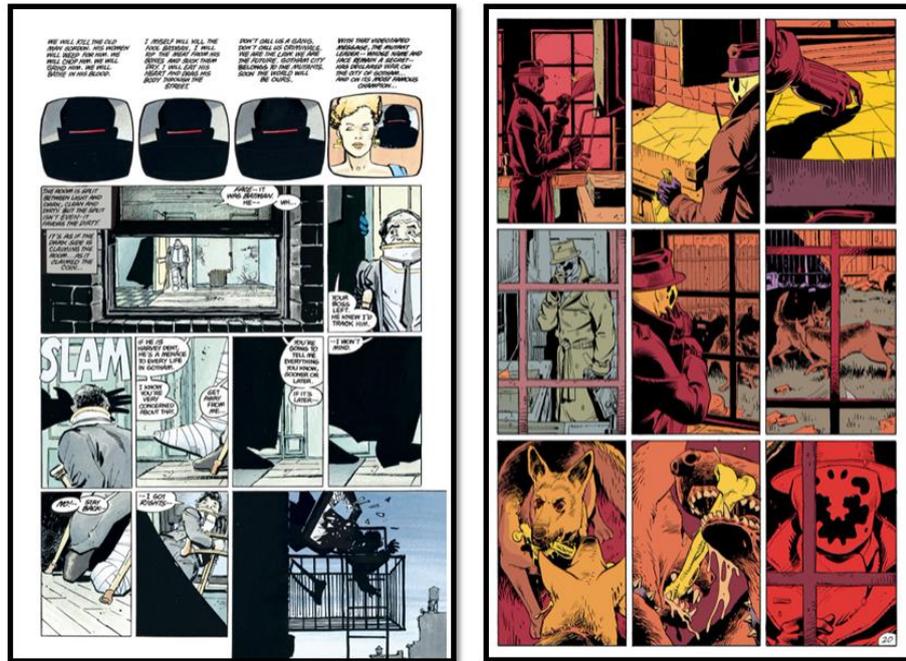
⁶ Disponível em <<http://readallcomics.com/fantastic-four-v1-040/>> Acesso em 18 de Abril de 2021.

quadrinho que está sendo criado. Ele precisa encontrar maneiras onde a arte e o texto se encontrem dentro da página, criando assim um layout para a história. O layout da história não precisa ser único, podendo alternar seus formatos página a página (GROENSTEEN, 2015).

Para Groensteen (2015, p. 105) “Caso queiramos descrever e analisar o layout de uma história em quadrinhos [...] é necessário começar sempre pelas respostas a duas perguntas: a) Ela é regular ou irregular? b) Ela é discreta ou ostentatória? ”. Segundo Figueiredo (2019, p. 8) “Para determinar se uma página é regular, pode-se considerar três elementos. Primeiro, se várias páginas são divididas da mesma maneira; a seguir, se os quadros em uma única página têm a mesma altura; e, finalmente, se a largura dos quadros é constante”. Groensteen (2015) explica que, a função de um quadro regular é colocar ritmo na narrativa, fazendo com que o impacto ao leitor seja maior em comparação com os demais trabalhos de quadrinhos já desenvolvidos.

O Layout irregular busca preencher a página, sem considerar formas regulares. Para definir se um layout é discreto ou ostentatório é preciso determinar se a importância da página está na história ou na arte. A página considerada com layout discreto tem o foco na história, já a página com layout ostentatório tem o layout com foco nas imagens (FIGUEIREDO, 2019).

Figura 10 - Exemplo de Layout Irregular e Regular.



Fonte: Batman: The Dark Knight Returns #1 (1986) e Watchmen #06 (1987)⁷

Segundo Mccloud (1995, p. 85) “A arte nos quadrinhos é tão subtrativa quanto aditiva. E encontrar o equilíbrio entre a falta e o excesso é crucial para qualquer criador de quadrinhos”. É preciso que o autor trabalhe pensando em como será a experiência do leitor com o layout escolhido. O leitor tem como hábito ler e interpretar quadro a quadro, ficando disperso no momento em que passa de um quadro para o outro, cabe ao autor sempre deixar a montagem de maneira fluida, fazendo o leitor sempre voltar para a história (MCCLLOUD, 1995).

É possível percebermos diferentes tipos e formas de se contar uma história em quadrinhos, desde a concepção da arte até a definição de um layout. Não é recomendável definirmos uma fórmula na hora de uma montagem de página, cada história tem seu jeito de ser contada. Essa definição cabe aos autores da obra, que juntos devem definir a maneira que melhor impacta o público.

Um dos elementos que influenciaram a indústria, desde o início das histórias de super-heróis, foram as cores. Todos os quadrinhos de super-heróis que fizeram sucesso entre as Eras de Ouro, Prata e Bronze eram coloridos. Mccloud (1995) explica que os fatores importantes para o uso das cores em quadrinhos são o comércio e a tecnologia.

⁷ Disponível em < <http://readallcomics.com/> > Acesso em 18 de Abril de 2021.

O aumento da tecnologia e desbravamentos de diferentes formas de impressão fizeram com que as vendas de jornais aumentassem assim que as páginas coloridas começaram a aparecer (MCCLLOUD, 1995).

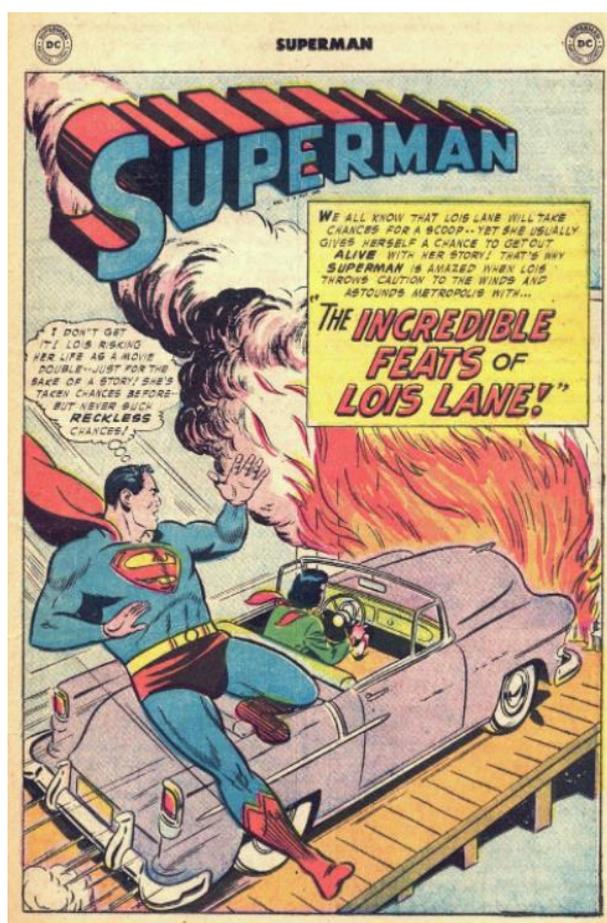
Segundo Eva Heller (2014, p. 21) “Usar as cores de maneira bem direcionada significa poupar tempo e esforço”. Para a autora as cores despertam diferentes sentimentos nas pessoas, mesmo sendo a mesma cor, como por exemplo “O mesmo vermelho pode ter efeito erótico ou brutal, nobre ou vulgar. O mesmo verde pode atuar de modo salutar ou venenoso, ou ainda calmante. O amarelo pode ter um efeito caloroso ou irritante.” (HELLER, 2014, p. 22).

Por mais que as cores sejam misturadas entre elas, no resultado final elas agem de maneira independente, por exemplo, o sentimento provocado pela cor “vermelho” é diferente da sensação da cor “rosa”, porém o “rosa” é uma criação da adição da cor “branco” ao “vermelho”, causando uma sensação totalmente diferente uma da outra (HELLER, 2014).

A cor é mais do que um fenômeno ótico, mais do que um instrumento técnico. Os teóricos das cores diferenciam as cores primárias (vermelho, amarelo, azul) das cores secundárias (verde, laranja, violeta) e das cores mistas, subordinadas (como rosa, cinza, marrom); não há unanimidade a respeito de o preto e o branco serem cores verdadeiras; em geral, ignoram o ouro e o prata como cores – apesar de, na psicologia, cada uma dessas 13 cores ser autônoma, não podendo ser substituída por nenhuma outra. E todas são igualmente importantes. (HELLER, 2014, p. 24).

O gênero de super-heróis tem em sua essência o uso de cores primárias na colorização de seus quadrinhos. Os significados das cores, na pesquisa de Heller (2014) demonstram que a cor “azul” é fria, tranquila e confiável, o “vermelho” é quente, atraente e sensível e o “amarelo” é a simpatia e a confiança. Podemos perceber que essas cores são as cores definidas para o principal, e primeiro, super-herói das histórias em quadrinhos, *Superman*.

Figura 11 - Exemplo de uso de cores primárias.



Fonte: Superman #99 (1955)⁸

Sobre as cores secundárias, segundo a pesquisa de Heller (2014), a cor “verde” é a simpatia, harmonia, amizade e confiança, a cor “laranja” é a fantasia, o calor e proximidade e a cor “violeta” é a excitação, sexualidade, sedução, o imoral. Exemplo do uso dessas cores é *Watchmen*, onde seu colorista, John Higgins, fez questão de trabalhar com a paleta de cores secundárias, trazendo um diferencial para o gênero durante seu lançamento.

⁸ Disponível em <<http://readallcomics.com/superman-v1-099/>> Acesso em 25 de Abril de 2021.

Figura 12 - Paleta de cores para Watchmen (1986), criada por John Higgins.



Fonte: Comic Art Fans (2019)⁹

Muito do uso das cores primárias, no mercado de quadrinhos de super-heróis, se deu pelo efeito da tinta no papel jornal. As cores ficavam fracas e por isso era preciso o uso de cores fortes e contrastadas, para compensar a impressão no papel. Contudo os quadrinhos não eram expressionistas, eles eram icônicos, as cores do uniforme do super-herói era o fator importante para associação do leitor com o personagem (MCCLOUD, 1995).

⁹ Disponível em <<https://www.comicartfans.com/gallerypiece.asp?piece=1535698>> Acesso em 25 de Abril de 2021.

4 ANÁLISE DA OBRA WATCHMEN, DE ALAN MOORE E DAVE GIBBONS

Este capítulo tem como objetivo analisar a obra *Watchmen*, escrita pelo roteirista Alan Moore e desenhada por Dave Gibbons, entre 1986 e 1987. Como problema de pesquisa, buscamos entender como a obra ajudou a transformar a indústria norte-americana de quadrinhos de super-heróis após seu lançamento. Nos capítulos anteriores vimos o contexto histórico de importantes acontecimentos para a formação da indústria de quadrinhos de super-heróis nos Estados Unidos, assim como importantes elementos para a criação de uma história em quadrinhos.

Em 1985 os Estados Unidos ainda estavam sob pressão da Guerra Fria, uma guerra nuclear poderia a qualquer momento ser declarada contra a União Soviética. Foi nesse contexto que Alan Moore (roteiro) e Dave Gibbons (arte) criaram a obra que iria mudar a forma de se pensar sobre o mundo dos super-heróis, *Watchmen* (ANDREOTTI, 2021).

Na década de 1980 a indústria de quadrinhos estava amadurecendo a forma de apresentar e criar novas histórias, o código de ética dos quadrinhos havia perdido sua força e grandes escritores e artistas estavam trabalhando com as maiores editoras dos estados unidos, *Marvel Comics* e *DC Comics*. A chamada Era de Ferro teve início em 1986, considerado o ano mais importante na história dos quadrinhos, devido a alta qualidade e seriedade de obras lançadas a partir desse período. Há duas obras consideradas as principais para a indústria que nasceram nesse ano, a primeira foi *Batman - O Cavaleiro das Trevas*, escrita e desenhada por Frank Miller, entre fevereiro de 1986 e junho de 1986, e, *Watchmen*, escrita por Alan Moore e desenhada por Dave Gibbons, entre setembro de 1986 e outubro de 1987 (MARANGONI; ANDREOTTI; ZANOLINI, 2017).

Morrison (2012, p. 228) define o lançamento da obra da seguinte forma: “*Watchmen* foi um acontecimento de dimensões apocalípticas da *Pop Art*, um assassino de dinossauros, e devastador de mundos. Quando acabou – e suas reverberações ainda se sentem -, a lição que deixou para as histórias de super-heróis foi só uma: evoluam ou morram”. Morrison (2012) comenta que Alan Moore, com sua obra, gerou um “siga por aqui” para a indústria de super-heróis norte-americanos. A obra é a única história em quadrinhos que figura na lista da revista *Time* como um dos 100 Melhores Romances (lançados entre 1923 e 2005, em língua inglesa) (MORRISON, 2012).

Alan Moore nasceu na cidade de Northampton, na Inglaterra, e lá começou a criar tiras para o jornal da cidade. No início dos anos 1980, Moore começou a contribuir para a revista de ficção científica *2000 AD*, em 1980 a revista tinha apenas três anos de existência, porém já era prestigiada na indústria de quadrinhos inglesa. Foi fazendo trabalhos nessa revista que Moore conheceu Dave Gibbons, que iria criar a obra *Watchmen*, posteriormente, ao lado de Moore. Seu trabalho havia aberto interesses na *Marvel UK*, e lá ele foi trabalhar com personagens secundários, além de colaborar na série regular do personagem Capitão Bretanha. Mesmo com a alta qualidade apresentada, seu maior destaque ocorreu ao colaborar para a revista *Warrior*, onde lançou *Miracleman* e *V de Vingança*. A liberdade criativa que Moore encontrou dentro da *Warrior*, permitiu a ele trabalhar diferentes pontos de vista dentro da indústria de super-heróis. A *DC Comics*, gostando de seu trabalho na Inglaterra, convidou Moore a trabalhar com o seu personagem Monstro do Pântano, que estava com baixas vendas nos Estados Unidos. Moore escreveu durante três anos histórias para o Monstro do Pântano, fazendo a revista atingir um nível de popularidade e aceitação nacional, sendo um dos títulos mais vendidos da *DC Comics* e lhe dando liberdade criativa dentro da editora (VERGUEIRO, 2019).

O desenhista Dave Gibbons, também inglês, e, assim como Moore, tendo o seu trabalho ganhando destaque na revista *2000 AD*, com *Doctor Who*, foi recrutado para fazer parte da *DC Comics* no início da década de 1980. Na editora, Gibbons começou dando apoio a arte do personagem Lanterna Verde, além de desenhar histórias para as revistas mensais em outros personagens (GUSMAN, 2009).

Diferente de Moore, Dave Gibbons não teve muitos destaques em outros trabalhos, pois foram trabalhos mais pontuais. Fazendo uma breve análise no resumo da biografia de ambos, conseguimos perceber que *Watchmen* acaba por ofuscar seus outros trabalhos.

Quando Moore pensou em criar a obra *Watchmen*, ele gostaria de usar super-heróis da falida editora *Charlton Comics*, que estavam em posse da *DC Comics*. Dick Giordano, editor principal da *DC Comics* em 1985, convenceu Moore para criar novos personagens, baseados nestes da *Charlton*, Moore não havia gostado da ideia, pois poderia causar estranheza no público. Devido a sinopse que tinha pré-estabelecido para início da obra, acabou aceitando o pedido de Giordano. Morrison (2012, p. 229) argumenta sobre a importância de Moore ter feito essa escolha, “No processo de reinventar e repensar, os dois [Moore e Gibbons] criaram uma obra-prima: uma obra de

ficção completa e coerente que teria sido impossível com as limitações do original”.

A história se inicia com um assassinato, um herói, já aposentado, Edward Blake, seu alter ego, era, Comediante, e, seus últimos anos ainda ativos foram trabalhando para o governo dos Estados Unidos. Richard Nixon trouxe a vitória aos Estados Unidos na Guerra do Vietnã, o que fez com que ele se elegeisse diversas vezes. As histórias de quadrinhos de super-heróis, criadas na década de 1930, inspiraram as pessoas comuns, sem poderes algum a virarem vigilantes mascarados, buscando amenizar crimes básicos no país a partir da década de 1940. No mundo, existe apenas um super-herói, que devido a um acidente, em 1960, desenvolveu seus poderes, ele é chamado de Dr. Manhattan, antes ele era o físico Dr. Jonathan Osterman (ANDREOTTI, 2021).

Com os vigilantes agindo de qualquer forma na cidade, e se considerando acima da lei, a polícia fez uma greve geral no país, o que fez a população ir às ruas para pressionar o governo. Em 1977 foi implantada a lei anti-heróis Lei Keene, apenas vigilantes registrados pelo governo poderiam continuar agindo, quem fosse contra, logo seria preso, isso fez com que a maioria se aposentasse. O Dr. Manhattan e Comediante, continuaram trabalhando para o governo, outros preferiam mostrar sua verdadeira identidade para ganhar destaque na mídia. Rorschach foi o herói que não se aposentou e nem se registrou, ele é considerado fora da lei, e continuava a cumprir a lei que achava melhor para o país. Rorschach é o personagem que vai perceber o assassinato do Comediante com uma certa estranheza, investigando o assassinato no decorrer da história. Rorschach cria uma tese em que os heróis presos no passado, estão se revoltando contra os heróis na atividade, essa tese começa a criar força, quando ele e demais heróis aposentados, começam a sofrer consequências físicas e psicológicas (ANDREOTTI, 2021).

4.1 METODOLOGIA

As metodologias utilizadas no desenvolvimento da pesquisa foram pesquisa bibliográfica, pesquisa de opinião e estudo de caso.

A pesquisa bibliográfica segundo Duarte e Barros (2005 p. 51) “[...] é o planejamento global inicial de qualquer trabalho de pesquisa, que vai desde a identificação, localização e obtenção da bibliografia pertinente sobre o assunto, até a apresentação de um texto sistematizado, onde é apresentada toda a literatura [...]”.

O método escolhido para realização da análise foi o estudo de caso. Segundo

Duarte e Barros, citando Yin (2005 p. 216) “o estudo de caso é uma inquirição empírica que investiga um fenômeno contemporâneo dentro de um contexto da vida real, quando a fronteira entre o fenômeno e o contexto não é claramente evidente e onde múltiplas fontes de evidência são utilizadas”. A realização dessa pesquisa busca utilização de métodos qualitativos, como entrevistas e análises.

O estudo de caso é apropriado para essa pesquisa devido a necessidade de analisar diferentes informações a respeito de um determinado objeto de estudo. Duarte e Barros, citando Yin (2005 p. 219) explicam que para utilização desse método é preciso “[...] capacidade de lidar com uma ampla variedade de evidências - documentos, artefatos, entrevistas e observações”. Para garantir a variedade de evidências, foram pesquisadas matérias, artigos e visões de profissionais da indústria.

A pesquisa de opinião foi utilizada com perguntas abertas, enviadas via e-mail, onde “o próprio entrevistado pode formular livremente sua resposta, que será registrada no questionário em forma de texto.” (DUARTE E BARROS, 2005 p. 172).

Para a análise, buscando entender pontos de vista diferentes, dentro de um contexto com leitores experientes em quadrinhos, foi realizado um questionário sobre a obra que será analisada. Esse questionário foi aplicado em quatro profissionais especialistas em quadrinhos no Brasil. As formas de aplicação desse questionário foram via e-mail e via mensagem na rede social Instagram.

As escolhas desses profissionais especialistas se deram por motivo de serem editores de quadrinhos e/ou formadores de opinião sobre o tema, além de possuírem longa experiência sobre o mercado editorial.

As perguntas aplicadas foram: 1 - Você lembra como foi seu primeiro contato com *Watchmen*? Qual sua lembrança desse primeiro contato?; 2 - Quais foram as diferenças que você percebeu em comparação com outros quadrinhos de super-heróis que acompanhava? 3 - O que mais chamou a sua atenção sobre personagens, narrativa e estilo da arte?; 4 - Alan Moore trabalha com diferentes narrativas no desenvolvimento da história, das quais são necessárias mais de uma leitura para interpretação/entendimento. Quando você leu a obra completa, após a conclusão, teve vontade de uma releitura? Se sim, por quais fatores?; e, 5 - A história te conquistou logo no primeiro capítulo? Se sim, quais foram os principais fatores para isso ocorrer, caso não, em que momento da história ela te conquistou?

O primeiro a responder ao questionário foi o jornalista Sidney Gusman. Escreve sobre quadrinhos desde 1990, estando presente em diferentes veículos onde abordou

diferentes temas sobre o assunto. De 2000 a 2006 ele recebeu o Troféu HQ Mix, premiação nacional da indústria de quadrinhos, de melhor jornalista especializado em HQs do Brasil. Possui em seu histórico passagem pelas editoras Globo, Conrad e Panini, sendo contratado em 2006 pela Mauricio de Sousa Produções, onde está até hoje. Na Mauricio de Sousa Produções foi o editor-chefe responsável pela criação e desenvolvimento do selo *Graphic MSP*, que apresenta diferentes autores criando histórias para o universo da Turma da Mônica de Mauricio de Sousa. Além disso, desde 2000 faz parte da equipe do site Universo HQ, considerado o mais importante veículo sobre quadrinhos do país.

Outro profissional que também aceitou responder ao questionário foi o jornalista Ticiano Osório. Formado em jornalismo pela UFRGS e trabalha desde 1995 no Grupo RBS. Atualmente, é um dos editores dos cadernos DOC, Viagem e Vida e escreve sobre cinema e seriados no GaúchaZH e no Segundo Caderno. Além disso, Ticiano apresenta diferentes conteúdos sobre quadrinhos no Segundo Caderno da ZH, sempre dando dicas preciosas e tentando fomentar o mercado com essas indicações. Colecionador fiel da obra de Alan Moore, ele segue colecionando todos os trabalhos que foram lançados do roteirista no país.

O questionário também foi aplicado em dois profissionais que possuem ligação com a obra, os editores da obra no Brasil. É preciso entender, que dificilmente as obras chegavam no Brasil juntamente com o lançamento nos Estados Unidos. *Watchmen* com seu lançamento em 1986, e seu término em 1987, só foi lançado no Brasil em novembro de 1988. Lançado pela editora Abril, teve a sua primeira publicação em seis edições, diferentemente das doze publicadas originalmente, sendo editada por Leandro Luigi Del Manto.

Leandro Luigi Del Manto aceitou responder ao questionário, ele começou a trabalhar com edição de quadrinhos na editora Abril, no ano de 1987. Ele editou obras importantíssimas para a indústria, como *Batman*, O Cavaleiro das Trevas (Frank Miller), *Watchmen* (Alan Moore), A Saga do Monstro do Pântano (Alan Moore), *Sandman* (Neil Gaiman) e *Akira* (Katsuhiro Otomo), foram apenas as mais famosas. Além da editora Abril, Leandro trabalhou nas editoras Globo, MSP, Tudo em Quadrinhos e Devir. No decorrer de sua carreira, também arriscou no ramo do empreendedorismo, criando sua própria editora, a Pandora Books, aberta em 2000, encerrando suas atividades em 2004.

Outro editor que aceitou responder ao questionário foi o editor contemporâneo

da obra no Brasil, editor-sênior da Panini Comics, Fabiano Denardin. Fabiano editou a obra na editora Panini Comics, em 2009, no formato capa cartão, onde a obra foi dividida em dois volumes e no formato edição definitiva, edição com extras e formato luxo, também em 2009. A 2ª edição da edição definitiva também teve a edição assinada por ele. Fabiano trabalha desde 2002 na Panini Comics, trabalhando inicialmente com a linha da *DC Comics*, atualmente é responsável pela edição e curadoria dos principais títulos lançados pela editora. Ele é também um dos sócios da Galeria Hipotética em Porto Alegre, espaço reservado para exposições relacionadas a ilustração, fotografia e quadrinhos.

No próximo capítulo será realizado um estudo de caso sobre personagens e narrativa de *Watchmen*, analisando pontos de importância dentro desses elementos que possam responder à pergunta de partida, que é entender como a obra ajudou a transformar a linguagem de quadrinhos de super-heróis norte-americanos.

4.2 ANÁLISE PARTE I – DESCONSTRUINDO PERSONAGENS – RORSCHACH E COMEDIANTE

Para aqueles que não conhecem a indústria de quadrinhos de super-heróis, *Watchmen* poderá passar despercebido, apenas como mais uma obra de super-heróis padrão, daqueles que vão para filmes e séries de televisão. Porém, até para quem acompanhava os quadrinhos de super-heróis na década de 1980, *Watchmen* também se mostrou desconhecido, trazendo uma desconstrução na imagem do super-herói, até então, não vista nas histórias regulares (TAYLOR, 2016).

Gusman (2021), em resposta ao questionário aplicado para essa pesquisa, escreve que nos anos em que *Watchmen* foi lançado, havia um “momento de efervescência dos quadrinhos adultos”. Precisamos lembrar que *Watchmen* foi lançado no Brasil apenas em 1988, visto que o conteúdo precisava ser lançado nos Estados Unidos primeiro, para só depois chegar no Brasil. Gusman (2021) declara que como leitor, achou curioso o fato de ver diferentes personagens, heróis que até então não tinha visto.

Ao abrir o primeiro capítulo para começar a leitura da obra, nos deparamos com as anotações do diário do personagem Rorschach. Nessas anotações já conseguimos perceber que o personagem é um tanto quanto sociopata.

Esta manhã, no beco, havia um cão morto com marcas de pneu no ventre rasgado. A cidade tem medo de mim. Eu vi o rosto dela. As ruas são

sarjetas dilatadas e essas sarjetas estão cheias de sangue. Quando os bueiros finalmente transbordarem, todos os ratos irão se afogar. A imundice acumulada de todo sexo e mantanças que praticaram vai espumar até suas cinturas e todos os políticos e rameiras olharão para cima, gritando “salve-nos”... e, do alto, eu vou sussurrar: “não”. (MOORE; GIBBONS, 2011, p.1).

Alan Moore começa a história já criando um clima pesado nas anotações de Rorschach, além disso, ele trabalha o personagem carregando-o de preconceitos e críticas políticas. Para quem está acostumado a ler histórias de super-heróis, essa primeira página já deixa claro o que virá no decorrer da história, é uma história diferente, com personagens, ditos heróis e vigilantes, diferentes, humanos e verdadeiros.

Por mais cruel que seja, conseguimos criar um vínculo com o personagem, acabamos por simpatizar com seu objetivo, pois após o assassinato do personagem Comediante, ele realmente quer solucionar o caso, claro que do jeito que um psicopata faria. Jacques e Mueller (2014, p. 58) escrevem que o personagem é “Impiedoso e incorruptível, Rorschach é considerado, pela comunidade, um psicopata desequilibrado”. Mas complementam dizendo que “Embora seus métodos e seu jeito antissocial não sejam bem vistos por seus companheiros vigilantes, Rorschach valoriza sua integridade acima de tudo”. O personagem tem duas faces, essas faces são mostradas no decorrer da história, e, vamos nos sensibilizando com o desenvolvimento do personagem. Moore consegue fazer com o leitor que antes admirava o *Superman*, com sua figura heroica perfeita, agora, simpatizar com um sociopata sujo.

Osório (2021), em resposta ao questionário aplicado para essa pesquisa, relata que a sua primeira lembrança sobre o primeiro contato com a obra, foi a de “entrar na mente doentia do Rorschach através de seu diário. Confesso que não tinha a maturidade para entender a ironia, para perceber a crítica, talvez também por influência de outros gibis da época que, pelo contrário, glorificavam o vigilantismo”. Ticiano aborda os outros quadrinhos que foram lançados em bancas na década de 1980, onde suas temáticas eram direcionadas a um público infantil.

Até a década de 1980 a indústria de quadrinhos americana já havia abordado diversos temas e gêneros dentro das páginas de suas revistas mensais, inclusive temas com drogas, violência e sexo. Porém, no início dessa década, as principais editoras de super-heróis, *Marvel* e *DC* estavam lançando apenas quadrinhos voltados para crianças, muito disso, reflexo do código de ética que surgiu no início da Era de Prata. O lançamento da obra dentro de um mercado que estava acostumado com histórias

infantilizadas, foi assertivo, foi provocador (TAYLOR, 2016).

Além da cena onde o Comediante é jogado pela janela, onde seu sangue escorre pelas calçadas de Nova Iorque, o primeiro capítulo traz a investigação de Rorschach, que dentro de um bar, quebra dois dedos da mão de um frequentador, apenas para forçar alguma confissão. É possível sentir o clima de tensão sobre o bar apenas com a sua chegada, bastou uma piada sobre ele para que ele resolvesse escolher a sua vítima da noite. Ele não consegue suas informações, ninguém sabia de nada, e mesmo assim ele deixou dois dedos quebrados. Na sua saída do bar, novamente entra anotações de seu diário, onde novamente conseguimos perceber o desprezo que ele tem com as pessoas da cidade, assim como expõe verdades que são tabus escondidos em meio a essas pessoas.

Primeira visita da noite, infrutífera. Ninguém sabia de nada. Me sinto deprimido. A cidade está morrendo de hidrofobia e tudo que consigo fazer é limpar um pouco da espuma na sua boca? Nunca se desespere. Nunca se renda. Eu deixo as baratas humanas discutindo sua heroína e sua pornografia infantil. Tenho assuntos a tratar com outra classe de gente. (MOORE; GIBBONS, 2011, p.16).

Essa desconstrução dos heróis foi camuflada com o enredo principal da história, onde em primeira leitura é apenas “Quem matou o Comediante?”. O que Moore faz em seu roteiro é apresentar diferentes personagens, com diferentes personalidades, lutando contra seus defeitos, e lidando com problemas pessoais humanos. São problemas da vida real, no fim, eles eram apenas vigilantes, não tinham superpoderes, exceto o Dr. Manhattan, que mesmo carregado de superpoderes era totalmente livre de qualquer sentimento (LEE, 2019).

Quando flashbacks são apresentados ao decorrer da história, mais precisamente no segundo capítulo, é visível que o Comediante tinha motivos para ser morto, ele é um personagem ácido, violento, desrespeitoso. Além da tentativa de estupro realizada contra a personagem Sally Jupiter, é mostrado uma cena da qual ele mata uma mulher grávida apenas por ela dizer que esse filho seria dele. Ao mesmo tempo, o roteiro consegue mais uma vez mostrar dois lados, por mais que o Comediante fosse um personagem podre, ele sentia medo, algo o assombrava, e, mesmo reconhecendo seus erros, como, assassinatos na guerra e seu abuso com mulheres, não era isso que o assombrava.

Como vimos, percepção da desconstrução de personagens ditos “heróis”, ocorre a nos depararmos com as diferentes personalidades desses personagens. A apresentação

de um personagem psicopata, envolvido em desvendar o assassinato de um personagem que era um assassino e estuprador, causa no leitor a dúvida de qual personagem seria o verdadeiro herói dentro da história.

4.3 ANÁLISE PARTE II – DESCONSTRUINDO PERSONAGENS – SUPER-HERÓIS NO MUNDO REAL

A aproximação do personagem do herói ao mundo real foi vista durante a ascensão da *Marvel*, a partir de 1961, onde personagens como Homem-Aranha e Quarteto Fantástico foram criados. Nesse caso não seria possível dizer que Moore e Gibbons fizeram algo novo dentro da história, pois Stan Lee já havia trabalhado nisso. A diferença aqui foi o nível de complexidade do herói, além dos problemas serem mais próximos à realidade, e, muito além de problemas, as características dos personagens de *Watchmen* os tornam mais reais.

Outro ponto a se perceber, é a maturidade dos problemas enfrentados pelos personagens de *Watchmen*, muito diferentes dos problemas que Peter Parker (Homem-Aranha) e demais heróis da *Marvel* enfrentam. A linguagem de 1960 era para conquistar o público jovem, de banca, que ao ler essas histórias, sonhava com um mundo onde um super-herói salvava a terra. *Watchmen* quebra todos esses sonhos, simplesmente colocando a realidade suja e verdadeira em cima de vigilantes que se sentem heróis, que com esses “poderes”, se sentem superiores à população que diz proteger.

Gusman (2021) escreve sobre a diferença principal de *Watchmen* em comparação a outras séries que saíam nas bancas: “[A obra] desmitificava o mito do herói”. Para ele, a obra foi um choque para quem só lia conteúdo da *Marvel* e *DC*, e os principais fatores disso, foi ver um herói tentando estuprar uma heroína (caso do Comediante e Sally Júpiter) e ver um herói totalmente maníaco (Rorschach).

Quando notamos que esses heróis não estão dentro do padrão do gênero, é perceptível certa curiosidade para aprofundarmos mais na história de cada um deles. Quanto mais vamos nos aprofundando, mais começamos a fazer conexões com os acontecimentos cotidianos, aproximando o herói da realidade.

Watchmen por ser popular dentro do gênero de super-heróis, mesmo que não seja uma história padrão do gênero, cria fãs a cada ano que passa. Certos fãs observam os personagens da série como verdadeiros super-heróis, o que é um mito, visto que são

vigilantes, sem poderes. A admiração pelo personagem Rorschach é vista em diversas listas de “Top Super-Heróis Favoritos”, indo totalmente contra a crítica construída pelo autor (NERO, 2018).

Segundo Nero (2018), citando Moore, em entrevista sobre suas criações: “Sim, fiz *Watchmen*. Sim, fiz *Marvelman* [Virando *Miracleman* depois]. Esses são dois grandes trabalhos seminais de super-heróis, eu acho. Mas lembre-se: ambos são críticos da ideia de super-heróis. Eles não foram feitos para revigorar o gênero”. O próprio autor da série deixa claro que não são heróis para se admirar, como eram admirados a grande trindade (*Superman*, *Batman* e Mulher-Maravilha) da *DC Comics*, por exemplo.

Os super-heróis antes do lançamento da obra tinham suas vidas blindadas nas histórias em quadrinhos. As editoras por medo de perder número em vendas sempre adaptaram seus heróis para o que vendesse mais, não se importavam com a qualidade e complexidade da obra, visto que as revistas, até então, eram normalmente mensais, que sempre continuavam a história de maneira cronológica. *Watchmen* mostra a fraqueza do herói quando precisa enfrentar problemas normais da vida humana, um personagem que com seu uniforme se sente poderoso para resolução de problemas, mas que sem ele, sofre de problemas comuns que não consegue resolver.

4.4 ANÁLISE PARTE III – DESCONSTRUINDO PERSONAGENS – CORUJA II E DR. MANHATTAN

Para Nero (2018) “A brutalidade de *Watchmen* deve ser vista a partir de uma lente de empatia, não de agressão”. É preciso entender os personagens como seres humanos, antes de colocar o manto de herói. Podemos utilizar isso na história de Dan Dreiberg, o Coruja, onde ele aparenta ser uma pessoa totalmente infeliz devido ao impedimento de ser vigilante, devido a lei que condenava vigilantes que não fossem cadastrados. Dan resolveu virar vigilante devido ao dinheiro deixado de herança pelo pai, e após a criação da Lei Keene, não teve coragem de continuar como “criminoso”, Rorschach o julga por isso, e Dan reconhece sua tristeza por não ter conseguido ir em frente.

Dan é um personagem inseguro, desde que se aposentou sua rotina nunca mudou, não se aventurou em nenhuma nova história. Gusman (2021), comenta que em sua primeira leitura sentiu a estranheza ao ver o personagem de Dan, dito herói, ser acima do peso. O que podemos perceber é mais uma vez Moore quebrando a

expectativa do leitor, que até então, dentro do contexto de consumo do gênero, não haviam se deparado com situações de estranheza com personagens de heróis, que dentro da indústria eram estereotipados, seguindo uma fórmula.

Moore trabalha esse sentimento de tristeza de Dan de uma maneira direcionada aos problemas do mundo real. Quando Laurie, a Espectral, acaba por ficar com Dan, em sua primeira tentativa de ter relações sexuais com Dan, ele acaba por não conseguir realizar a relação. Impotente, Dan resolve dormir, e é então que o personagem tem um sonho, onde ele está com sua fantasia de Coruja e Laurie com a sua fantasia de Espectral. Esse sonho mostra onde estão escondidos os desejos de Dan, que estavam perdidos desde o fim de sua rotina de vigilante.

Apenas quando Dan encontra o que achava estar perdido, assumindo sua necessidade em voltar para a vida de vigilante, é que o personagem volta a ser o verdadeiro Coruja, conseguindo com que sua relação com Laurie seja aprofundada. Nesse caso, Moore demonstra como todo personagem, dito herói, é apenas mais uma pessoa comum, com problemas, necessidades e inseguranças, e, que o simples fato de vestir o uniforme faz de Dan um novo personagem.

A história possui apenas um super-herói, "super", devido aos superpoderes, agora chamado de Dr. Manhattan, anteriormente era Jonathan Osterman, e abreviando, para quem já o conhece, apenas Jon. O Dr. Manhattan em suas primeiras aparições se mostra totalmente focado em suas pesquisas, buscando sempre resolver um problema que solucione alguma questão para o país, visto que assim como o Comediante, ele é um vigilante dentro da lei, trabalhando para o governo.

De início, não sabemos como o personagem ganhou seus superpoderes, ficamos apenas sabendo que Jon trabalhou para o governo desde o início do despertar desses poderes, ajudando assim o país a vencer a Guerra do Vietnã. Além disso, todos os elementos colocados dentro da história “subliminarmente” como carros voadores e carregadores de bateria em vez de hidrantes, são devido a energia de seus superpoderes, gerada a favor do desenvolvimento do país.

Mesmo Jon dedicado a seu trabalho, ele mostra que tem um certo respeito com Laurie (Espectral), com a qual mantém um relacionamento sério. Quando Laurie fica desconfortável e busca ajuda de Jon, ele o ajuda, mas quando ela precisa dele para poder sair da rotina, ele nega, alegando estar quase terminando seus afazeres que serão de extrema importância ao país. Laurie gosta de estar com Jon, independentemente de toda sua dedicação à pesquisa, mas não consegue aceitar ficar com ele após descobrir

que ele está fazendo réplicas dele mesmo, com seus superpoderes, para que fiquem dando atenção à ela enquanto ele está pesquisando, isso gera um afastamento imediato entre os dois.

Moore nos faz refletir em como seria um relacionamento entre um super-herói, comandado, subliminarmente, pelo governo, com uma pessoa “comum”, sem superpoderes. Jon trata suas pesquisas como sendo sua principal função, resolver problemas. Sua superioridade perante a “simples seres humanos” é visível, pois ele não demonstra sentimentos de humano. Precisamos entender então, o caminho percorrido por Jon até virar o Dr. Manhattan.

Jon antes de sofrer o acidente que lhe deu superpoderes, tinha seu destino predestinado, iria ser um relojoeiro como seu pai sempre fora. Pai esse, que ao ver como as bombas nucleares estavam surgindo após o ataque em Hiroshima, incentiva Jon a seguir a vida de físico, alegando que a sua profissão de relojoeiro não daria o futuro que queria ao filho, “Isso muda tudo! Vai haver mais bombas, elas são o futuro!” (MOORE; GIBBONS, 2011, p. 111).

Nesse capítulo, Jon está em Marte, após ser julgado por transmitir alto nível de radiação, causando câncer em quem estava próximo a ele. Aqui começam as lembranças de Jon, contando sua trajetória até chegar onde chegou. Jon segue sua carreira como físico nuclear, respeitando o sonho de seu pai, e, em um bar encontra a mulher que seria sua futura esposa, antes de conhecer Laurie. Em suas lembranças, relata a cena: “Ela me paga uma cerveja, a primeira vez que uma mulher faz isso pra mim. Ao me passar a caneca gelada e transparente, nossos dedos se tocam...” (MOORE; GIBBONS, 2011, p. 113).

Moore começa a romantizar o personagem, que até então, como apenas Dr. Manhattan, se mostrava uma pessoa fria com Laurie (espectral) e os demais seres humanos que o cercam. Partimos para conhecer o personagem mais profundamente, técnica utilizada por Moore durante todo o desenvolvimento da história, onde os problemas reais dos personagens aparecem e logo após todo o contexto para esse problema é revelado.

O acidente que gera os superpoderes de Jon, ocorre devido a um acaso onde sua namorada quebra o relógio e Jon oferece para consertá-lo, devido ao histórico que tinha com seu pai. Jon esquece o relógio dentro de seu uniforme que estava em uma câmara de testes radioativos e ao entrar na câmara um descuido faz com que ele fique preso ali dentro, sendo deteriorado devido a exposição.

Quando analisamos todos os eventos que estão dentro do contexto histórico de Jon, conseguimos fazer ligações de como o destino muitas vezes é designado a entregar certos desfechos. Ele deixou de seguir o futuro de relojoeiro, entrou na área de física nuclear e nesse mesmo ambiente, devido a um concerto de um relógio, é impactado com a mudança de humano para super-humano. A mudança de rota na vida de Jon fez com que esse acidente acontecesse, e aí entram as questões de pensarmos caminhos diferentes para esse desfecho.

E se Jon não tivesse seguido as ordens do pai? E se não tivesse aprendido a consertar um relógio? E se não tivesse conhecido sua esposa? Conseguimos imaginar diferentes caminhos para fazer diversas ligações entre o ocorrido e maneiras para que não tivesse ocorrido. Mas já que ocorreu, agora Jon é um super-humano, porém com poucas características humanas, foi então que Jon conhece Laurie e se apaixona por ela. Para Gusman (2021) esse relacionamento chamou a sua atenção, questionando o que seria que Alan Moore estava explorando nessa situação, se referindo a um super-herói traindo sua esposa com alguém mais jovem.

Todos esses caminhos, inclusive conhecer a Laurie, fez com que Jon preferisse ficar com ela, por ser mais jovem e interessante do que sua esposa. Mais tarde, sua esposa, traumatizada com todo golpe do destino de Jon, espalharia que desenvolveu um câncer por culpa de seu relacionamento com o “radioativo” Dr. Manhattan. Fazendo com que o governo, preocupado com o retorno da população com o espalhamento desses boatos, colocasse pressão em Jon para sair do planeta terra, e assim ele fez, foi para Marte, onde antes de partir, pegou apenas uma foto, a foto do dia em que conheceu sua antiga esposa e assim partiu, usando do silêncio de marte para lembrar de como tudo ocorreu a partir daquela imagem.

A história do personagem Dr. Manhattan gera uma reflexão de como tudo pode estar conectado, e, ao mesmo tempo que qualquer alteração dentro dessas conexões podem alterar o destino, elas podem também, serem alteradas mantendo a mesma conclusão. É uma história de tempo, lembrança, amor, decepções, nela, conseguimos ver novamente a proximidade com a vida real, e até mesmo para o super-herói que não sente mais nada pelos humanos, conseguimos sentir todo o peso na maneira que foi o desenvolvimento de sua história, gerando aproximação e entendimento de seu jeito.

Ao analisar a história desses personagens, conseguimos ver o trabalho e preocupação de Moore em explorar o lado humano, antes do heroico. Ele também explorou diferentes personagens, onde diferentemente das revistas padrões do gênero,

só havia um personagem principal. Em *Watchmen*, não se percebe quem é o personagem principal, pois o desenvolvimento e aproximação do leitor aumenta em cada capítulo. Osório (2021), comenta que “A principal diferença era a polifonia: não havia um único ou dois personagens que servissem de guia para a leitura, mas vários”. Personagens de heróis e super-heróis adultos, por terem proximidade a problemas reais, demonstrando seus medos e fraquezas, quando colocados dentro de uma narrativa bem construída, naturalmente chamariam atenção do leitor, foi o que Moore fez.

Os diferentes personagens e os problemas que cada um deles sofrem, são um grande destaque da obra. Podemos perceber que o trabalho feito por Moore e Gibbons foi pensado para ser encaixado peça a peça. Muito além dos problemas enfrentados por esses heróis, esses personagens possuem escolhas em suas vidas e essas escolhas fizeram diferentes caminhos serem criados.

4.5 ANÁLISE PARTE IV – O TRABALHO DE AMARRAR A NARRATIVA – AMARRANDO COM O LAYOUT

Ao escrever o roteiro de *Watchmen*, os textos escritos por Alan Moore seriam apenas textos, se não fosse pela interpretação de seu desenhista, Dave Gibbons. Porém Moore, dentro da indústria dos quadrinhos, é conhecido por escrever todos os detalhes possíveis dentro de seus roteiros, e é assim, através de seu roteiro detalhado, que ele criou diferentes narrativas dentro de uma mesma obra.

A maneira que a história foi contada é através de um layout de nove quadros, o que fez com que mais cenas pudessem ser adicionadas a uma única página, acelerando o ritmo. A facilidade de olhar a página e reconhecer como seguir a leitura também foi importante, em grades maiores, como a de 16 quadros de *Batman o Cavaleiro das Trevas* (1986), Miller acaba explorando diferentes formas, deixando os quadros mais abertos, sujeito a maior análise dos leitores para o entendimento, por exemplo. (LEE, 2019).

A grade de nove painéis acaba por ser útil para chamar a atenção para acontecimentos no centro da página, essa forma de montar a história foi utilizada para colocar momentos mais violentos dentro da narrativa. A imagem abaixo demonstra como a utilização da grade de nove quadros foi montada em momentos com violência, nela, o Comediante ataca Sally Jupiter. Além disso, essa forma de se montar a narrativa permite mais de 300 modos de montagem dos quadros, usados para demonstrar a

passagem de tempo, por exemplo (LEE, 2019).

Watchmen tem diferentes características que fazem o leitor se apegar ou lembrar da obra, a grade de nove quadros é um dos maiores exemplos disso. A maneira em que Moore e Gibbons pensaram o layout da obra, sempre mantendo a grade de nove quadros, com algumas variações, e sem a utilização das *splash pages* com ação, comuns nos quadrinhos de super-heróis, foi algo que chamou a atenção dos leitores do gênero.

Figura 13 - Utilização da grade de nove quadros.



Fonte: Watchmen #2 (1986)¹⁰

4.6 ANÁLISE PARTE V – O TRABALHO DE AMARRAR A NARRATIVA – COMPLEXIDADE NO ENTENDIMENTO

Com esses descritivos aparenta até ser uma obra de fácil degustação, o que não é verdade, *Watchmen* é uma obra complexa, com diferentes camadas, impactando o leitor a cada releitura. Para Lee (2019), “[*Watchmen*] está repleto de detalhes minuciosos [...] cuidadosamente desenhados por Gibbons[,] que adicionam profundidade e filosofia ao seu mundo[,] [sendo] fáceis de perder na primeira leitura, uma escolha editorial

¹⁰ Disponível em <<http://readallcomics.com/watchmen-02/>> Acesso em 13 de Junho de 2021.

intencional que resulta em um livro que requer múltiplas leituras para ser totalmente apreciado.

Mesmo com esse nível de detalhamento de narrativa, com diferentes camadas, a obra pode ter afastado leitores inexperientes, ou até mesmo, leitores que não entendiam as diferenças trazidas pela obra. Osório (2021) descreve que ao finalizar a leitura da obra, não lhe deu vontade de uma releitura, porém, explica que sentiu vontade em consumir mais obras do autor, como *V de Vingança* e *A Piada Mortal*.

Para Gusman (2021), a quantidade de quadrinhos que saiam em bancas entre 1980 e 1990 era muito alta, fazendo com que as novidades atraíssem mais do que uma releitura. Além disso, comenta que ao perder um número, deixou de acompanhar a obra. Visto que a narrativa é amarrada entre um e outro capítulo, o certo é não pular nenhum número, para total entendimento. Assim que Gusman conseguiu completar a sequência e seguir a leitura, lendo diversos capítulos juntos, em sua opinião, o entendimento da história foi completamente outro.

Já Del Manto (2021), em resposta ao questionário aplicado para essa pesquisa, escreve que leu e releu a história, encontrando em cada leitura elementos novos que não havia notado em uma leitura anterior. Logo em sua primeira leitura Del Manto (2021) gostou da obra, fazendo com que começasse uma “caça” por novos elementos durante suas releituras. “Quando me dei conta estava relendo a série toda e curtindo como se fosse a primeira vez, mesmo sabendo do final da história. Mas trata-se de uma das raras obras de entretenimento que se bastam por serem ricas demais e oferecem várias perspectivas ao leitor/espectador.” (DEL MANTO, 2021).

Sobre a complexidade e releitura da obra, Denardin (2021), descreve: “Provavelmente eu não tenha entendido direito na época. *Watchmen* tem uma questão que a cada releitura a gente pode mudar um pouco a compreensão e ficar mais ou menos bravo com um personagem ou outro ou com o próprio Moore.” Mais uma vez outra opinião sobre a importância da releitura da obra, onde é necessário ir quebrando camadas para descobrir novos territórios.

Del Manto (2021) escreve sobre como *Watchmen*, ao ser lido por leitores que estavam acostumados com o gênero de super-heróis, pode aparentar uma leitura cansativa pelo excesso de texto e falta de ação. Além disso, a prática de utilizar *Splash Pages*, páginas chamativas e com múltiplas ações ocorrendo, para conquistar o leitor logo ao início da leitura, não é utilizada em nenhum momento na obra.

Para quem busca total entendimento da obra, *Watchmen* será necessário passar

por uma leitura, e não apenas uma, diversas. A quantidade de elementos e referências trabalhadas pelos autores, em uma leitura apressada, acabam que passam despercebidos. Além disso, quem está acostumado com quadrinhos de super-heróis mensais, estranha a quantidade de texto colocado na obra, e, a falta de ação ocorrendo nas páginas, elemento principal em uma história de super-heróis. Toda essa falta de elementos básicos para o gênero, causa estranheza nos leitores iniciantes ou experientes, e foi isso mesmo que Moore e Gibbons queriam.

4.7 ANÁLISE PARTE VI – O TRABALHO DE AMARRAR A NARRATIVA – DIFERENTES MÉTODOS UTILIZADOS

Para contar a história, Moore definiu diferentes narrativas, são elas: Anotações no Diário de Rorschach, Conversas entre os personagens, Frases retiradas de outros meios, como literatura e música, no fim de cada capítulo, Apêndices com histórias do universo criado, como se fossem extras, Os Contos do Cargueiro Negro, em meio a alguns capítulos, além de a própria capa de abertura e fechamento de cada capítulo também fazerem parte da narrativa.

Os Contos do Cargueiro Negro, é o título da revista de histórias em quadrinho lido por um personagem secundário. Em um mundo onde um super-herói não é ficção, quadrinhos desse gênero não são mais fabricados, o grande sucesso são as revistas com histórias sobre piratas. Essa narrativa é apresentada com dois personagens, o dono de uma banca de jornal e um menino que fica lendo a história.

Ao ler a história, esses trechos são inseridos como texto dentro dos quadros, outras vezes também é inserido em forma de textos e imagens do quadrinho que está sendo lido pelo menino.

A história contada é de um marinheiro naufragado, esse marinheiro precisa voltar para casa e necessita fazer uma jangada com corpos de amigos mortos, ele precisa chegar em casa para avisar e salvar a sua família do Cargueiro Negro, que por onde passa causa destruição. Ao se aventurar em mar aberto a confusão mental o atinge, fazendo com que comece a enlouquecer, a ponto de chegar em sua casa e assassinar sua família. Quando percebe o que fez, volta a praia e sobe a bordo de sua nova casa, o Cargueiro Negro que o esperava.

Essa narrativa, que podemos chamar de secundária, acaba por ser uma das que

mais chamam a atenção dos profissionais durante o questionário. Denardin (2021), Osório (2021) e Gusman (2021) comentam sobre essa narrativa sendo algo que chamou a atenção ao ler a obra. Realmente chamam a atenção, mas em uma primeira leitura essas inserções de texto que Moore faz, acaba por confundir um leitor inexperiente, ou até mesmo um experiente que não se atente aos detalhes trabalhados por ele nesses textos, a releitura é fundamental para total entendimento.

Figura 14 - Os contos do Cargueiro Negro.



Fonte: splashpages.wordpress.com (2019)¹¹

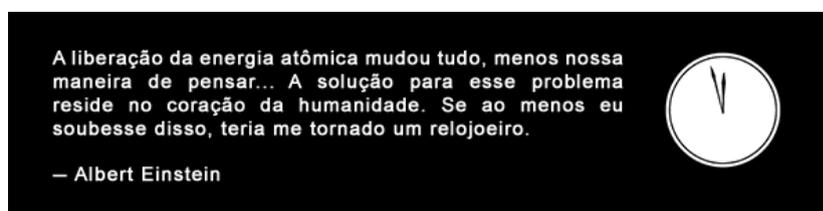
Outro elemento narrativo utilizado é no último quadro de cada capítulo, onde finaliza com alguma citação histórica, fazendo ligação com o capítulo que foi lido. Nessas citações são citados, em ordem de capítulos: Bob Dylan (Músico), Elvis Costello (Músico), Gênesis (Livro Bíblico), Albert Einstein (Físico), William Blake (Poeta), Friedrich Wilhelm Nietzsche (Filósofo), Livro de Jó (Livro Bíblico), Eleanor Farjeon (Escritora), Carl Gustav Jung (Psiquiatra), Bob Dylan (Músico), Percy Byshe Shelley (Poeta), John Cale (Músico).

Podemos notar a complexidade de construção de roteiro utilizado por Moore, ao

¹¹ Disponível em < <https://splashpages.wordpress.com/2019/08/23/onde-estao-os-contos-do-cargueiro-negro-em-o-relogio-do-juizo-final/>> Acesso em 06 de Junho de 2021.

perceber que todo roteiro foi montado com muita pesquisa. Moore ao escrever o roteiro pensando em fechar os capítulos com essas citações, trabalhou para encaixá-las dentro da obra de maneira com que essas citações agregassem aos capítulos. Como exemplo podemos utilizar o primeiro capítulo, de nome “à meia-noite, todos os agentes...”. Esse é o capítulo onde começa a investigação do assassinato do personagem Comediante, investigação realizada pelo vigilante Rorschach. No quadro final a citação utilizada é de uma música de Bob Dylan: “A meia-noite, os agentes e super-humanos saem pra prender todos que sabem mais do que eles – Bob Dylan” (MOORE; GIBBONS, 2011, p.32).

Figura 15 - As Citações



Fonte: www.saindodamatrix.com.br¹²

Ao final dos doze capítulos da obra, há também apêndices criados pelo autor, onde servem de extras e complementos para fazer ligações dentro da narrativa principal. Nesses textos extras, encontramos elementos de autobiografia de antigos vigilantes, observações sobre o Dr. Manhattan, explicações sobre Os Contos do Cargueiro Negro, detalhes da vida de Rorschach, artigos escritos por personagens da narrativa principal e recortes de jornais.

¹² Disponível em <<http://www.saindodamatrix.com.br/archives/2009/03/watchmen.html>> Acesso em 06 de Junho de 2021.

Figura 16 - Os apêndices



Fonte: irreverentlytimed.wordpress.com (2008)¹³

Del Manto (2021) escreve sobre a importância das referências dentro da obra: "Eram as referências espalhadas por toda parte: na arte, nos diálogos, nos extras do final de cada capítulo etc". Por esse motivo, todos os elementos que estão dentro da obra precisam ser lidos e vistos com cautela, para compreensão total da narrativa. "[...] em *Watchmen* o mosaico narrativo se constitui pela interação de várias narrativas. " (ARANTES; CONSTANCIO; BATISTA; JUNIOR, 2020, p. 16545).

Os detalhes utilizados por Moore e Gibbons foram muito além de apenas páginas de quadrinhos, eles souberam utilizar a capa e a contracapa também. Em todos

¹³ Disponível em < <https://irreverentlytimed.wordpress.com/2008/12/09/sundays-with-the-watchmen-8-special-tuesday-edition-hollis-mason-%E2%80%9CUnder-the-hood%E2%80%9D-review/> > Acesso em 06 de Junho de 2021.

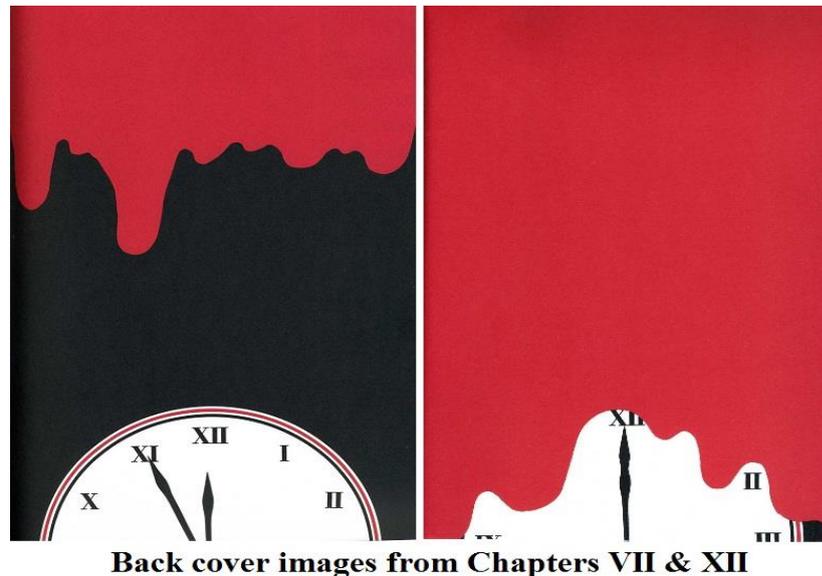
os capítulos a capa é o início da história, onde o primeiro quadro que o leitor inicia é também a capa do capítulo. Já nas sobrecapas, em todos os capítulos finaliza com um relógio, esse, fazendo referência ao Relógio do Juízo Final com seus ponteiros mais próximos da meia-noite conforme passam os capítulos. Além dos ponteiros, “sangue” começa a descer pelas páginas.

Figura 17 - Arte da capa está no primeiro quadro de todos os capítulos.



Fonte: Watchmen #9 (1987)¹⁴

Figura 18 - Contracapas.



Back cover images from Chapters VII & XII

Fonte: movies.stackexchange.com (2016)¹⁵

¹⁴ Disponível em <<http://readallcomics.com/watchmen-09/>> Acesso em 06 de Junho de 2021.

¹⁵ Disponível em <<https://movies.stackexchange.com/questions/24093/what-are-the-qualities-of-watchmen-unique-to-comics-and-in-which-way-did-the-mov>> Acesso em 06 de Junho de 2021.

O Relógio do Juízo Final foi criado em 1947, após ataques nucleares, esse relógio é um símbolo que tem a tese de quando ele se aproxima da meia-noite é a hora do juízo final ou apocalipse. O relógio não existe como objeto, mas sim figura a capa da *Bulletin of the Atomic Scientists*, uma organização científica de segurança global. (JUSTUS, 2020).

Figura 19 - O Relógio do Juízo Final.



Fonte: DW (2020)¹⁶

Já em *Watchmen*, a hora do juízo final ocorre entre o capítulo 11 e capítulo 12, onde todo o plano de Adrian Veidt, antigo vigilante Ozymandias, é descoberto. O plano de Veidt era salvar a terra de uma guerra nuclear, para isso cultivou uma espécie de lula gigante em uma ilha, onde como objetivo final era assustar aos países como se fosse uma ameaça alienígena, fazendo as nações se unirem para irem contra essa ameaça e assim esquecesse da guerra nuclear que estava se armando. Além disso, aconteceria uma explosão onde metade da população de Nova Iorque precisava morrer.

¹⁶ Disponível em <<https://www.dw.com/pt-br/brasil-adianta-ponteiros-do-rel%C3%B3gio-do-ju%C3%ADzo-final/a-52131175>> Acesso em 06 de Junho de 2021.

Figura 20 - O Juízo Final de Watchmen.



Fonte: Watchmen #12 (1987)¹⁷

Gusman (2021) escreve sobre esse momento: “[...] quando você se vê “obrigado” a concordar com o que Ozymandias faz no final, aí é um choque para o leitor”. Realmente, Moore explora um lado sensível para se refletir nesse ponto, valeria matar milhões para salvar bilhões? Somos pegos de surpresa com toda essa trama, e gostando, ou não, foi um plano para salvar a humanidade.

Também é revelado que Veidt foi o culpado por todos os principais acontecimentos da obra, a acusação de Dr. Manhattan causar câncer, fazendo assim ele se isolar em Marte, e, também foi ele que matou o Comediante, que por um acaso, descobriu o seu plano antes da hora. Tudo foi parte de um plano para salvar a humanidade de uma guerra nuclear, e por mais maníaco que pareça, todos esses acontecimentos foram necessários para salvar o mundo.

Com uma obra carregada de referências e detalhes que necessitam de várias leituras para total entendimento, Moore e Gibbons reformularam o gênero de super-heróis vistos anteriormente ao lançamento da obra. Del Manto (2021) escreve que para quem teve a oportunidade de ler a obra junto com seu lançamento, em uma época sem internet, onde os leitores eram capazes de ir descobrindo esses pequenos detalhes após diversas leituras investigativas, apreciavam mais esse momento.

Como li Watchmen numa época em que praticamente não existia a internet, tive de pesquisar as coisas por conta própria. E acredito que outras pessoas devem ter curtido tanto quanto eu fazer essa leitura “investigativa”. Imagino se a série teria o mesmo sucesso hoje em dia, quando temos tantos “especialistas” na web dissecando quadrinhos, livros filmes e séries e não deixando espaço nenhum para que nós mesmos descubramos as coisas. Acho isso muito chato, sabe? E acredito que a riqueza em Watchmen está nessa

¹⁷ Disponível em <<http://readallcomics.com/watchmen-12/>> Acesso em 06 de Junho de 2021.

releitura que a obra desperta em nós. (Del Manto, 2021).

Para Del Manto (2021) a quantidade de "críticos" de internet que temos hoje, pode atrapalhar ou influenciar o entendimento de uma obra. Del Manto (2021) inclusive chega a imaginar se a obra teria sucesso se lançada nos dias de hoje, visto que uma releitura investigativa é necessária para o total entendimento e encantamento da obra.

Mesmo assim, em termos comparativos, Gusman (2021), Osório (2021) e Danardin (2021), não tiveram a experiência da releitura instantânea como fizera Del Manto, logo podemos notar que a obra tende a agradar leitores que buscam novos elementos, não se contendo pela trama principal. Del Manto (2021) escreve que a obra foi até decepcionante quando pegou em mãos: “[...] a primeira olhada não me despertou tanto interesse. Foi até meio decepcionante. Mas, assim que o personagem Rorschach aparece, a narrativa dele me fisgou”.

Um dos fatores que Del Manto (2021) não tivesse sido surpreendido ao folhear a revista, provavelmente foi a falta de ação, comentada por ele mesmo. Ao mesmo tempo, temos que considerar que ao realmente ler, ele foi impactado e gostou da obra, visto que a história do primeiro capítulo se inicia com o personagem Rorschach.

É preciso reconhecer que *Watchmen* é uma obra que precisa ser degustada, se um novo leitor do gênero de super-heróis ir com vontade para leitura da obra, poderá se decepcionar. Visto que é uma obra que acaba sempre figurando listas de quadrinhos importantes ou quadrinhos essenciais, ela sempre está atraindo novos leitores, porém nem sempre fisga esses leitores para o mercado de quadrinhos, e a culpa disso, pode ser a falta de experiência com o gênero.

As diferentes formas de narrativas utilizadas na obra a enriquecem, visto que quase todos os elementos que compõem o quadrinho têm interação com a narrativa principal. Cabe ao leitor o papel de analisar todos esses elementos e fazendo ligações com demais acontecimentos da obra. O leitor deve montar as peças capítulo por capítulo, e até o capítulo final, é possível ir criando diferentes conclusões sobre o que de fato ocorreu, porém, onde todas as peças se encaixam é apenas ao término da leitura, onde o verdadeiro entendimento completo da obra se concretiza.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho tem como resultado a análise de como a obra *Watchmen* ajudou a transformar a linguagem de quadrinhos norte-americanos de super-heróis após seu lançamento. O propósito da análise é buscar elementos que fizeram a obra se destacar dentro do gênero de super-heróis.

Compreendeu-se que a indústria norte-americana de quadrinhos, desde seu início tinha como objetivo vendas, atingir um grande público todos os dias. As distribuições das tiras para jornais realizadas pelos *Syndicates* fizeram com que os quadrinhos popularizassem cada vez mais rápido pelos Estados Unidos. Mesmo assim, o contexto do qual o país vivia, influenciava a venda de quadrinhos, visto que diferentes gêneros estrearam na lista de mais vendidos antes da criação dos super-heróis. Quando os super-heróis foram criados, o aumento em vendas apenas influenciou na criação de cada vez mais super-heróis, fazendo com que as editoras não ligassem para o roteiro em si, mas sim na quantidade de lançamentos em bancas. Após passar por diversos momentos durante as Eras de Ouro, Prata e Bronze, incluindo muita censura, devido ao código de ética, os quadrinhos de super-heróis foram renascidos no ano de 1986, com o lançamento de *Batman: O Cavaleiro das Trevas* e *Watchmen*, que trouxeram a seriedade para um gênero que estava a décadas sendo cômico.

Os quadrinhos possuem uma linguagem específica que cabe aos artistas estudarem para tentarem produzir suas obras. As técnicas que são apresentadas por estudiosos da área, são técnicas básicas para a criação de uma história bem produzida. Obras que ganham destaques, devido as suas inovações, normalmente não utilizam técnicas básicas da indústria, criando novos métodos de se trabalhar arte e roteiro. A criação de roteiro, costuma ter uma fórmula mais rígida a ser seguida, em comparação com a arte. Cabe ao roteirista conseguir criar personagens protagonistas, antagonistas e secundários, interessantes para sua história.

Watchmen foi uma série produzida com personagens desconhecidos, isso deu liberdade criativa ao autor para desenvolver esses personagens. A história de Alan Moore dentro da indústria dos quadrinhos sempre demonstrou que ao ter liberdade criativa, alguma nova concepção seria criada, ele provou sua habilidade em roteiros com o quase falido Monstro do Pântano, erguendo suas vendas, e, durante esse processo, teve a ideia de fazer *Watchmen*. A liberdade de Moore para contar o roteiro fez com que diferentes formas de narrativas tivessem sido exploradas dentro da obra,

capítulo a capítulo, não era comum um roteirista pensar em tantos elementos assim, visto que a maioria dos trabalhos eram para encher as bancas de quadrinhos e não de conteúdo.

A desconstrução da imagem do herói, trazendo problemas reais interferindo em suas vidas pessoais, fizeram personagens desconhecidos se tornarem cativantes ao público. O que podemos compreender é que na verdade, isso foi uma crítica de Moore sobre o gênero de super-heróis. Os personagens vivem uma vida com problemas que não conseguem resolver, diferentemente dos super-heróis que figuravam os quadrinhos mensais anteriormente a *Watchmen*, onde no fim da história o herói sempre salvava o mundo. Em *Watchmen* cada personagem tem seu problema pessoal para resolver, independente das opiniões de outras pessoas que o cercam, e no fim, esses heróis não salvam nada, visto que todo o plano do “vilão” da história foi realizado sem ser descoberto.

A complexidade de entendimento da obra, se dá por elementos que não eram comuns para o gênero de super-heróis, muito texto e pouca ação. Além disso, Moore e Gibbons trabalharam com diversas referências externas à obra para irem complementando capítulo após capítulos, criando um quebra-cabeças de elementos que não são possíveis captar apenas em uma primeira leitura. A primeira leitura de *Watchmen* busca entender apenas o seu problema inicial, “Quem matou o Comediante?”. Já na releitura, os elementos extras trabalhados pelos autores, desde o início, já são possíveis de perceber diferentes amarrações e elementos escondidos em meio a arte. Arte essa que foi trabalhada em uma grade de nove quadros, facilitando a sequência da história, assim como deixou o artista livre para se trabalhar pensando em causar impactos ao centro da página.

Sendo assim, ao analisar o contexto em que o gênero de super-heróis foi desenvolvido e o rumo que estava seguindo anteriormente ao lançamento da obra, podemos concluir que *Watchmen* trabalhou com elementos que foram únicos para o desenvolvimento da história na década de 1980. Ao analisar os personagens percebe-se que o nível de complexidade e humanidade dos personagens aproximavam o público para continuar acompanhando a história, mesmo que esses personagens não fossem conhecidos. A habilidade de trabalhar as diferentes narrativas fez a curiosidade ser despertada ao público, por também se surpreenderem como uma obra poderia ser construída da maneira que foi.

A análise demonstra que a obra é de difícil entendimento, com diversos

elementos que a enriqueceram e deixaram mais profunda, em um período onde histórias desse gênero não trabalhavam assim.

Com este resultado, para futuros projetos de pesquisa, acredita-se que a obra tem muito mais a ser explorada, principalmente na parte narrativa e em elementos que estão escondidos na arte no decorrer dos capítulos. Também se acredita que essa obra juntamente com *Batman: O Cavaleiros das Trevas*, pode gerar uma análise cruzada, buscando elementos que fizeram os quadrinhos de super-heróis se transformarem a partir do ano de 1986.

REFERÊNCIAS

- ANDREOTTI, Bruno. **A História das Histórias em Quadrinhos: a Era de Ouro**. Quadrinhos, 12 abr. 2013. Disponível em: <<https://quadrinhos.com/2013/04/12/a-historia-das-historias-em-quadrinhos-a-era-de-ouro/>> Acesso em 21/03/2021.
- ANDREOTTI, Bruno. **Super-heróis e política: reflexões históricas, filosóficas e teológicas no gênero superaventura**. São Paulo. Criativo. 2021.
- ARANTES, Tais T.; CONSTANCIO, Felipe A.; BATISTA, Ana C.G.; JUNIOR, José B.S. **O mosaico de narrativas em Watchmen**. Braz. J. of Develop., Curitiba, v. 6, n. 3, p. 16541-16550 mar. 2020.
- BARROS, Antonio; DUARTE, Jorge (Org.). **Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação**. São Paulo. Atlas. 2005.
- BRAGA, Flávio; PATATI, Carlos. **Almanaque dos quadrinhos: 100 anos de uma mídia popular**. Rio de Janeiro. Ediouro. 2006.
- CASSONI, Raul. **Os heróis dos super-heróis: a era de prata dos quadrinhos**. Maxiverso, 18 set. 2016. Disponível em: <<http://maxiverso.com.br/blog/2016/09/18/os-herois-dos-super-herois-era-de-prata-dos-quadrinhos/>> Acesso em 27/03/2021.
- COMPARATO, Doc. **Da criação ao roteiro**. 5ed. Rio de Janeiro. Rocco. 2000.
- DANTON, Gian. **O roteiro nas histórias em quadrinhos**. 2ed. Paraíba. Marca de Fantasia. 2016.
- DEL MANTO, Leandro L. **A indústria norte-americana de quadrinhos de super-heróis após o lançamento da obra Watchmen**. Porto Alegre. 2021. Entrevista cedida a Patryc João da Silva Pinto.
- DENARDIN, Fabiano. **A indústria norte-americana de quadrinhos de super-heróis após o lançamento da obra Watchmen**. Porto Alegre. 2021. Entrevista cedida a Patryc João da Silva Pinto.
- EISNER, Will. **Narrativas Gráficas de Will Eisner**. São Paulo. Devir. 2005.
- EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte sequencial**. São Paulo. Martins Fontes. 1989.
- ELÍSIO, Roberto; CARDOSO, J.B.F.C. **Existe vida em outros sistemas: a personagem dos quadrinhos fora da narrativa**. Revista Líbero, São Paulo, V. XVIII, 2015.
- FIELD, Syd. **Manual do roteiro**. 14ed. Rio de Janeiro. Objetiva. 2001.
- FIGUEIREDO, C.A.P.F. **A articulação de imagens em quadrinhos e em filmes**. Revista Memorare, Tubarão, V. VI, 2019.
- GROENSTEEN, Thierry. **O sistema dos quadrinhos**. Nova Iguaçu. Marsupial Editora. 2015.

GUEDES, Roberto. **A era de bronze dos super-heróis**. São Paulo. Hq Maniacs. 2008.

GUEDES, Roberto. **Quando surgem os super-heróis**. São Paulo. Opera Graphica. 2004.

GUSMAN, Sidney. **A indústria norte-americana de quadrinhos de super-heróis após o lançamento da obra Watchmen**. Porto Alegre. 2021. Entrevista cedida a Patryc João da Silva Pinto.

GUSMAN, Sidney. **Dave Gibbons: O outro pai de Watchmen**. Universo HQ, 09 mar. 2009. Disponível em: <<https://universohq.com/entrevistas/dave-gibbons-o-outro-pai-de-watchmen/>> Acesso em 10/05/2021.

HELLER, Eva. **A psicologia das cores: como as cores afetam a emoção e a razão**. São Paulo. Gustavo Gili. 2014.

JACQUES, Jeferson de M.; MUELLER, Andressa. **A terrível simetria: literatura e psicanálise no personagem Rorschach, do romance gráfico watchmen, de Alan Moore e Dave Gibbons**. Revista Práxis, v. 1, p. 55–66, 2014.

JUSTUS, Luiza. **O que é o relógio do Juízo Final?**. Superinteressante, 14 fev. 2020. Disponível em: <<https://super.abril.com.br/mundo-estranho/o-que-e-o-relogio-do-juizo-final/>> Acesso em 04/06/2021.

LEE, Nathaniel. **Why 'Watchmen' is the best comic of all time**. Business Insider, 27 nov. 2019. Disponível em: <<https://www.businessinsider.com/watchmen-best-comic-series-hbo-alan-moore-2019-11>> Acesso em 22/05/2021.

LUYTEN, S.M.B.L. **Histórias em quadrinhos: leitura crítica**. São Paulo. Edições Paulinas. 1989.

LUYTEN, S.M.B.L. **O que é histórias em quadrinhos**. São Paulo. Brasiliense. 1985.

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

MCCLOUD, Scott. **Desenhando quadrinhos**. São Paulo. M.Books do Brasil Ltda., 2008.

MCCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo. M.Books do Brasil Ltda., 1995.

MOORE, Alan; GIBBONS, Dave. **Watchmen - Edição Definitiva**. São Paulo, Panini Comics, 2011.

MORRISON, Grant. **Superdeuses**. São Paulo. Seoman. 2012.

MOYA, Á. D. **História da história em quadrinhos**. Porto Alegre. L & PM Editores S/A. 1986.

MOYA, Á. D. **Shazam!**. 3ed. São Paulo. Perspectiva. 1977.

NERO, Dom. **So Many Watchmen Fans Have No Idea What It's Really About**. Esquire, 24 mai. 2018. Disponível em: <<https://www.esquire.com/entertainment/tv/a20889505/watchmen-alan-moore-damon-lindelof-hbo/>> Acesso em 29/05/2021.

OSÓRIO, Ticiano. **A indústria norte-americana de quadrinhos de super-heróis após o lançamento da obra Watchmen**. Porto Alegre. 2021. Entrevista cedida a Patryc João da Silva Pinto.

RAMOS, Paulo. **A leitura dos quadrinhos**. São Paulo. Contexto. 2009.

RAVAGLIO, Marcia de Souza. **História em quadrinhos: gênese, estrutura e sociedade**. 2018. Dissertação (Mestrado em Estudos Comparados de Literaturas de Língua Portuguesa) - Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2018.

ROBB, B. J. R. **A identidade secreta dos super-heróis: a história e as origens dos maiores sucessos das hqs: do super-homem aos vingadores**. Rio de Janeiro. Valentina. 2017.

TAYLOR, Michel E. **15 Ways Watchmen Changed Comics Forever**. Screenrant, 16 set. 2016. Disponível em: <<https://screenrant.com/how-watchmen-changed-comic-books-forever/>> Acesso em 22/05/2021.

TUCKER, Reed. **Pancadaria: por dentro do épico conflito marvel vs. dc**. Rio de Janeiro. Rocco LTDA. 2018.

VERGUEIRO, Waldomiro. **Alan Moore Biografia e obra comentada**. Omelete, 01 nov. 2019. Disponível em: <<https://www.omelete.com.br/v-de-vinganca/alan-moore-biografia-e-obra-comentada>> Acesso em 09/05/2021.

VERGUEIRO, Waldomiro. **As histórias em quadrinhos e seus gêneros - Parte 6**. Omelete, 03 nov. 2016. Disponível em: <<https://www.omelete.com.br/quadrinhos/as-historias-em-quadrinhos-e-seus-generos-parte-6>> Acesso em 19/03/2021.

APÊNDICE – Entrevistas

1 - Você lembra como foi seu primeiro contato com *Watchmen*? Qual sua lembrança desse primeiro contato?

Ticiano Osório: Lembro porque foi no auge da adolescência, em uma época de explosão criativa nos quadrinhos da *DC*, vide *Batman: O Cavaleiro das Trevas*, *Sandman* e a própria *Watchmen*. Tudo era aguardado, nem tudo trazia uma recompensa, ou talvez nem sempre essa recompensa era imediata - por exemplo, do *Monstro do Pântano* escrito por Alan Moore, o que eu buscava era sobretudo o terror; só mais velho pude apreciar as muitas outras virtudes. Mas voltando a *Watchmen*, minha primeira lembrança foi, como deve ser para muitos leitores contemporâneos, a de entrar na mente doentia do Rorschach através de seu diário. Confesso que não tinha a maturidade para entender a ironia, para perceber a crítica, talvez também por influência de outros gibis da época que, pelo contrário, glorificavam o vigilantismo.

Sidney Gusman: Lembro o primeiro contato com certeza. Eu era leitor, passava na banca e vivia aquele momento de efervescência dos quadrinhos adultos, que eram as minisséries de luxo da [Editora] Abril. Lembro que adquiri o primeiro número de *Watchmen*, na época não escrevia ainda sobre quadrinhos, era apenas um leitor. Lembro que olhei e falei “nossa, eu não conheço esses heróis” e até o número 3 ou 4 não “me pegou” tanto a série, só depois que realmente passei a gostar da série.

Fabiano Denardin: Lembro de ter lido em algum momento dos anos 1990 que na primeira leitura os contos do cargueiro negro chamaram bastante a minha atenção.

Leandro Luigi Del Manto: A primeira vez que vi algo sobre *Watchmen* foi um anúncio numa das revistas da *DC Comics*. Era uma publicidade com o Comediante segurando um fuzil e apontando a arma da janela de um prédio. Tinha uma frase de efeito que me deixou intrigado. Era algo sobre o que tinha acontecido com o “sonho americano”, e a resposta era “Ele se tornou realidade!” Quando li o nome de Alan Moore como sendo o escritor, meu interesse aumentou. Embora ele ainda estivesse longe do status de grande escritor que tem hoje, eu já curtia o que ele havia feito no *Monstro do Pântano*. Também teve o apelo de ser uma série em 12 partes. Na época, as séries limitadas tinham acabado de estrear e só histórias muito boas eram anunciadas como “minisséries” (ou “maxi”, no caso). As séries fechadas

tinham um apelo de coisa especial, diferenciada das séries mensais “sem fim”. Depois, vi uma matéria na saudosa revista especializada em quadrinhos chamada *Amazing Heroes*, que me deixou bem empolgado. Quando consegui pegar o primeiro número pra ler, confesso que fiquei até um pouco decepcionado à primeira vista. Acho que criei uma expectativa enorme em relação à arte. Só depois de ler todo o primeiro número que fiquei maravilhado! Ali estava uma ótima história policial num ambiente de super-heróis. E tive de tirar o chapéu pra arte do Dave Gibbons, de quem me tornei fã a partir de *Watchmen*.

2 - Quais foram as diferenças que você percebeu em comparação com outros quadrinhos de super-heróis que acompanhava?

Ticiano Osório: A principal diferença era a polifonia: não havia um único ou dois personagens que servissem de guia para a leitura, mas vários. E não só personagens: também havia os Contos do Cargueiro Negro, os textos ao final de cada parte etc. Também era excitante ver os heróis realmente inseridos no mundo e na História.

Sidney Gusman: Personagens desconhecidos, na época não havia internet para sabermos que eram heróis baseados em outros, da *Charlton Comics*, transformados por Alan Moore. A diferença básica era que era uma série que desmitificava o mito do herói, aquele negócio, “caraca, como assim um herói estuprou uma heroína?” “Que história é essa que tem um herói meio maníaco?”. Na época, para quem só lia *Marvel* e *DC* foi um choque, mas nem por isso menos interessante.

Fabiano Denardin: A questão da abordagem mais "adulta" que o Moore dá para os personagens e um mundo de moralidade mais cinza.

Leandro Luigi Del Manto: Sem dúvida, a falta de ação. Para um leitor acostumado apenas a histórias de super-heróis, *Watchmen* pode parecer uma história chata, com muito texto e nenhuma *splash page*... Mas uma outra coisa também me chamou a atenção. Eram as referências espalhadas por toda parte: na arte, nos diálogos, nos extras do final de cada capítulo etc. Mas, diferentemente do que aconteceria depois em inúmeros outros quadrinhos, não eram referências aleatórias colocadas apenas pra dar um “ar” descolado e intelectual, como se a história tivesse passado por muita pesquisa e coisa e tal. As referências em *Watchmen* enriqueciam ainda mais a complexa trama de suspense, e nada era gratuito e sem sentido. Tudo tinha o seu lugar, como num imenso quebra-cabeças.

3 - O que mais chamou a sua atenção sobre personagens, narrativa e estilo da arte?

Ticiano Osório: Acho que Gary Spencer Millidge resumiu bem o impacto no capítulo sobre *Watchmen* da biografia Alan Moore: O Mago das Histórias: "Cada protagonista representa uma versão distorcida de um arquétipo de super-herói em particular, reunidos em um grupo de personagens cínicos, disfuncionais e eticamente dúbios, motivados pelo verdadeiro comportamento humano em vez da responsabilidade inata para com a sociedade. Apesar de suas sérias falhas, todos os personagens a certa altura cativam a simpatia dos leitores. O autor ilumina suas motivações uma a uma: os capítulos alternam entre a condução da trama e o exame da personalidade e da história de cada personagem. (...) O leitor é encorajado a saltar para frente e para trás pela narrativa e apreciar as conexões escondidas que jazem em seu interior. (...) Engenhosos recursos foram utilizados para ajudar nas transições de cena, usando diálogos e trocadilhos visuais para ligar uma cena à seguinte".

Sidney Gusman: O que chamou a atenção foi o enredo do Alan Moore, pois ele mostra um monte de super-herói "fora da caixinha", uns caras que não tinham nada de defensores da lei, bons costumes, como os outros. Muitos deles estavam nessa por que queriam se beneficiar de seus poderes. O Desenho do Gibbons lindo, espetacular. Confesso que na primeira leitura, nunca que saquei aquelas sacadas, grandes sacadas narrativas da arte, não me atentei a isso nas primeiras leituras, isso foi muito interessante, pois é uma obra que a cada releitura você vai descobrindo mais coisas, mais camadas.

Fabiano Denardin: A narrativa visual era impactante demais e não parecia quase nada com nenhum outro gibi de super-herói da época. O ritmo também era muito diferente e o uso dos contos como recurso narrativo de história dentro da história.

Leandro Luigi Del Manto: O que mais gosto em *Watchmen* é o estilo "policial" da narrativa. Isso fica muito forte nas partes dedicadas ao personagem Rorschach. Mas eu curtia demais as passagens históricas, nas quais falavam dos Minutemen, os primeiros super-heróis naquela realidade. Achava todos eles tão geniais quanto os supers atuais. Quanto ao estilo da arte, como disse anteriormente, não me chamou tanto a atenção num primeiro momento, mas entendi que a história pedia uma diagramação mais contida pra dar aquela cadência de mistério e suspense, e acabei achando o trabalho do Gibbons uma verdadeira obra de arte! É um dos quadrinhos mais bem desenhados já feitos!

4 - Alan Moore trabalha com diferentes narrativas no desenvolvimento da história, das quais são necessárias mais de uma leitura para interpretação/entendimento. Quando você leu a obra completa, após a conclusão, teve vontade de uma releitura? Se sim, por quais fatores?

Ticiano Osório: Para ser franco, na época da primeira leitura não veio a fome por uma releitura. Na verdade, como costuma acontecer quando leio uma obra desafiadora/recompensadora, surgiu a vontade de ler mais quadrinhos escritos pelo Alan Moore. A sorte é que logo vieram ou logo encontrei títulos como *V de Vingança* e *Batman: A Piada Mortal*.

Sidney Gusman: Não, eu não tive vontade de reler assim que acabou. Primeiro é que a gente lia naquela época muita coisa que saia mensalmente e como eu fui lendo mensalmente, acompanhando na banca, lembro que teve alguma edição que perdi e não encontrei. Não leio quando falta algum pedaço da história, só depois de muito procurar que encontrei em um sebo a edição que me faltava. E aí voltei a ler do início, lembro que li umas quatro ou cinco edições talvez, seguidas, e daí o entendimento foi completamente outro. Quando você começa a entender o “negócio” dos Contos do Cargueiro Negro, de como é que eles influenciam na história, você começa a amarrar os personagens e o mais importante, quando você se vê “obrigado” a concordar com o que Ozymandias faz no final, aí é um choque para o leitor.

Fabiano Denardin: Não, eu li uma vez e fui ler de novo só algum tempo depois. Provavelmente eu não tenha entendido direito na época. *Watchmen* tem uma questão que a cada releitura a gente pode mudar um pouco a compreensão e ficar mais ou menos bravo com um personagem ou outro ou com o próprio Moore.

Leandro Luigi Del Manto: Sim. Não só tive vontade de reler, como já reli inúmeras vezes. E a cada leitura encontro um elemento que não tinha percebido antes. Na primeira leitura, a história me conquistou, mas, depois, comecei a me lembrar de algumas coisas que não tinha sacado. E passei a “caçar” essas “pontas soltas”. Quando me dei conta estava relendo a série toda e curtindo como se fosse a primeira vez, mesmo sabendo do final da história. Mas trata-se de uma das raras obras de entretenimento que se bastam por serem ricas demais e oferecem várias perspectivas ao leitor/espectador. Como li *Watchmen* numa época em que praticamente não existia a internet, tive de pesquisar as coisas por conta própria. E acredito que outras pessoas devem ter curtido tanto quanto eu fazer essa leitura “investigativa”. Imagino se a série

teria o mesmo sucesso hoje em dia, quando temos tantos “especialistas” na web dissecando quadrinhos, livros filmes e séries e não deixando espaço nenhum para que nós mesmos descubramos as coisas. Acho isso muito chato, sabe? E acredito que a riqueza em *Watchmen* esta essa releitura que a obra desperta em nós.

5 - A história te conquistou logo no primeiro capítulo? Se sim, quais foram os principais fatores para isso ocorrer, caso não, em que momento da história ela te conquistou?

Ticiano Osório: Não sei precisar em que momento *Watchmen* me conquistou, mas, como disse na primeira pergunta, Rorschach foi o primeiro personagem a me fascinar.

Sidney Gusman: Não, como disse, não me conquistou no primeiro capítulo. No primeiro capítulo fiquei “meio assim”, vemos um herói gordinho, pensava, “como assim? ” Não lembro exatamente o ponto que a história me conquista. Lembro que fiquei muito interessado na relação da Silk Spectre [Espectral] com o Dr. Manhattan, pensava, “puta que pariu, olha o que o cara [Alan Moore] está explorando aqui”. Ao mesmo tempo via o Rorschach com aquela angustia, um sentimento estranho em relação ao mundo.

Fabiano Denardin: Não lembro exatamente quando a leitura me conquistou, eu provavelmente já li com as 6 edições em mão então não foi um fator pra seguir na leitura. Não ajuda o fato que já li várias vezes a HQ até agora e aí não lembro exatamente das sensações da primeira leitura.

Leandro Luigi Del Manto: Como falei antes, a primeira olhada não me despertou tanto interesse. Foi até meio decepcionante. Mas, assim que o personagem Rorschach aparece, a narrativa dele me fisgou. Curto demais histórias contadas na primeira pessoa, e acho todas as aparições dele fantásticas. Mas Alan Moore consegue imprimir a cada personagem que aparece um estilo muito distinto dos demais. Ozymandias, Coruja, Dr. Manhattan... Todos geniais!