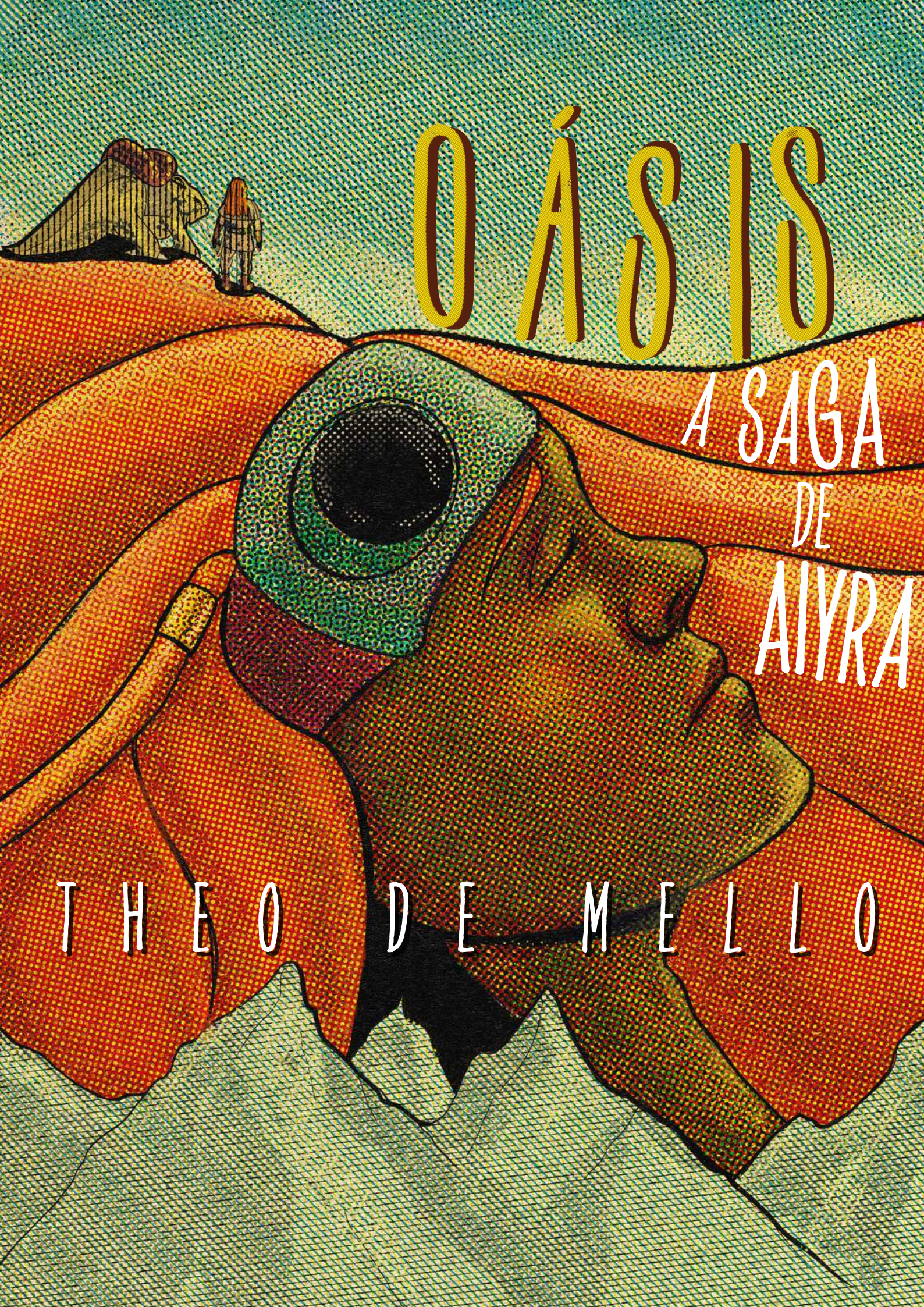
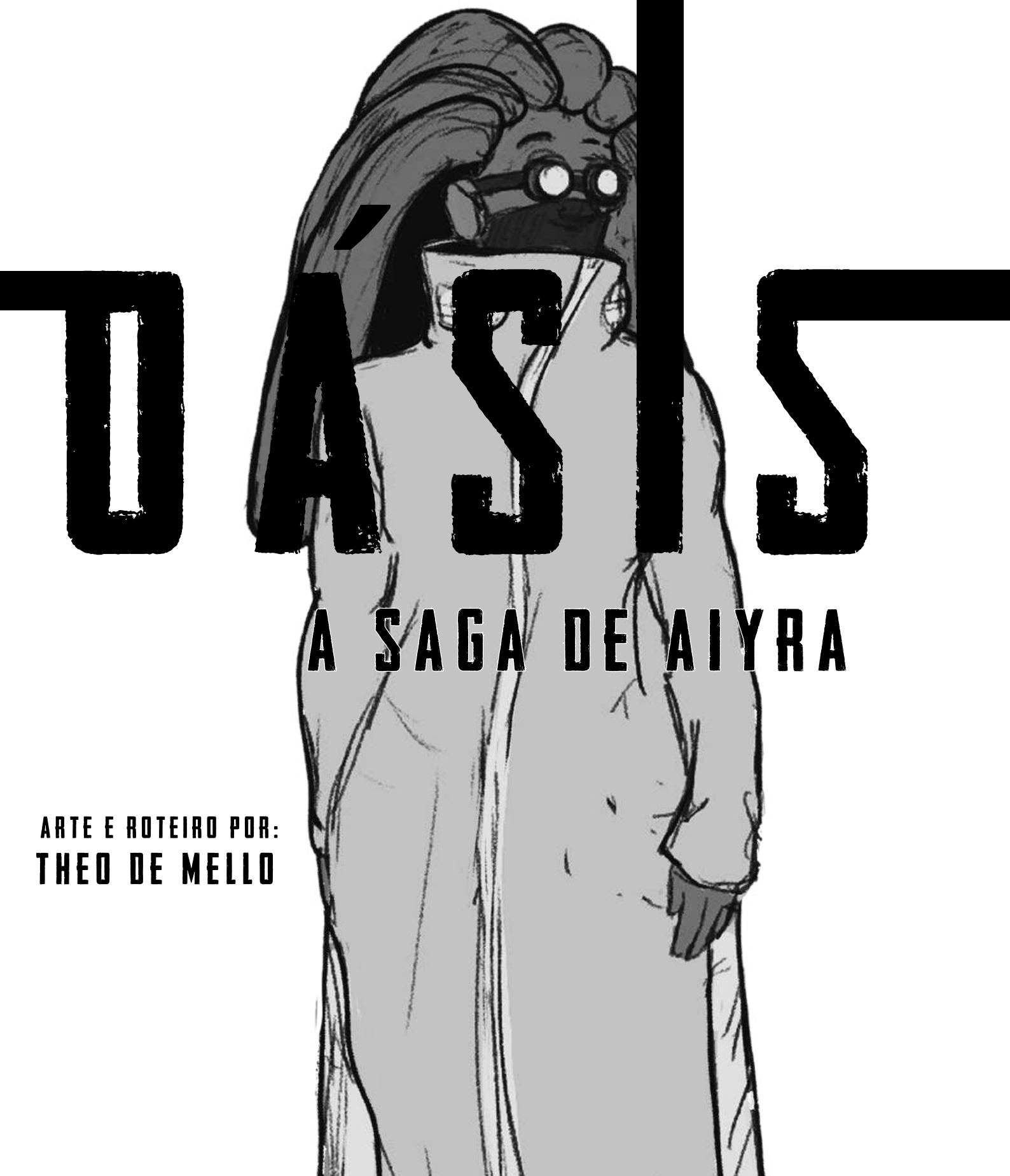


O ÁSIS

A SAGA
DE
AIYRA

T H E O D E M E L L O





ARTE E ROTEIRO POR:
THEO DE MELLO



ESTADOS POLARES

FÁBULAS E LENDAS

006

EXTRAÍDO E TRANSCRITO DA TRADIÇÃO ORAL DE OÁSIS.

97% RECUPERAÇÃO PARCIALMENTE PREJUDICADA

RESPONSÁVEL

ALGUM LUGAR DOS DESERTOS CENTRAIS

ANCIÃO NÃO IDENTIFICADO

NOS ERMOS DESÉRTICOS DE AZIÁMON;

ONDE EM TEMPOS REMOTOS ÁGUAS FLUÍAM E AS
ÁRVORES ATINGIAM AS NUVENS;OS DEUSES QUE HABITAM OS CÉUS DECIDIRAM
PROVER À HUMANIDADE UMA SEGUNDA CHANCE;DOS CÉUS, UMA SEMENTE DIVINA DESCENDEU E O
SOLO POR ELA TOCADO FOI ABENÇOADO;

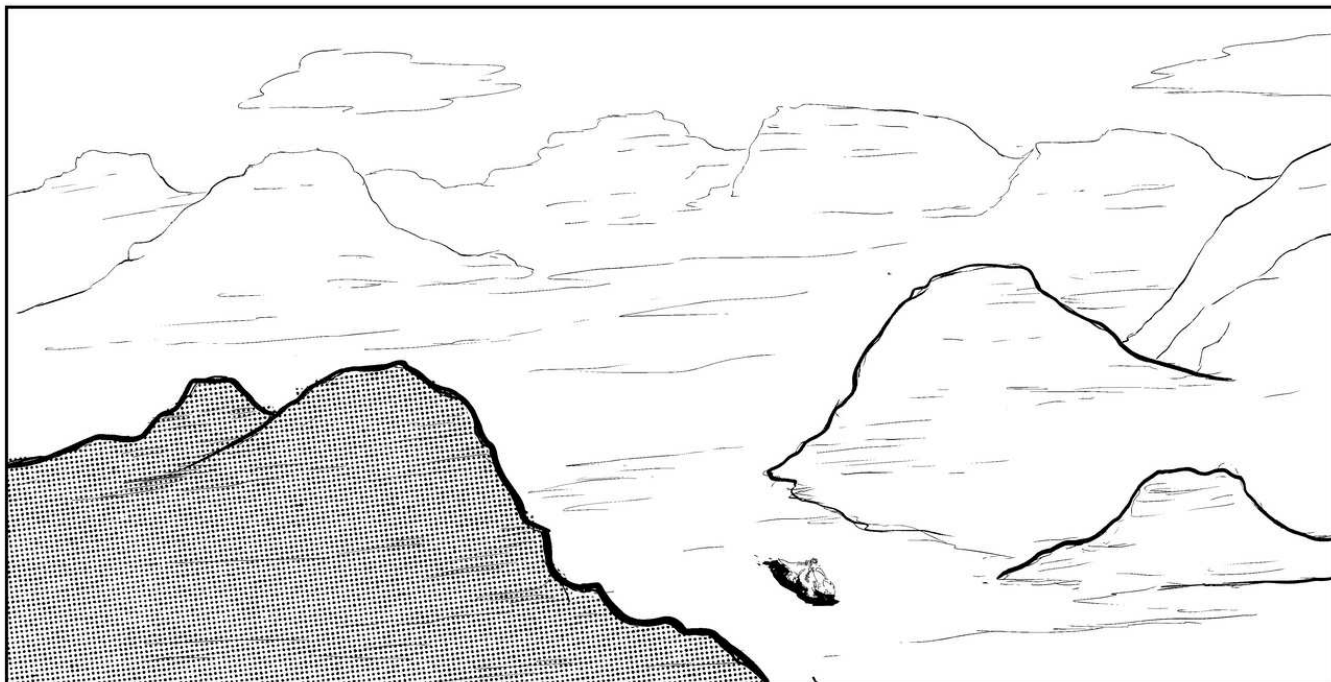
NESTE SOLO, ÁRVORES NASCERAM E RIOS AFLUÍRAM;

E ASSIM, A JÓIA DO DESERTO FLORESCEU E OS
MORTAIS TIVERAM UMA SEGUNDA CHANCE DE
PROSPERAR.

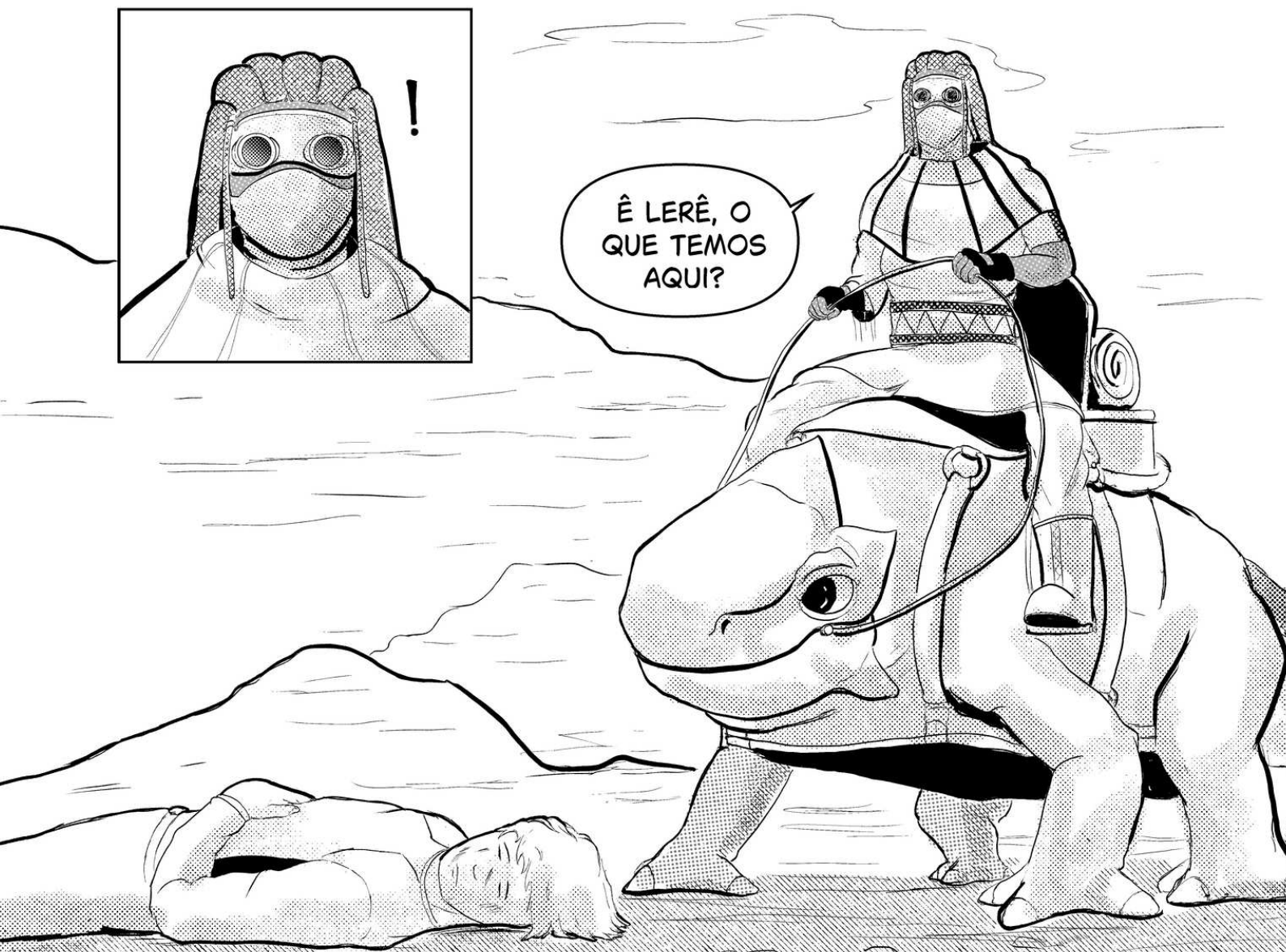
RELATÓRIO

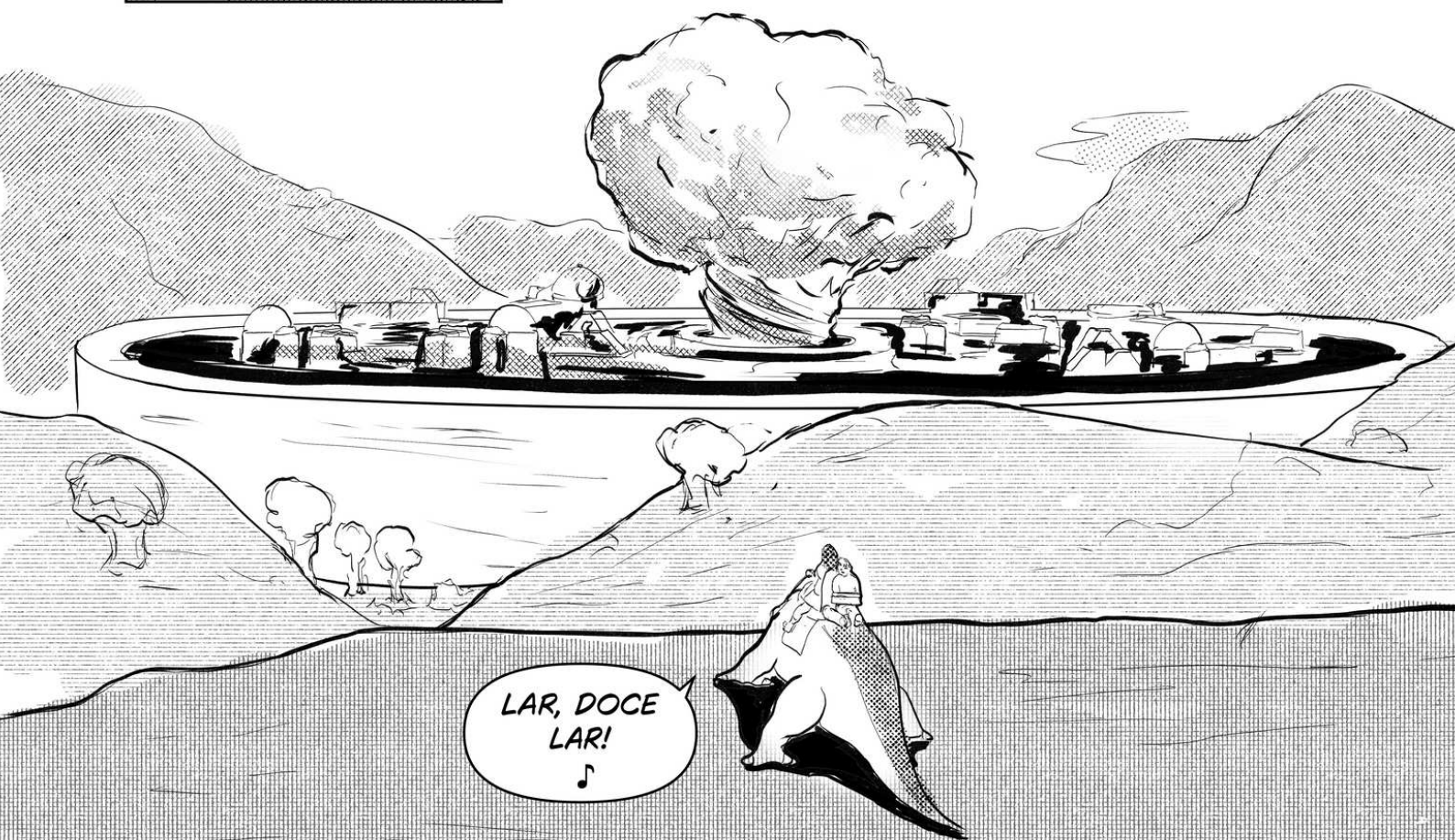
POSSÍVEL DISPOSITIVO
DETECTADO, ENCAMINHAR
PARA O SETOR 7.
ANÁLISE POSITIVA, BUSCA E
POSSÍVEL APREENSÃO AUTORIZADA

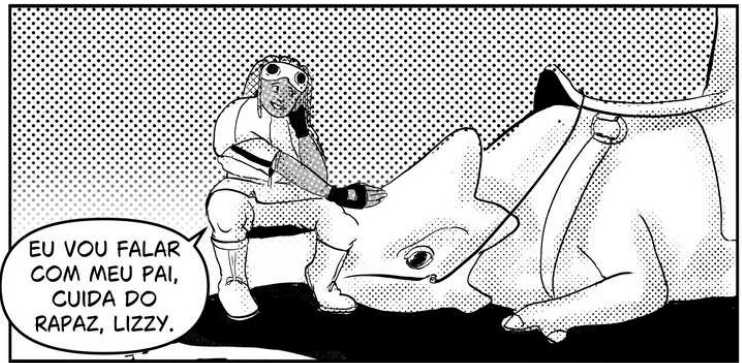
NÚMERO DE EXPEDIÇÃO 7290003

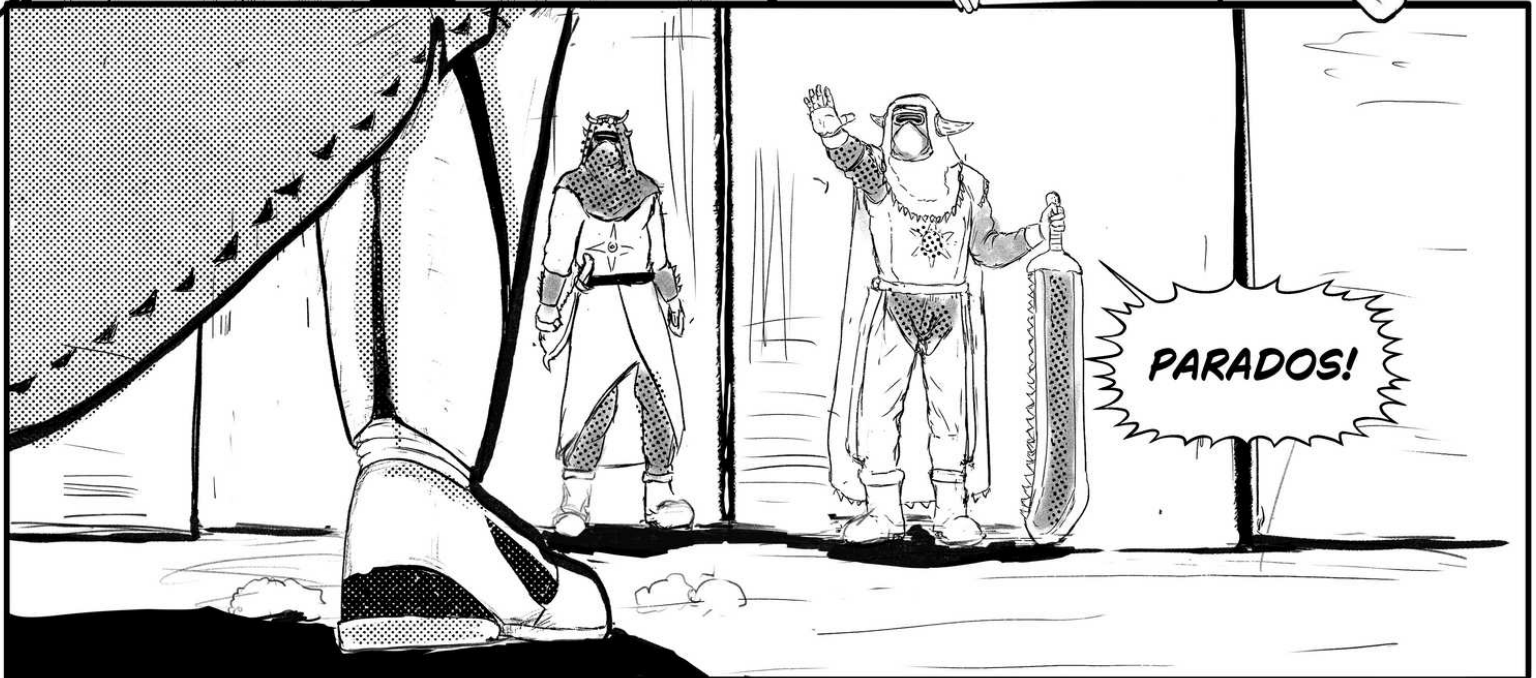


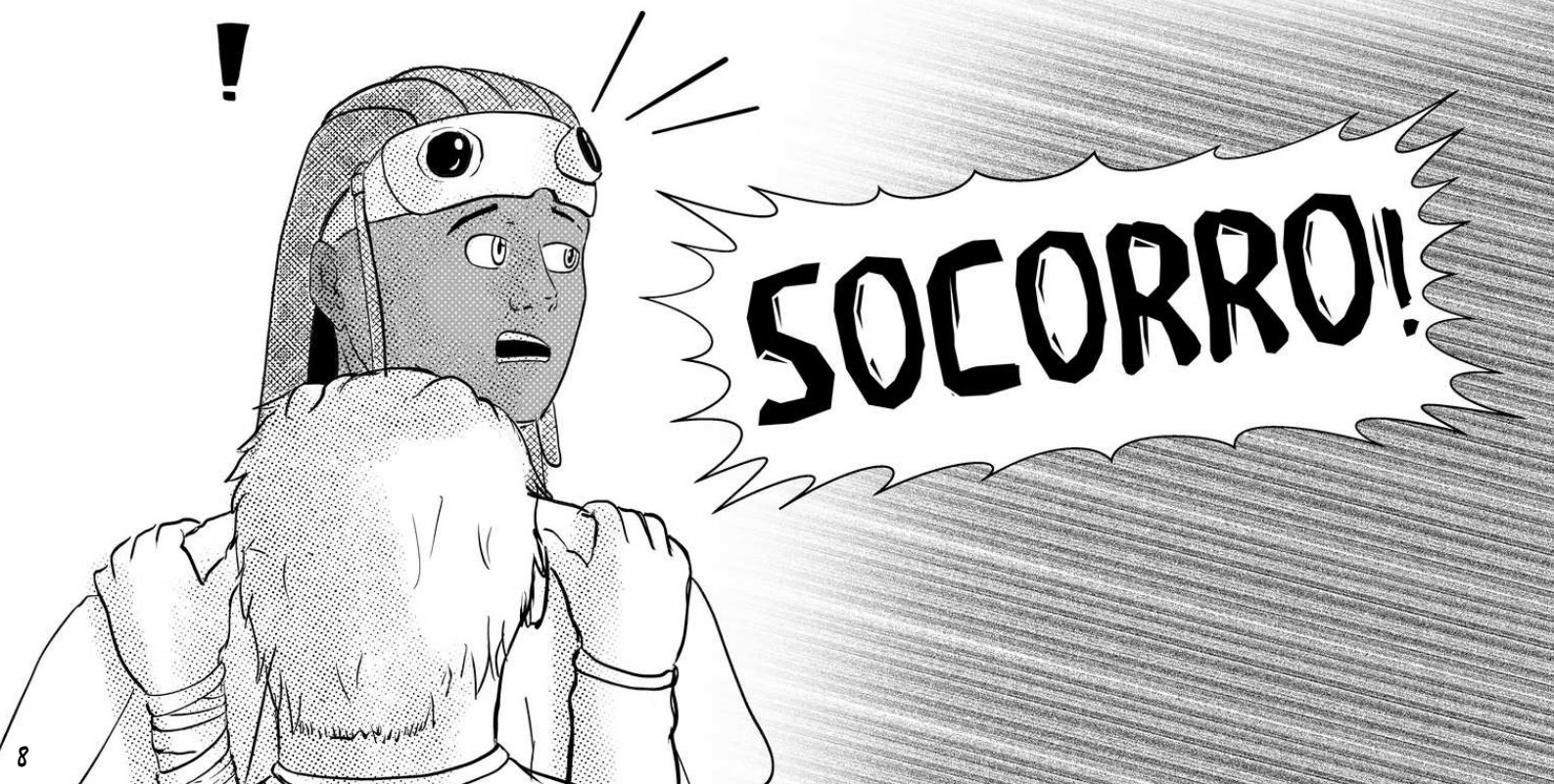
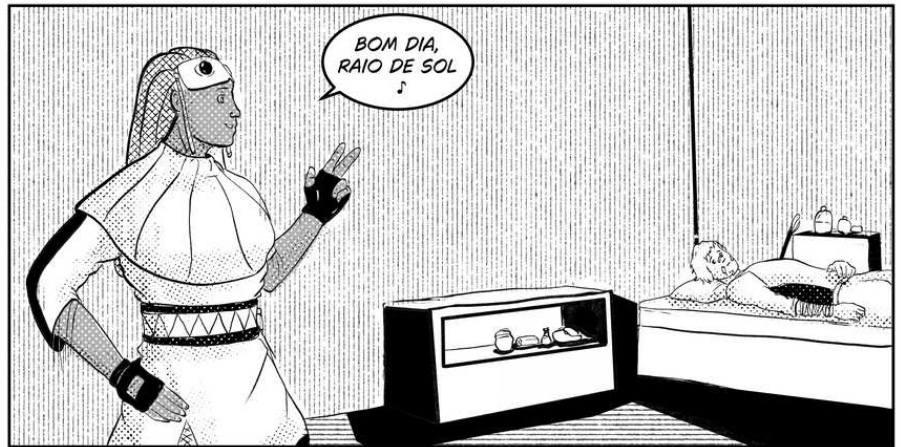
Ê LERÊ, O
QUE TEMOS
AQUI?

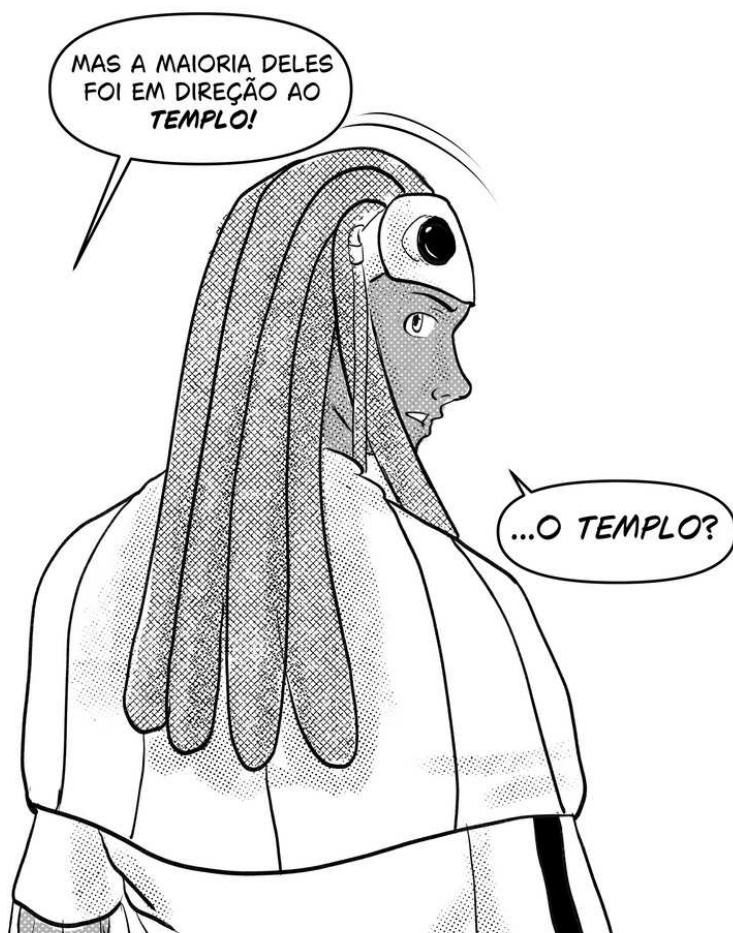
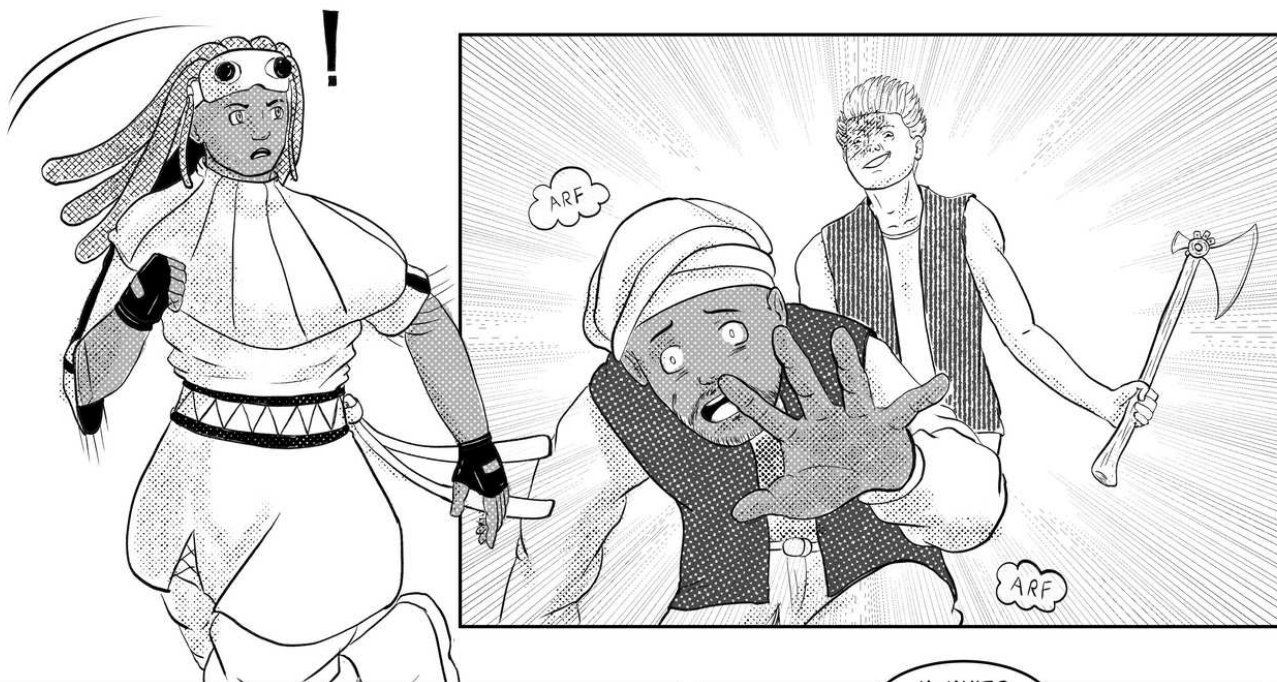




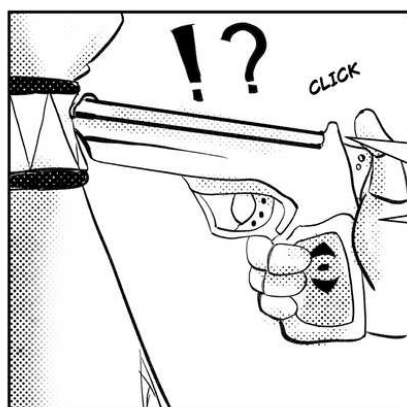
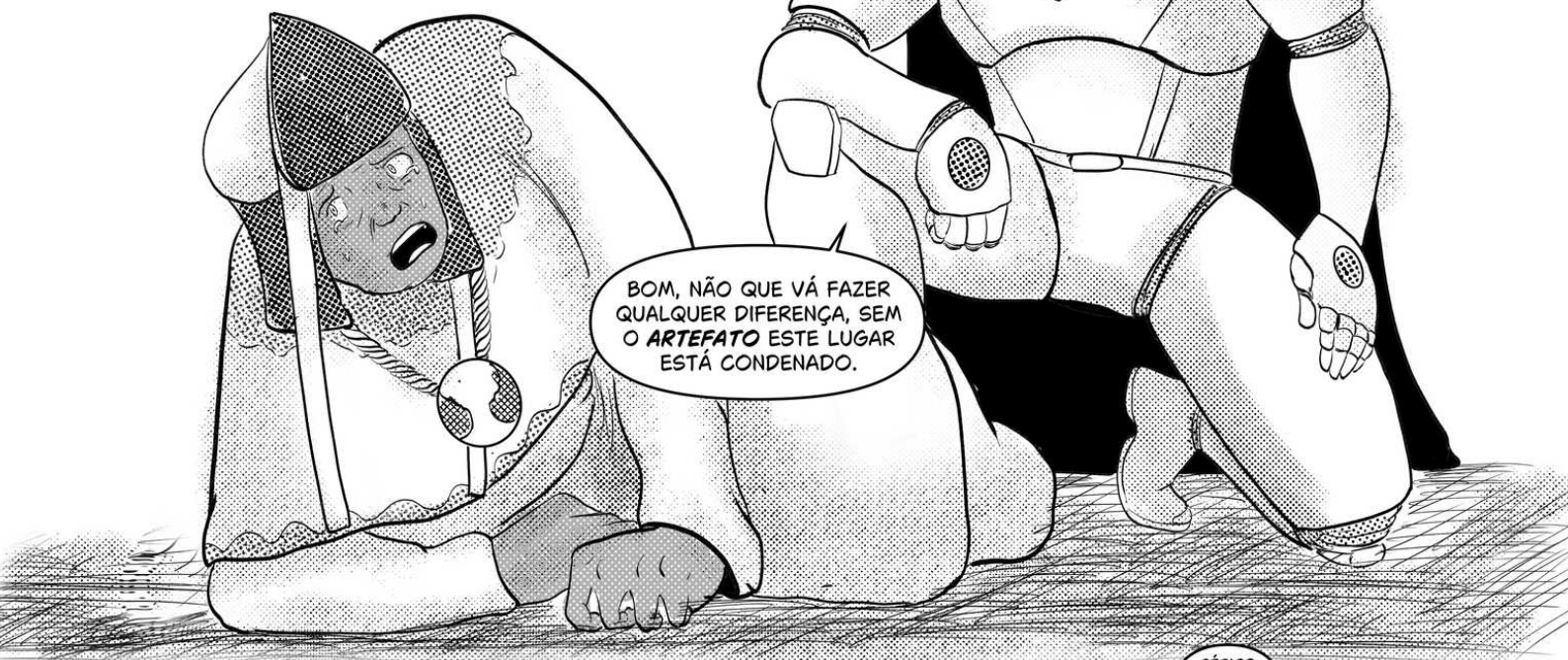
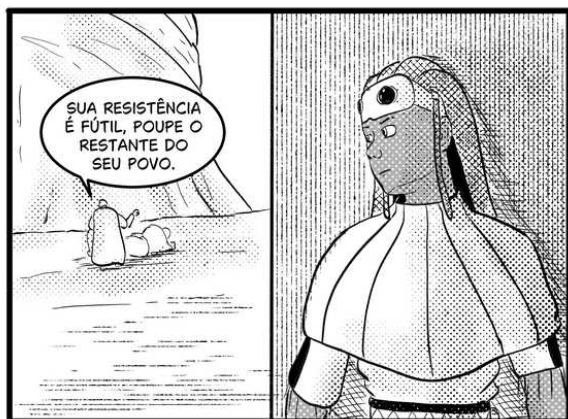






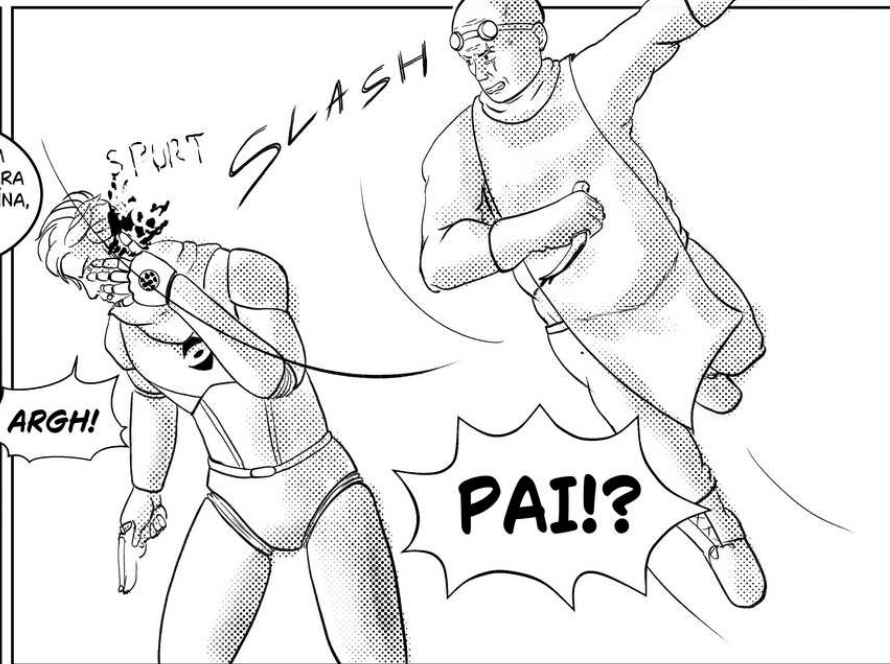


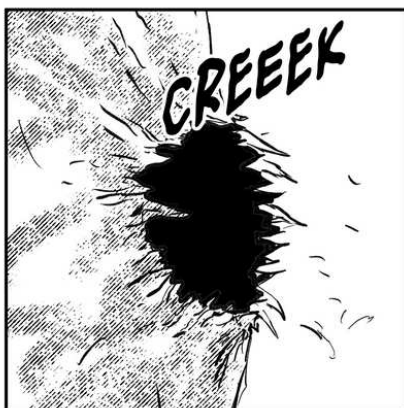
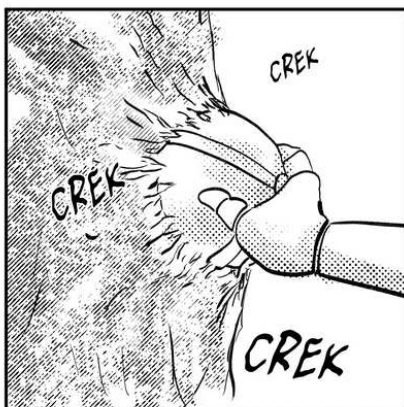
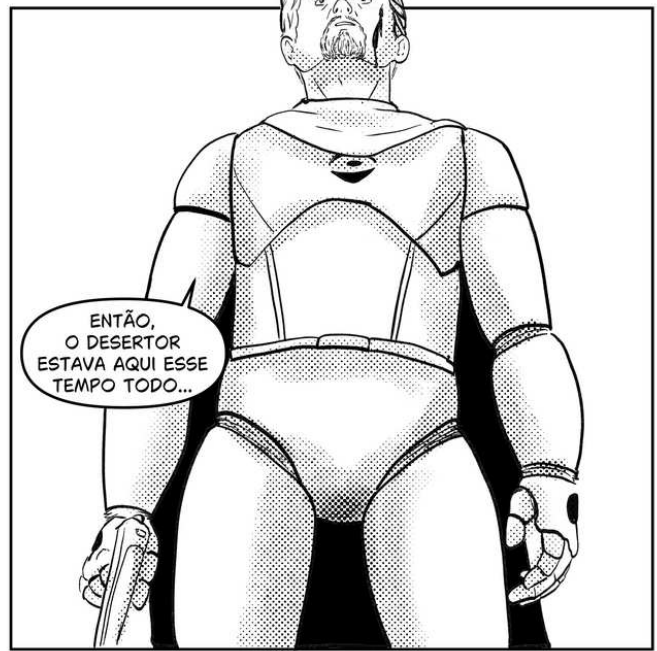




BANG









ALGUNS DIAS DEPOIS...

AIYRA.

VAMOS,
TEMOS QUE IR.

SIM.

VAMOS, ADAM.

COBE



AIYRA, EU PRECISO
CONFESSAR ALGO
PARA VOCÊ.



EU FAÇO PARTE
DO POVO QUE
ATACOU OÁSIS.



EU TENTEI IMPEDIR
COM QUE O PIOR
VIESSE A ACONTECER,
MAS FALHEI.

PRA QUE ESSE
DRAMA TODO?
EU JÁ IMAGINAVA
QUE VOCÊ FOSSE
UM DELES.

CHOMP



! ..VOCÊ SABIA?
E AINDA ASSIM
VOCÊ ESCOLHEU
CONFIAR EM
MIM...?



VOCÊ SIMPLEMENTE
ME PARECEU
CONFIÁVEL.

E CONSIDERANDO QUE
VOCÊ SALVOU MINHA
VIDA, EU ACHO QUE
ESTAVA CERTA.



MAS ME DIGA, QUEM
EXATAMENTE SÃO
VOCÊS?



NÓS SOMOS HABITANTES
DOS POLOS DO GLOBO,
DESCENDENTES DOS
SOBREVIVENTES DO ANTIGO
MUNDO.

UM POVO PACÍFICO, QUE
UTILIZAVA DOS RECURSOS
QUE POSSUÍA PARA O
DESENVOLVIMENTO
TECNOLÓGICO... OU ASSIM
EU PENSAVA.



COM OS RECURSOS SE
TORNANDO ESCASSOS,
NOSSOS LÍDERES
DECIDIRAM REVISITAR O
ANTIGO MUNDO.

E ALGO QUE CHAMOU A
ATENÇÃO DELES, FOI UM
SUPOSTO ARTEFATO QUE
ERA CAPAZ DE SINTETIZAR
MATÉRIA ORGÂNICA.

COM ISSO, UMA
INCURSÃO FOI
LANÇADA EM TODO O
MUNDO EM BUSCA
DESSA TECNOLOGIA.



QUANDO DESCOBRIRAM
SOBRE OÁSIS, NÃO
PENSARAM DUAS VEZES
EM ATACAR...

EU SEI QUE A VIDA DE MEU
POVO ESTÁ EM RISCO.
MAS DESTRUIR VIDAS PARA
NOS SALVAR É ALGO QUE
EU NÃO POSSO ACEITAR.



HEH

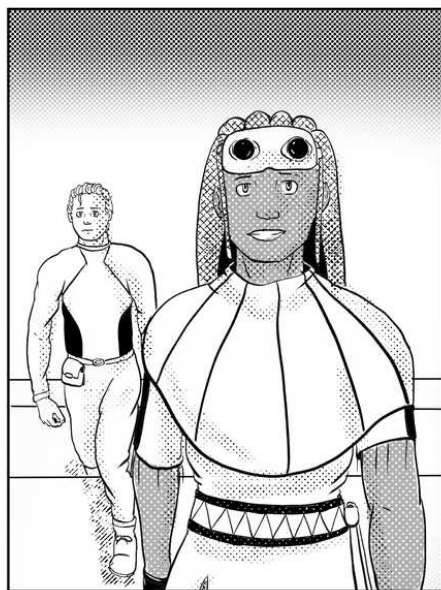
EU REALMENTE
NÃO ESTAVA
ERRADA SOBRE
VOCÊ.



ADAM, MAIS CEDO VOCÊ
DISSE "GLOBO"...
A GENTE VIVE NUMA
BOLA?

..SIM.

HUH.
FAZ SENTIDO.





UMA AUDIÊNCIA
CONQUISTADA POR UM
DUELO TRADICIONAL,
NÃO ESTOU CERTA?

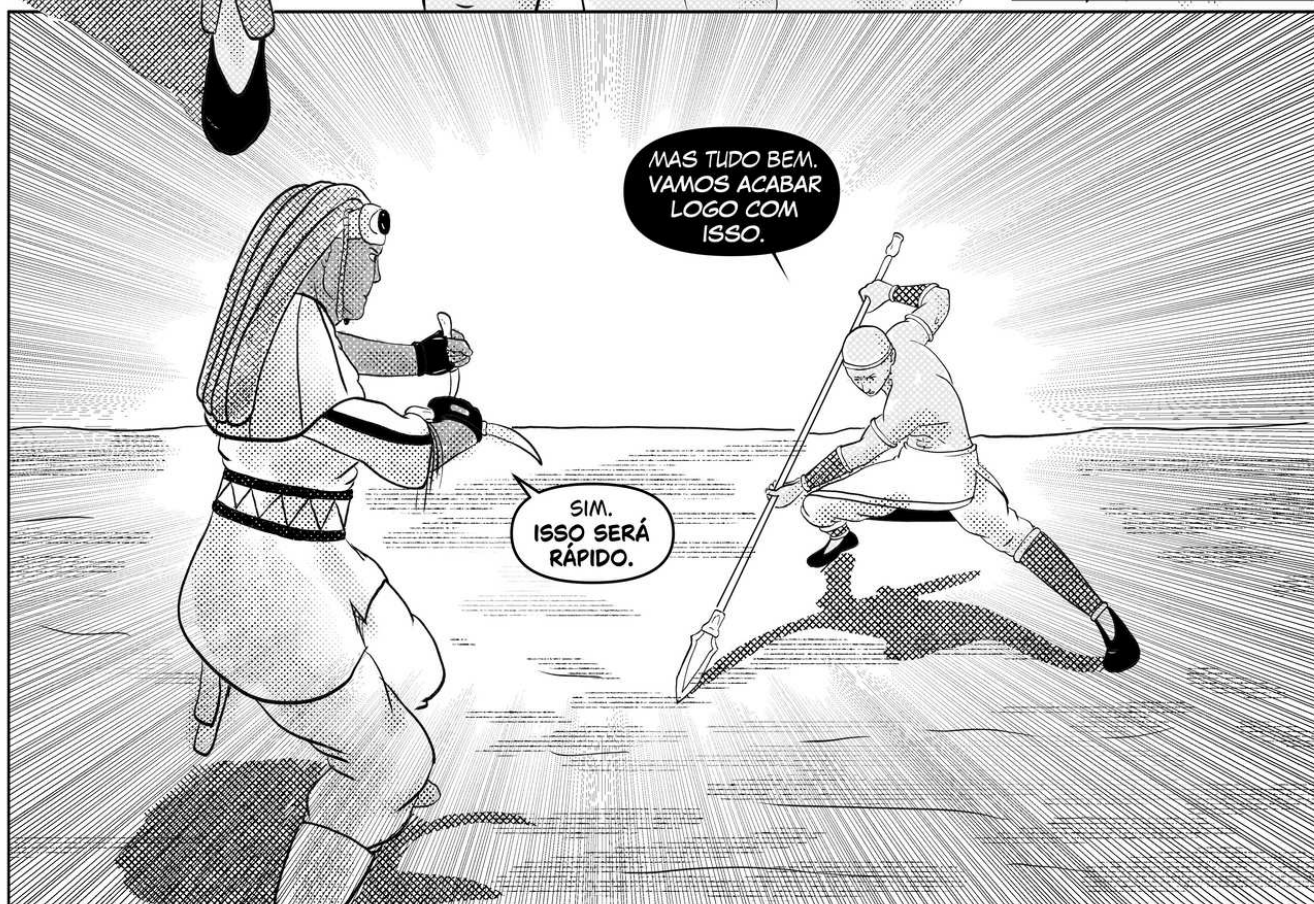
NECALLI...
NÃO SE INTROMETA
EM ASSUNTOS QUE
NÃO LHE DIZEM
RESPEITO...!

OH, CÉUS, ME
PERDOE!

EU NÃO SABIA QUE
O GRANDE CAPITÃO
DAS DEFESAS DE
ZÓTZIL ERA UM
COVARDE.

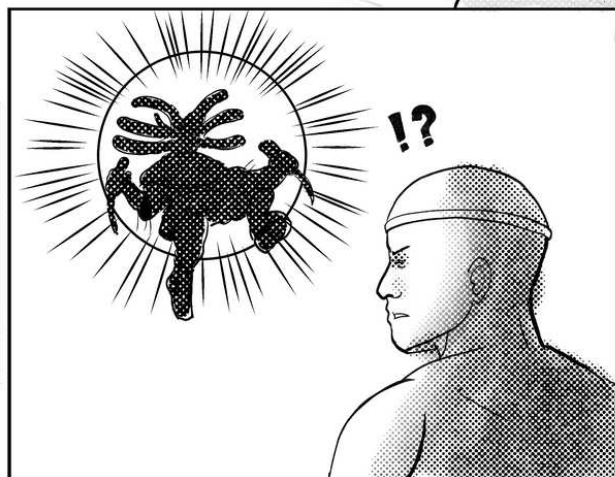
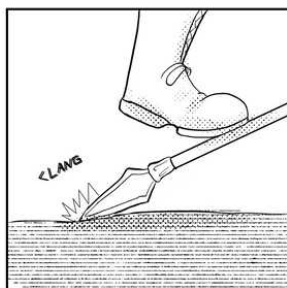
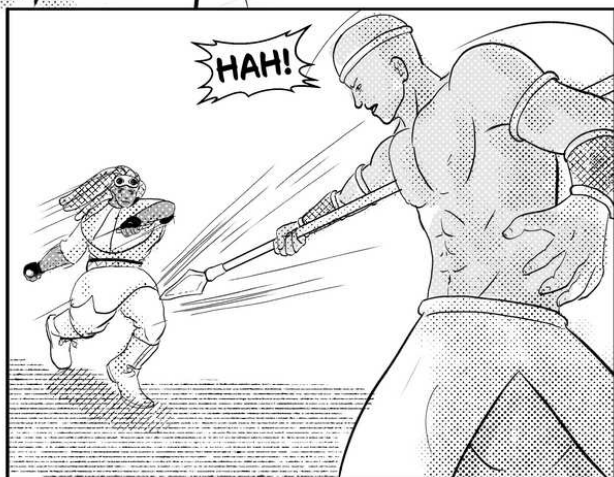
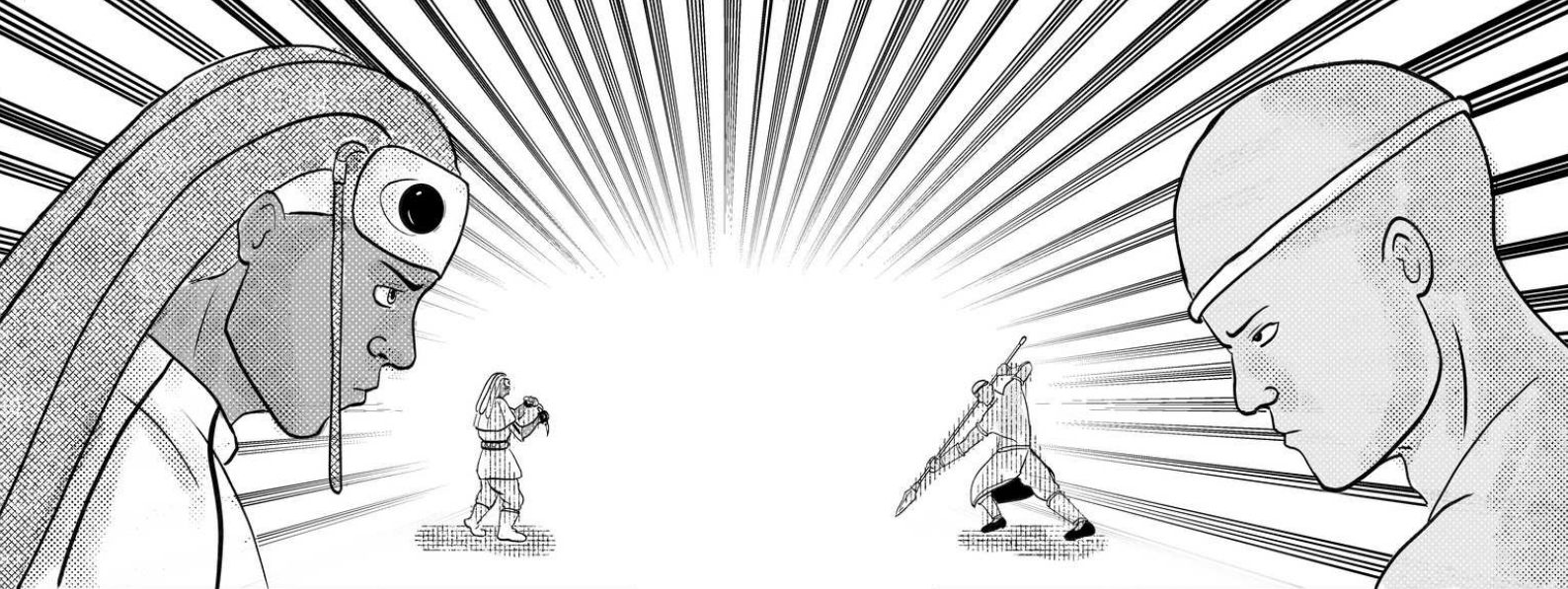
NECALLI..

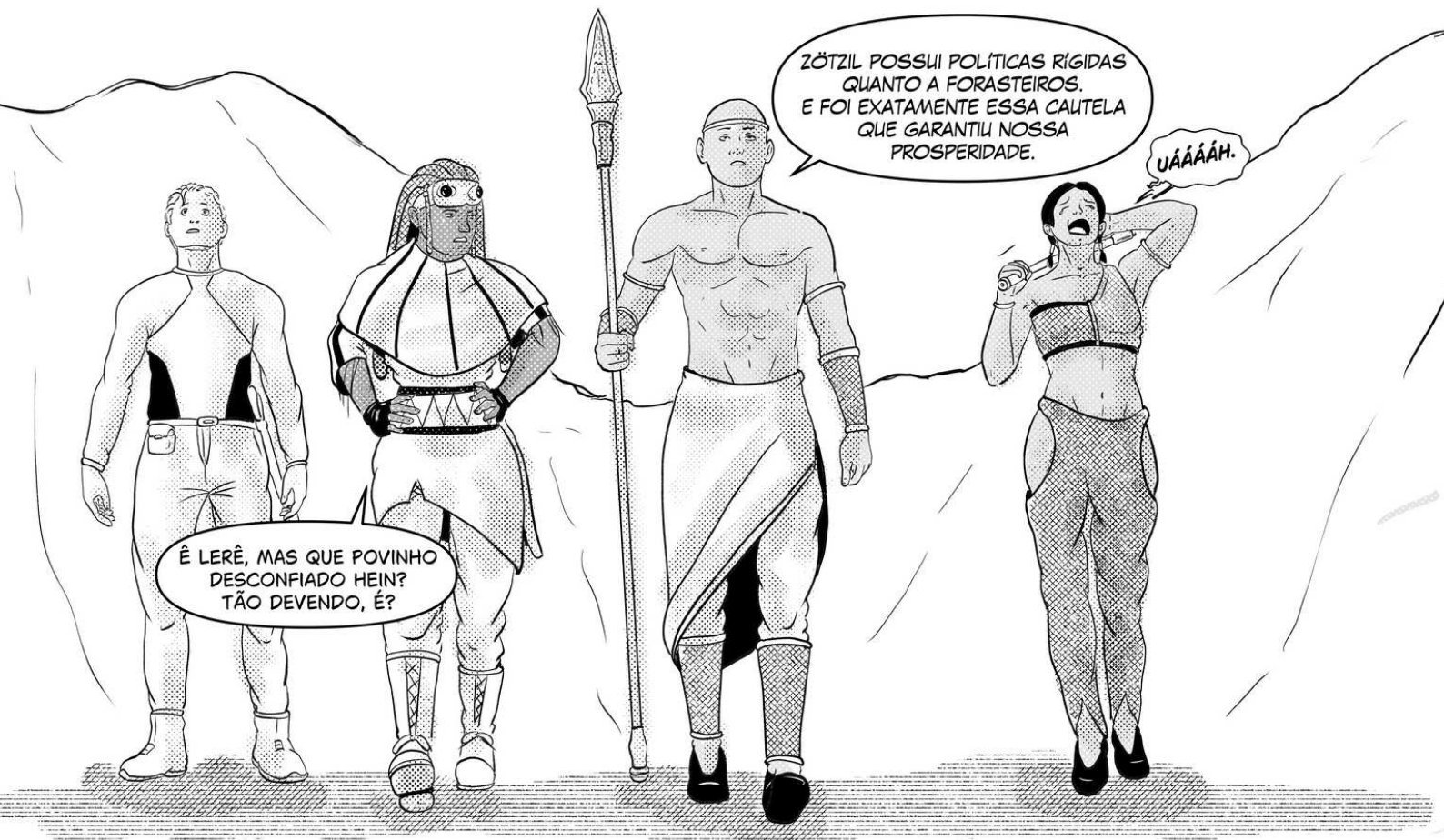
VOCÊ TEM
MUITA SORTE
DE SER MINHA
IRMÃ.

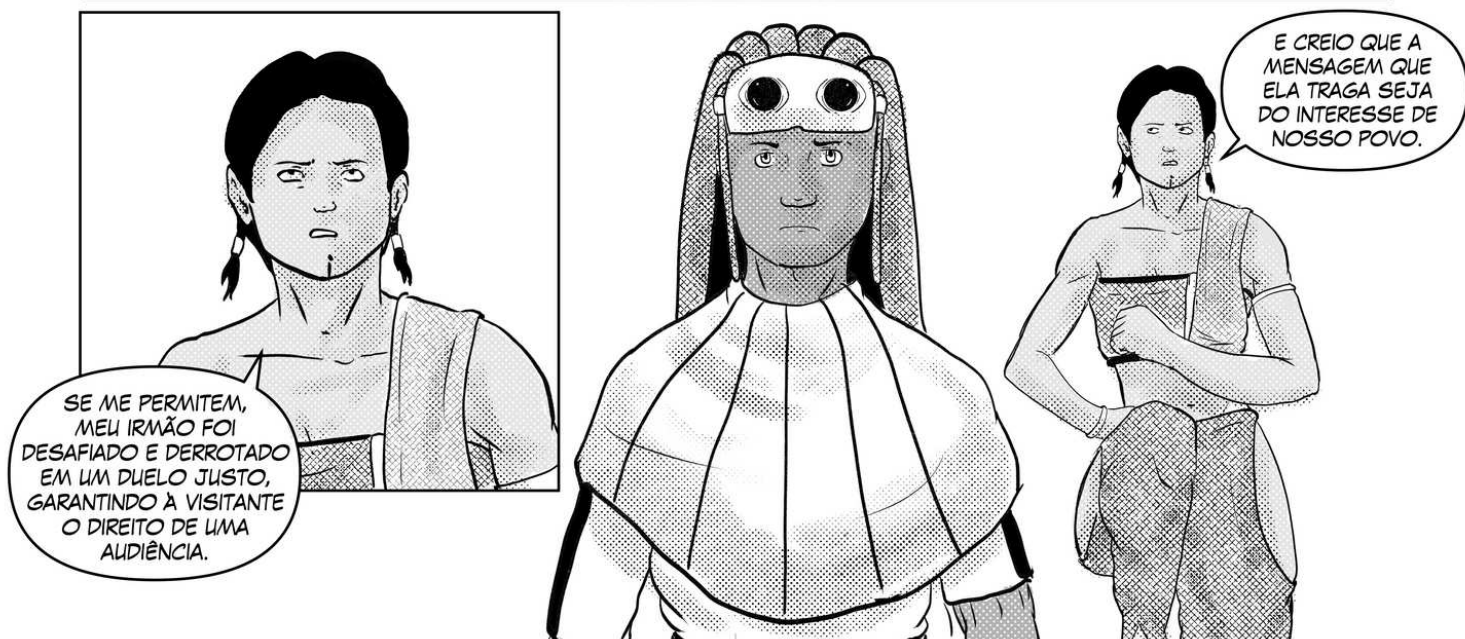
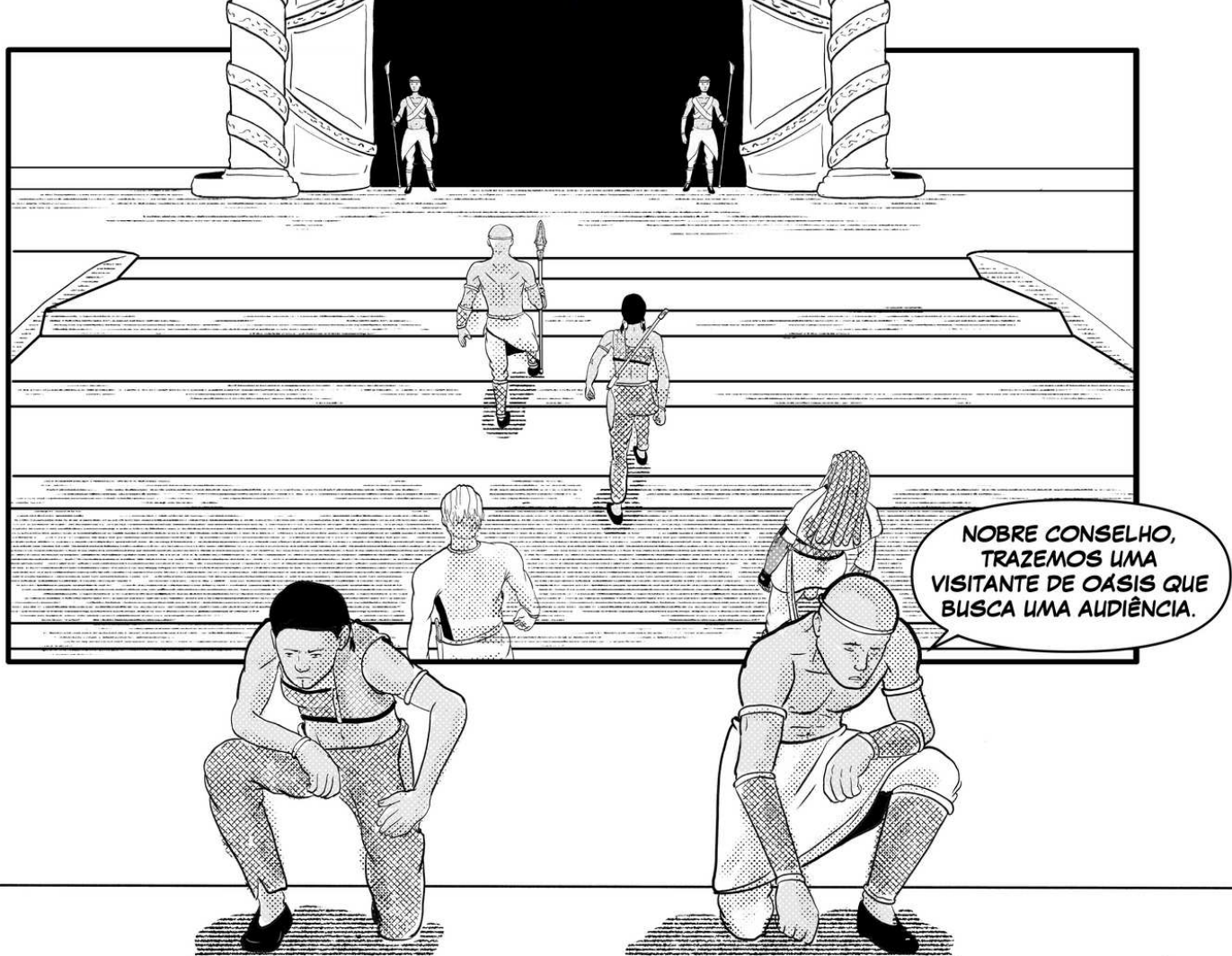


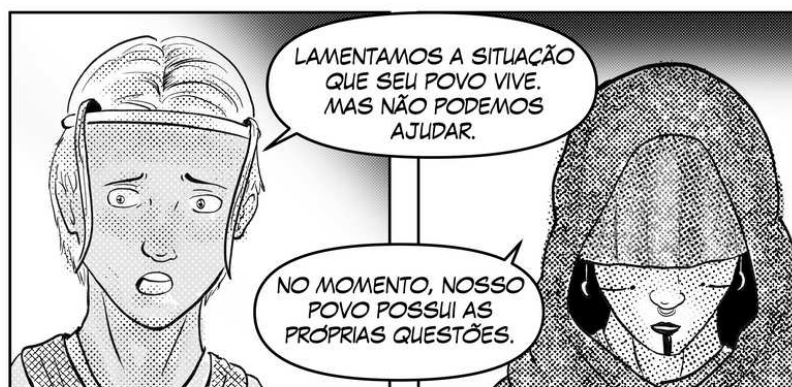
MAS TUDO BEM.
VAMOS ACABAR
LOGO COM
ISSO.

SIM.
ISSO SERÁ
RÁPIDO.









É O QUE PARECE.
AQUELES BABACAS
PARARAM NO
TEMPO.

ENTÃO, NO FIM O
CONSELHO NÃO VAI
NOS AJUDAR...

EU NÃO CONSIGO CULPÁ-LOS,
ELES REALMENTE TEM UM POVO A
PROTEGER.
DE QUALQUER FORMA, OBRIGADO
PELA AJUDA, NECALLI.

POR NADA. PARA
ATRAVessar O
DESERTO ATÉ AQUI,
VOCÊ COM CERTEZA
TINHA UM BOM MOTIVO.

...E CALHOU DE SER
UMA OPORTUNIDADE
DE PILHAR MEU
IRMÃO

HEH, SERIA BOM
TER ALGUÉM
COMO VOCÊ NO
CONCELHO DE
ZÖTZIL.

..É. ISSO
NÃO PARECE
UMA MÃ
DEJA-

DING

DONG

!?

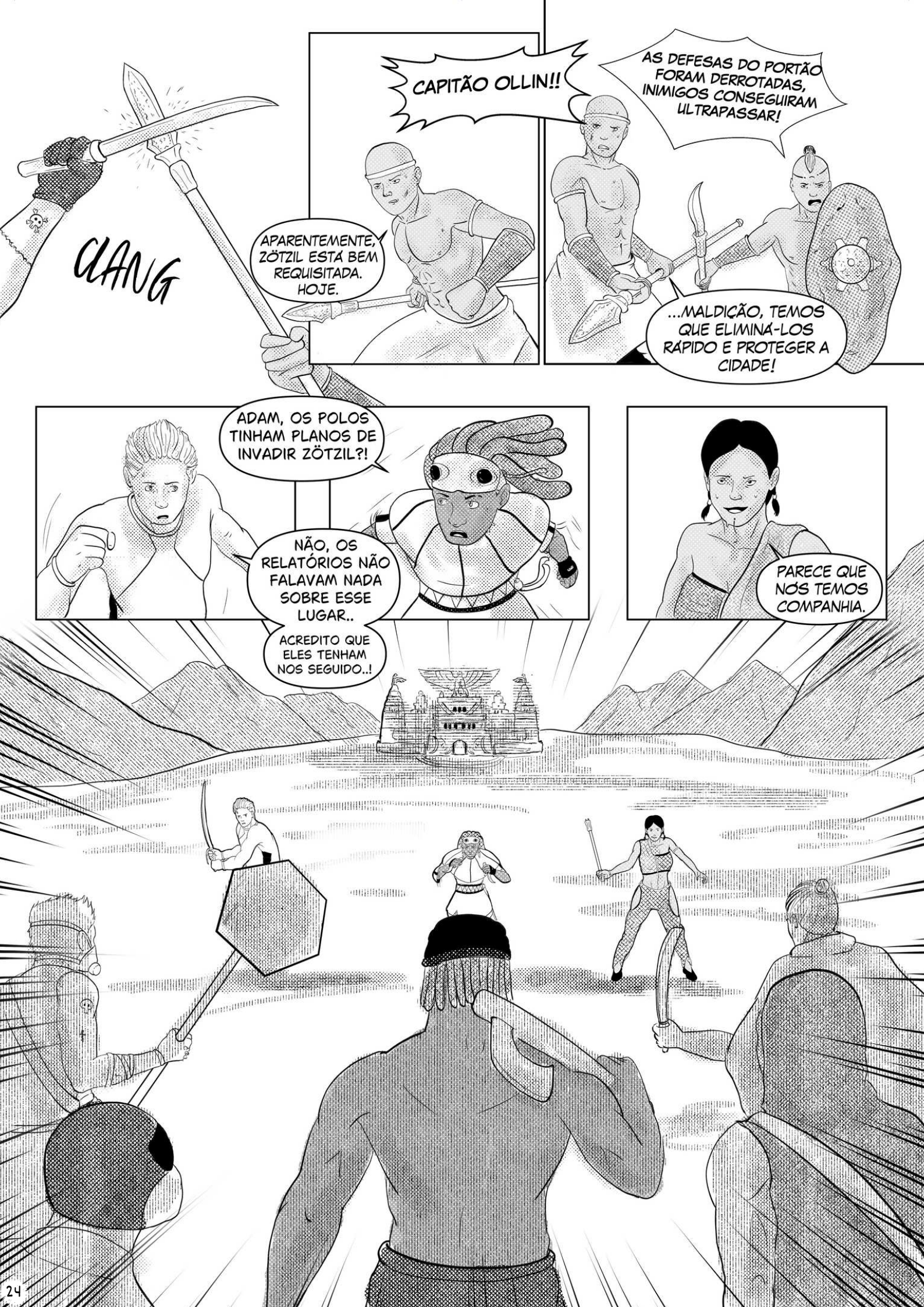
DING

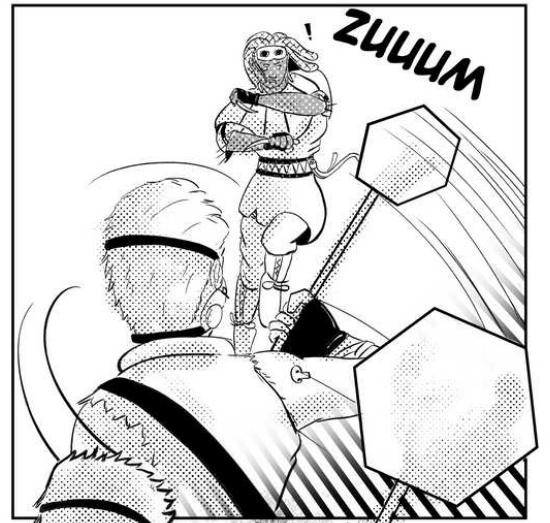
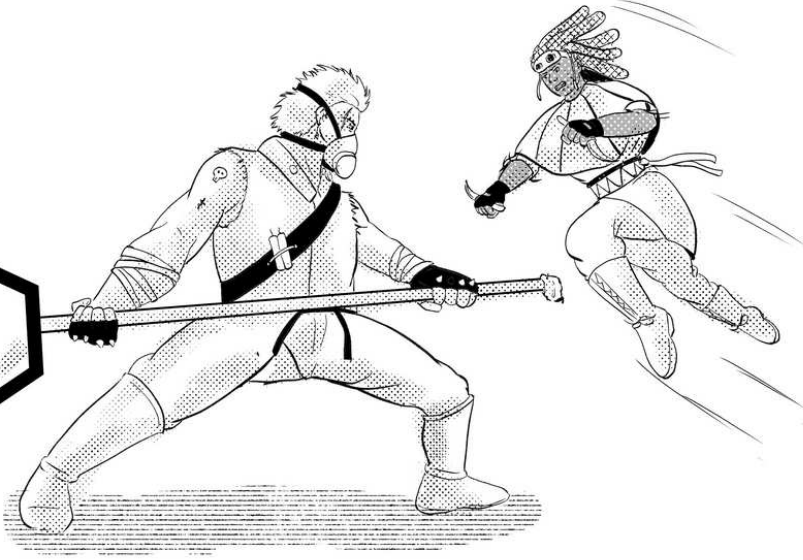
...AIYRA...

SIM.

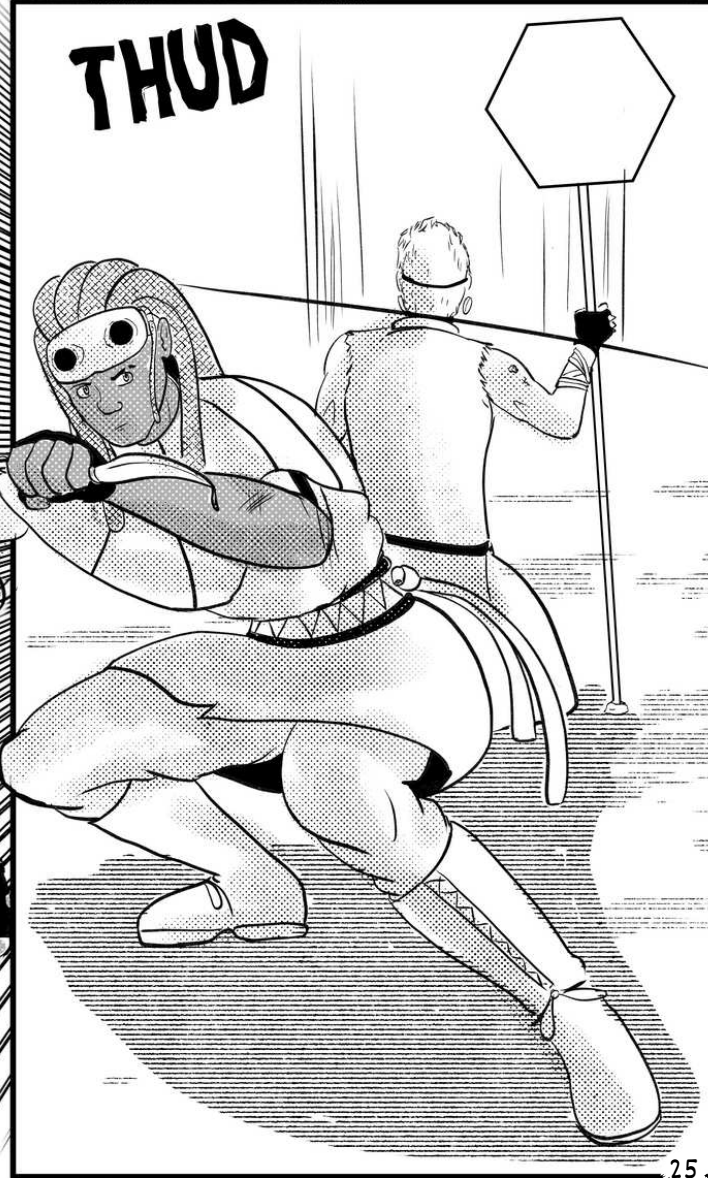
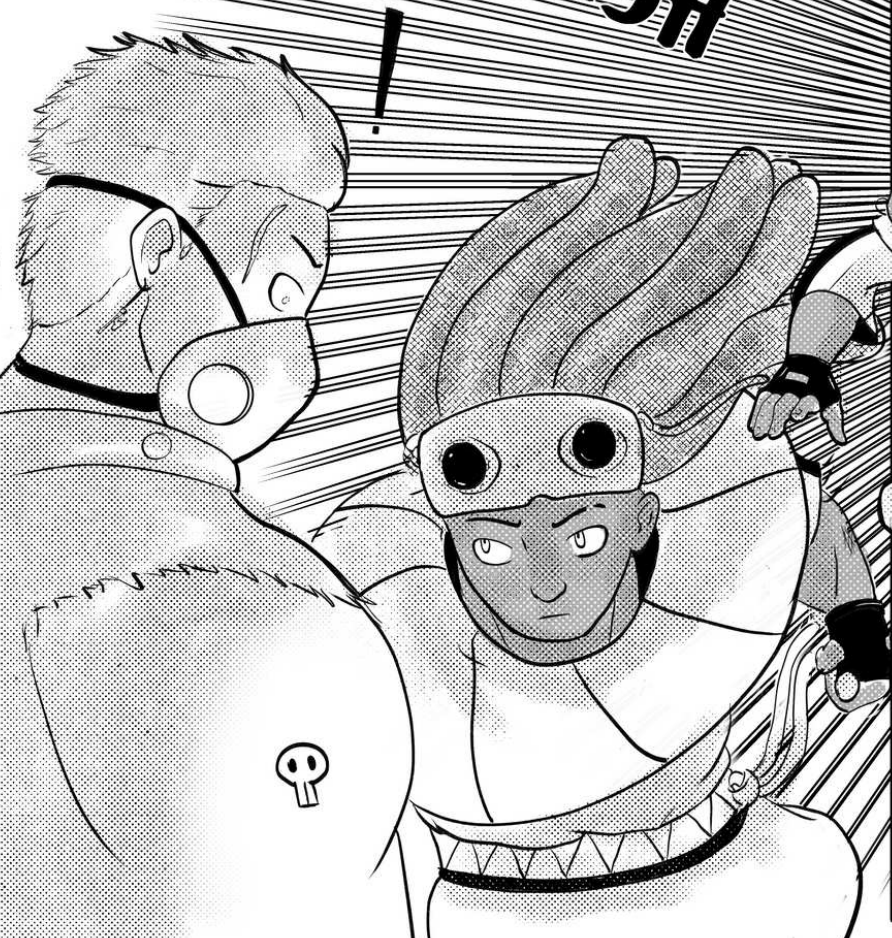
DONG

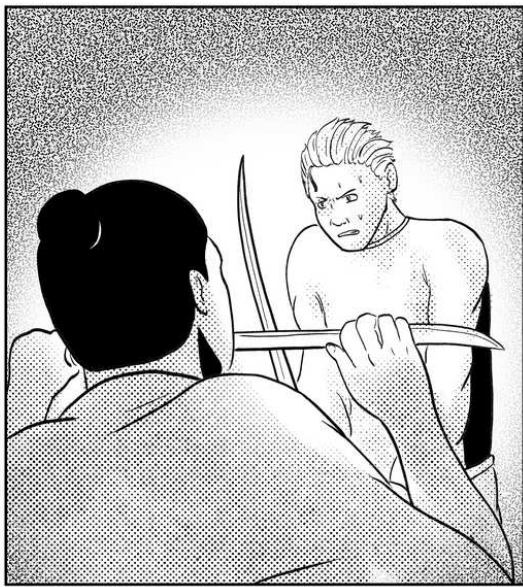
ELES ESTÃO AQUI.





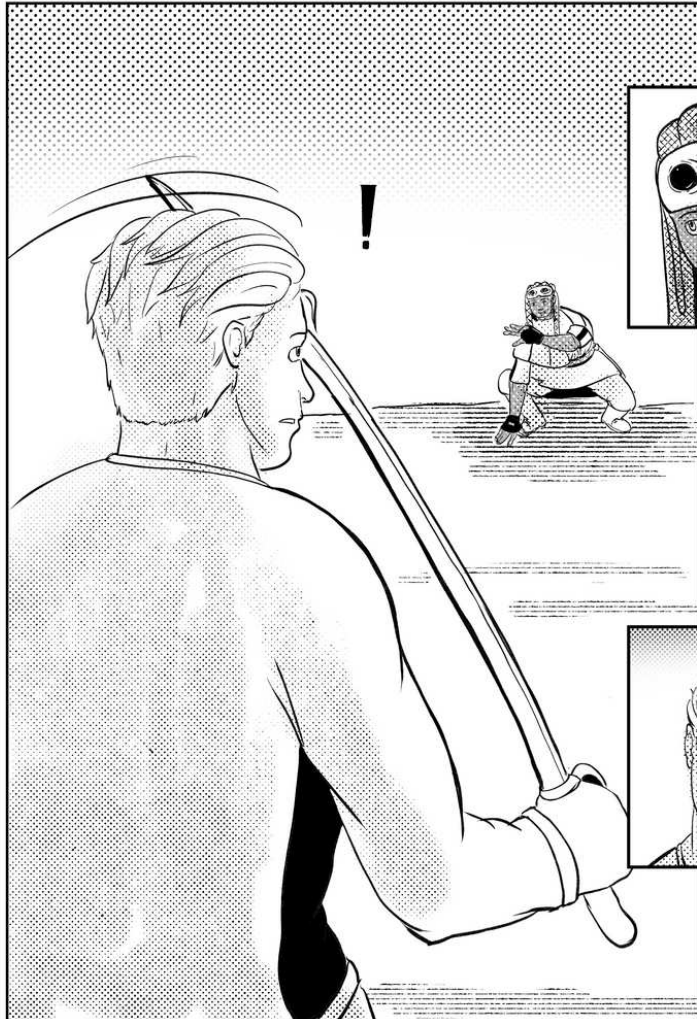
DASH





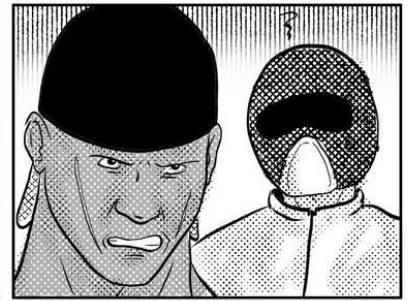
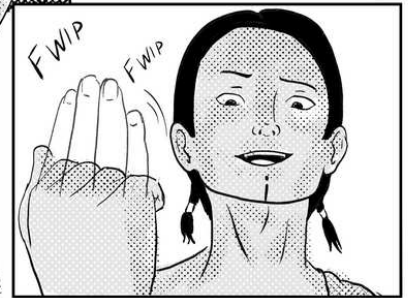
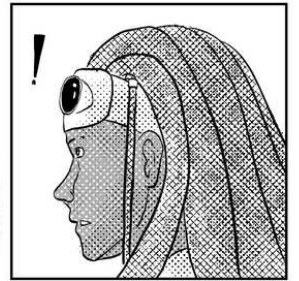
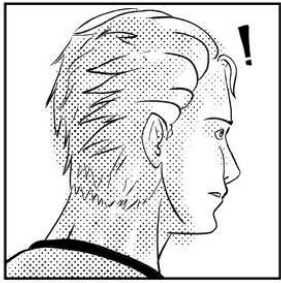
BANG

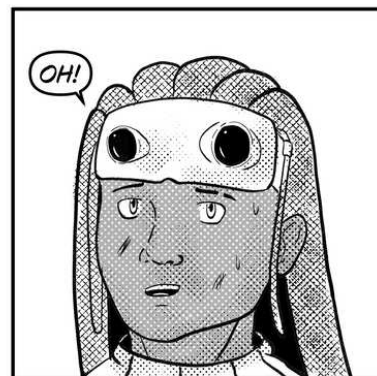
AAARGH!

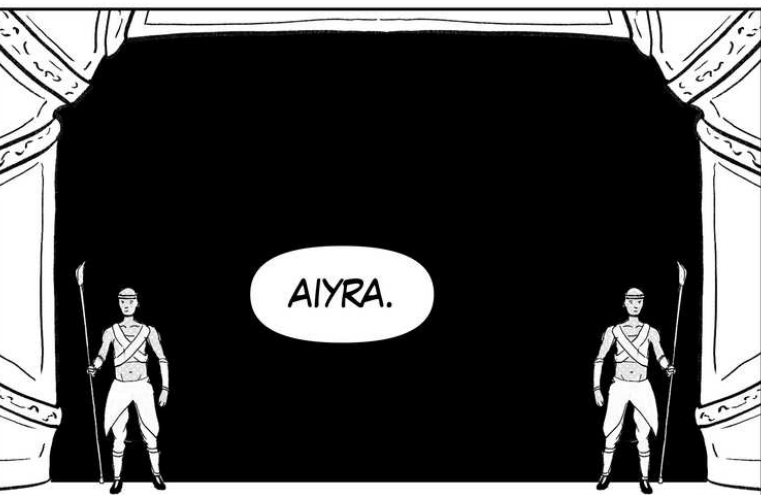


SLASH









AIYRA.



ZÖTZIL E SEU POVO ESTÃO EM DÍVIDA COM VOCÊ E SEUS ALIADOS.



POR ISSO, DECIDIMOS REAVALIAR SEU PEDIDO.



ENVIAREMOS SOLDADOS E SUPRIMENTOS PARA OÁSIS.

ALÉM DISSO, NECALLI SE PRONTIFICOU EM ACOMPANHÁ-LOS EM SUA JORNADA.

COMO SE EU FOSSE PERDER TODA ESSA DIVERSÃO.



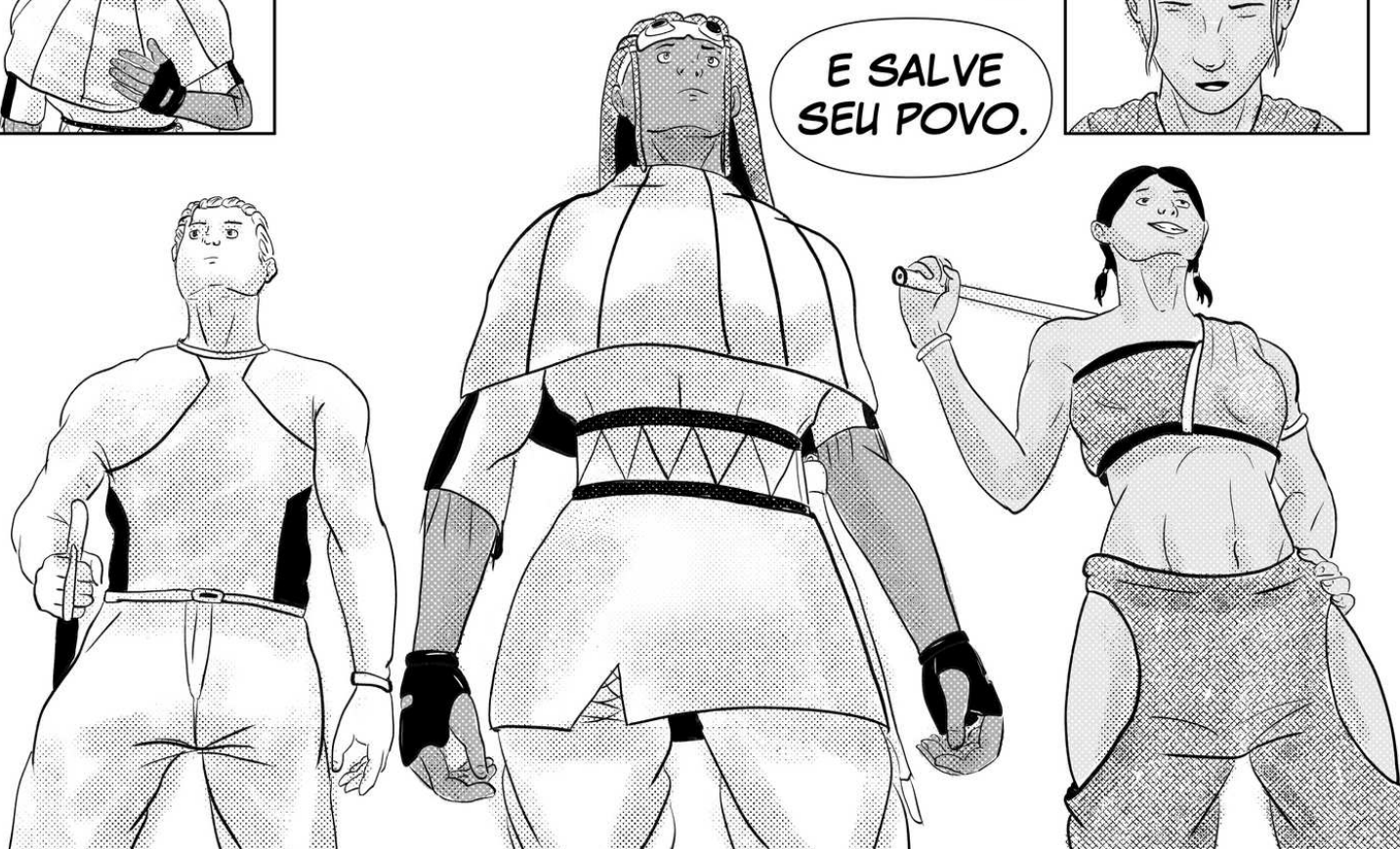
NOBRE CONSELHO, MEU POVO SERÁ ETERNAMENTE GRATO.

ASSIM COMO O NOSSO.

AGORA VÁ, AIYRA.



E SALVE SEU POVO.



O ÁTIS

A SAGA DE AIYRA

CONTÉÚDO EXTRA



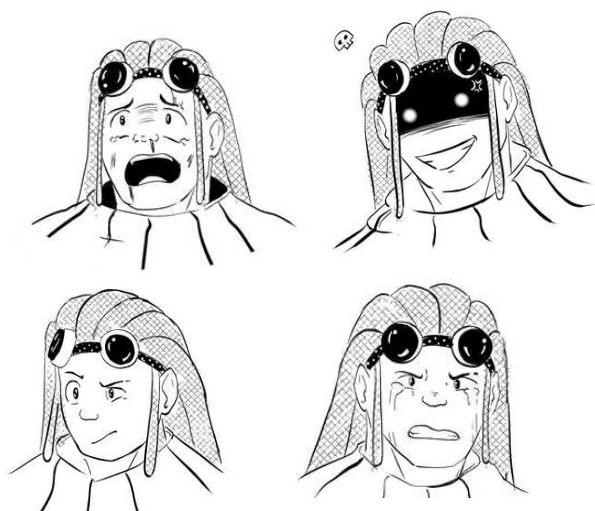


QUADROS DESCARTADOS

Apesar da seleção criteriosa dos frames para contar a história de Oásis, alguns que não fizeram o corte merecem ser mostrados. Como por exemplo o quadro #7 que mostra a cidade de oásis por outro ângulo, ou o quadro #10 que mostra um pouco da oficina do pai de Aiyra.

TESTE DE PERSONAGEM

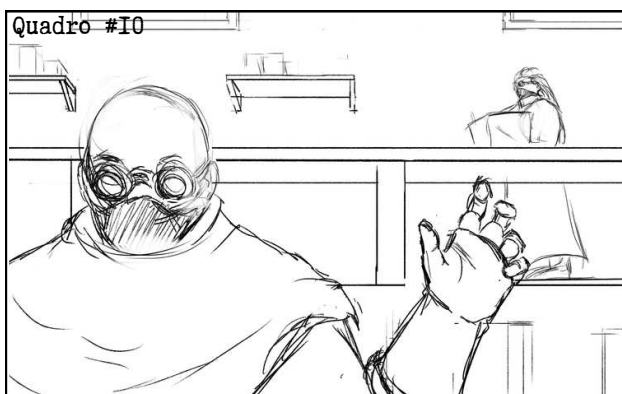
#Aiyra em suas diversas expressões.



Quadro #7



Quadro #10



Quadro #73



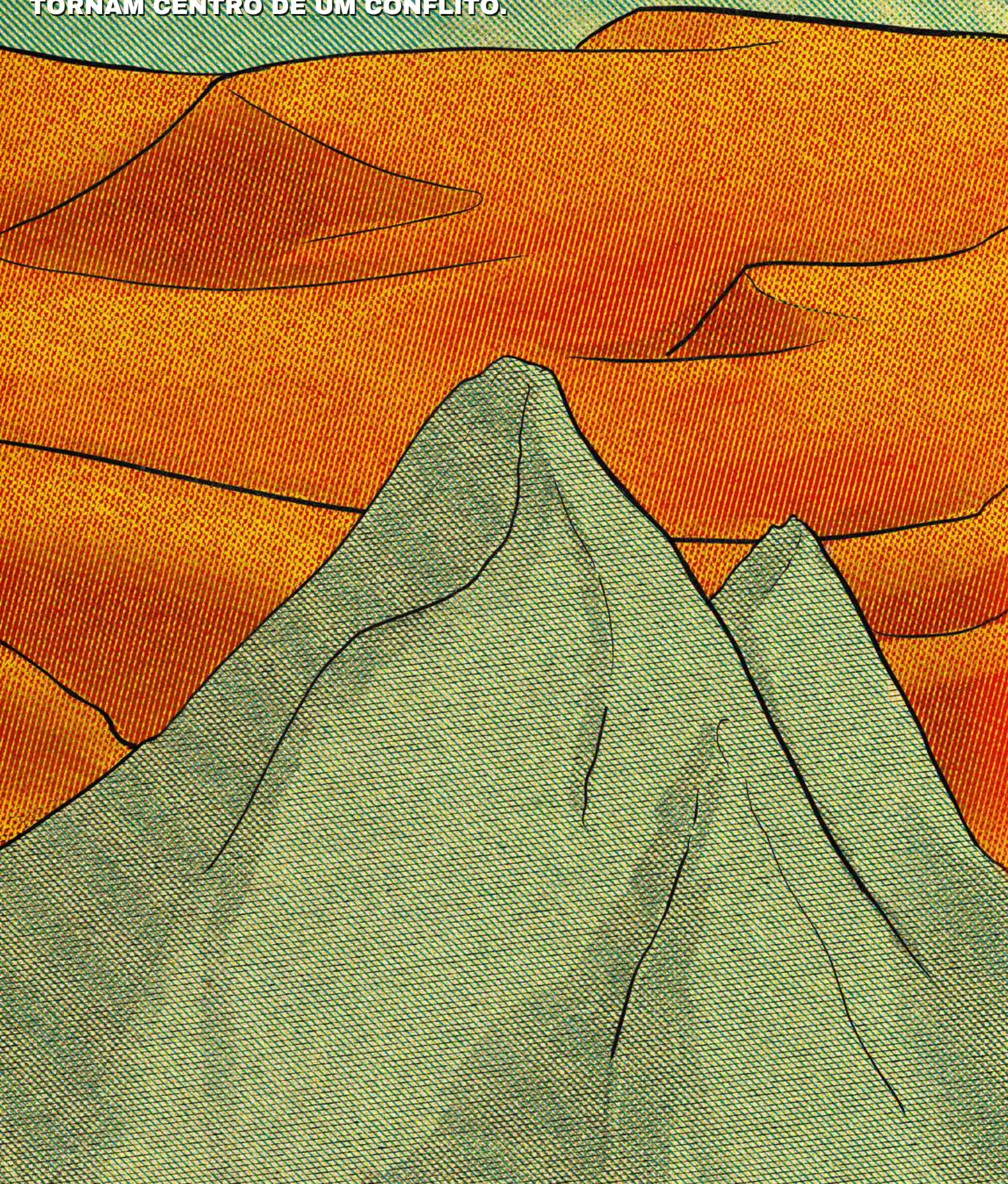
A SAGA DE AIYRA

O ÁSIS

**ARTE E ROTEIRO POR:
THEO DE MELLO**

**PRIMEIRA EDIÇÃO
MG-2025**

OÁSIS: A SAGA DE AIYRA É UMA HISTÓRIA EM QUADRINHOS AMBIENTADA EM UM MUNDO ONDE AS CRISES CLIMÁTICAS TRANSFORMARAM A TERRA EM UM BIOMA IRRECONHECÍVEL. VASTOS DESERTOS, POLOS TROPICAIS E REGIÕES INABITÁVEIS SÃO FUNDOS EM UMA COMPLEXA TRAMA SOCIAL EM QUE RECURSOS NATURAIS SE TORNAM CENTRO DE UM CONFLITO.



UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
INSTITUTO DE ARTES E DESIGN
BACHARELADO EM ARTES VISUAIS

Theo de Mello Pacheco Silva

**A SAGA DE AIYRA: A LINGUAGEM DOS QUADRINHOS COMO
FERRAMENTA DE NARRATIVA VISUAL**

Juiz de Fora
2025

Theo de Mello Pacheco Silva

**A SAGA DE AIYRA: A LINGUAGEM DOS QUADRINHOS COMO
FERRAMENTA DE NARRATIVA VISUAL**

Trabalho de conclusão de curso apresentado
ao Instituto de Artes e Design da Universidade
Federal de Juiz de Fora, como requisito parcial
à obtenção do grau de Bacharel em Artes
Visuais.

Orientadora: Letícia de Alencar Bertagna

Juiz de Fora
2025

Ficha catalográfica elaborada através do programa de geração automática da Biblioteca Universitária da UFJF, com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

Silva, Theo de Mello Pacheco.

A Saga de Aiyra : a linguagem dos quadrinhos como ferramenta de narrativa visual / Theo de Mello Pacheco Silva. -- 2025.
96 p. : il.

Orientadora: Letícia de Alencar Bertagna

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) - Universidade Federal de Juiz de Fora, Instituto de Artes e Design, 2025.

1. Histórias em quadrinhos. 2. Linguagem. 3. Narrativa visual. 4. Processo de criação. I. Bertagna, Letícia de Alencar, orient. II. Título.

Dedico este trabalho a minha mãe Vânia Anatólia (in memorian). Mãe, amiga e professora, que em momento algum hesitou em me apoiar no caminho que escolhi trilhar.

AGRADECIMENTOS

À minha orientadora, Profa. Dra. Letícia de Alencar Bertagna, pelo apoio e aconselhamento durante todo o processo de escrita deste trabalho. E acima de tudo, por acreditar no valor da pesquisa de quadrinhos no campo das artes visuais.

Ao meu pai, José Luiz, por todo amor recebido desde o meu nascimento e pelo suporte proporcionado ao longo dessa jornada acadêmica.

Aos meus avós, Maria José e José Wantuil, por todo amor e carinho recebidos e pôr desde cedo me incentivar a trilhar o caminho de um artista.

À minha companheira Melissa, pela paciência nos momentos de estresse, por acreditar nos sonhos que almejo, por todo apoio e auxílio dado ao longo deste trabalho e por estar sempre ao meu lado.

Ao meu mentor e amigo Carlos Ranna, pelos conselhos, pelas boas conversas, pela evolução como artista que me foi proporcionada ao longo de todos estes anos e pela orientação na produção do Tomo I do quadrinho *Oásis: A Saga de Aiyra*, que acompanha este trabalho.

Ao meu colega de faculdade e amigo Kayo Rigolon, por todo conhecimento compartilhado acerca de *gibis* e conselhos ao longo da produção desta pesquisa.

Ao grupo de estudos de quadrinhos *A Fonte*, por proporcionar e incentivar a pesquisa em quadrinhos no âmbito acadêmico.

A todos os meus amigos, que me acompanharam nessa longa jornada acadêmica, pelas horas de lazer, pelos risos proporcionados, pelas conversas, das mais banais até as mais sérias e por estarem sempre presentes quando eu precisei. Sem vocês em minha vida eu não chegaria aonde estou hoje.

A todos os amantes e entusiastas da *Nona Arte*, que tornaram a *legitimação* dessa forma de fazer artístico realidade. No mais, a todos os pesquisadores de quadrinhos que vieram antes de mim e pavimentaram este caminho. Sem esse esforço, o estudo dos quadrinhos – e esta pesquisa – não seriam possíveis. Os meus mais sinceros agradecimentos!

A imaginação é a única arma na guerra contra a realidade.

Philippe Druillet

RESUMO

O projeto tem como objetivo investigar como os elementos visuais que compõem a produção dos quadrinhos (*quadros*, *sarjetas*, *tipografia*, *tecnologias* etc.) podem fornecer à essa mídia formas únicas e inovadoras de *storytelling*, demonstrando através de um repertório prático autoral as especificidades que conferem a uma produção quadrinística suas particularidades.

O trabalho parte da pesquisa da formação da identidade dessa linguagem ao longo da história e realiza uma pesquisa bibliográfica acerca dos aspectos que consolidam a formulação dessa forma de expressão a partir de autores como Daniele Barbieri, Thierry Groensteen, Roger Sabin, Will Eisner, entre outros.

Acompanhando o texto é apresentada uma história de autoral chamada *Oásis: A Saga de Aiyra*, onde muitos dos elementos estudados ao longo desta pesquisa foram levados em consideração na confecção da obra. Como resultado, concluiu-se que os quadrinhos, em muitos aspectos, se trata de uma mídia interdisciplinar, cujas possibilidades e limitações desta forma de fazer artístico proporcionam a busca de formas únicas de contar histórias.

Palavras-chaves: Histórias em quadrinhos; Linguagem; Narrativa visual; Processo de criação.

ABSTRACT

The project aims to investigate how the visual elements that make up comic book production (panels, gutters, typography, technologies, etc.) can provide this medium with unique and innovative forms of storytelling. Through an original practical repertoire, it seeks to demonstrate the specific features that define the distinctiveness of comic book creation.

The research is based on the historical development of this language's identity. Additionally, it outlines an overview of its formation and conducts a bibliographic review of the aspects that consolidate the formulation of this expressive form, drawing from authors such as Daniele Barbieri, Thierry Groensteen, Roger Sabin, Will Eisner, among others.

Accompanying the text is an original comic titled *Oasis: The Saga of Aiyra*, in which many of the elements studied throughout this research were taken into consideration in its creation. As a result, the study concludes that comics, in many respects, constitute an interdisciplinary medium whose possibilities and limitations as an artistic practice encourage the pursuit of unique storytelling approaches.

Keywords: Comics; Language; Study of comics; Visual storytelling; Creative process

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Tapeçaria de Bayeux.....	p. 15
Figura 2 – Livro dos Mortos, Papiro de Ani.....	p. 16
Figura 3 – Oito Veado Códice Zuche-Nuttall.....	p. 16
Figura 4 – The Calculus Affair.....	p. 20
Figura 5 – Primeiros Rascunhos	p. 24
Figura 6 – Artes conceituais do povo de Oásis	p. 25
Figura 7 - Releitura da personagem	p. 26
Figura 8 - Design final da personagem Aiyra	p. 26
Figura 9 – Artes conceituais da personagem Necalli, habitante de Zötzil.....	p. 27
Figura 10 - Artes conceituais do povo de Zötzil.....	p. 28
Figura 11 - Beatboards da arquitetura de Zötzil.....	p. 29
Figura 12 - Design final da Personagem Necalli.....	p. 30
Figura 13 - Artes conceituais do povo dos Estados Polares.....	p. 31
Figura 14 – Design final do personagem Adam.....	p. 32
Figura 15 – Histoire de Monsieur Vieux Bois.....	p. 35
Figura 16 – Daredevil Luta com Hitler.....	p. 37
Figura 17 – Showcase # 4, Flash.....	p. 38
Figura 18 – Showcase # 22, Lanterna Verde.....	p. 39
Figura 19 – Página 17 e 18 de Oásis	p. 41
Figura 20 – Calvin and Hobbes.....	p. 42
Figura 21 - Páginas 3 e 5 de Oásis.....	p. 43
Figura 22 – Página 10 de Oásis.....	p. 44
Figura 23 – Watchmen #4.....	p. 45
Figura 24 – Watchmen #1.....	p. 46
Figura 25 – The 6 Voyages of Lone Sloane: The Throne of the Black God.....	p. 48
Figura 26 – Página 16 de Oásis.....	p. 50
Figura 27 – Dragon Ball # 1.....	p. 51

Figura 28 – Batman: The Dark Knight.....	p. 53
Figura 29 – Páginas 5 e 15 de Oásis.....	p. 54
Figura 30 – Kengan Ashura #1.....	p. 55
Figura 31 – Kengan Ashura #229	p. 55
Figura 32 – Sandman Overture #1	p. 58
Figura 33 – Página 12 de Oásis	p. 59
Figura 34 – Diferentes tipos de <i>balões</i> e os seus significados.....	p. 60
Figura 35 – Arkham Asylum: A Serious House on a Serious Earth.....	p. 61
Figura 36 – Sandman Overture #4.....	p. 64
Figura 37 – Página 26 de Oásis	p. 65
Figura 38 – Akira.....	p. 66
Figura 39 – O Voo do Corvo.....	p. 68
Figura 40 – Página 27 de Oásis	p. 69
Figura 41 – Kengan Ômega #219	p. 70
Figura 42 – Página 25 de Oásis	p. 72
Figura 43 – New Grappler Baki.....	p. 73
Figura 44 – 20th Century Boys	p. 75
Figura 45 – Tintin et le Picaros.....	p. 76
Figura 46 – JoJo's Bizarre Adventures: Vento Aureo.....	p. 77
Figura 47 – JoJo's Bizarre Adventures: Diamond is Unbreakable.....	p. 78
Figura 48 – Ilustração da capa de Oásis: A Saga de Aiyra.....	p. 81
Figura 49 – Superboy #2.....	p. 82
Figura 50 – The Phantom	p. 83
Figura 51 – Capa de Abstract Comics e Mr. Mxyzptlk.....	p. 84
Figura 52 – One Punch Man.....	p. 84

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Tipos de Layout.....	p. 47
Tabela 2 – Comparação entre Artrologia Geral e Restrita.....	p. 56
Tabela 3 – Funções realista e dramática.....	p. 62
Tabela 4 – Comparação dos conceitos de análise texto x imagem.....	p. 63
Tabela 5 – Diferenças entre Traço e Linha.....	p. 79

SUMÁRIO

1 QUADRINHOS: Suas Definições e Linguagens.....	p. 15
2 METODOLOGIA.....	p. 21
2. Histórias em Quadrinhos: Sua Formação Histórica e Construção como Linguagem.....	p. 21
2.2 Oásis: A Saga de Aiyra (Tomo I)	p. 21
3 O NASCIMENTO DE OÁSIS.....	p. 23
3.1 Como nasceu Oásis?.....	p. 23
3.2 De que forma foi desenvolvido Oásis?.....	p. 32
3.3 O que eu espero transmitir com Oásis?.....	p. 33
3.4 Oásis como mídia quadrinística.....	p. 34
4 HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: Suas Linguagens e Sistematizações.....	p. 34
4.1 Quadrinhos e suas definições.....	p. 35
4.2 A Sistematização dos Quadrinhos de Thierry Groensteen.....	p. 40
4.2.1 A composição espaçotópica dos quadrinhos: <i>quadros</i> , <i>requadros</i> e layouts como elementos narrativos.....	p. 40
4.2.2 Artrologia: Geral e Restrita, Sarjeta, Momento Chave.....	p. 52
4.3 Palavras em <i>balões</i> : tipografia e relação texto x imagem nos quadrinhos.....	p. 57
4.3.3 Onomatopeias: A interpretação do som através de palavras.....	p. 64
4.4 Grafismos, linha e traço: A ilustração nos quadrinhos e seus elementos gráficos.....	p. 71
5 CONCLUSÃO.....	p. 85

6 REFERÊNCIAS.....	p. 88
6.1 Referências textuais.....	p. 88
6. 2 Referências visuais.....	p. 90
7 GLOSSÁRIO.....	p. 93

1. QUADRINHOS: Suas Definições e Linguagens

Em *Desvendando os Quadrinhos*, o autor e quadrinista Scott McCloud (2005), concebe a origem do imaginário contemporâneo de histórias em quadrinhos entre o fim do século XIX e início do XX, partindo da observação das obras do artista gráfico genebrês Rudolph Töpffer. Will Eisner, quadrinista e pesquisador de quadrinhos, define essa mídia com o termo *arte sequencial*¹, segundo ele, o uso da sobreposição de palavra e imagem nas produções fazem com que o leitor use suas habilidades interpretativas, tanto visuais, quanto verbais. *Em sua expressão mais simples, os quadrinhos empregam uma série de imagens repetitivas e símbolos reconhecíveis [...] E é essa aplicação disciplinada que cria a gramática da arte sequencial*² (EISNER, 2010, p.2).

Pesquisadores posteriores a Eisner complementam sua definição. Scott McCloud (2005) define quadrinhos como *imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou produzir uma resposta ao espectador*. (MCCLOUD, 2005, p.9). A razão do uso dessa noção ser empregado no lugar de Arte Sequencial, se deve ao fato da sequencialidade não se tratar de uma característica exclusiva das produções de quadrinhos. É possível citar por exemplo a animação, segundo o autor os filmes e desenhos animados trata-se também de uma arte sequencial, contudo, vale destacar que essa sequencialidade é temporal e não espacialmente justaposta como nos quadrinhos. Ao olharmos a história da arte o uso da sobreposição de imagem/texto se mostra presente. Nesse sentido, podemos considerar exemplos diversos, como a Tapeçaria de Bayeux, tapete bordado no Séc. XI onde relatam-se eventos chaves da conquista normanda da Inglaterra por Guilherme II da Normandia, o códice Zouche-Nuttall, um manuscrito pictórico pré-colombiano

¹ Os termos técnicos e outros utilizados ao longo deste trabalho estão definidos no glossário ao final do documento.

² Neste trabalho, optou-se pelo uso de itálico em vez de aspas para destacar títulos, pensamentos e citações. Essa escolha visa não apenas a coesão estética do texto, mas também reforça a fluidez da leitura, evitando o excesso de marcas gráficas. Além disso, o itálico tradicionalmente associado a ênfases sutis, se alinha à pesquisa do texto a respeito da linguagem dos quadrinhos, onde a diferenciação tipográfica cumpre papel narrativo ao invés de meramente mecânico.

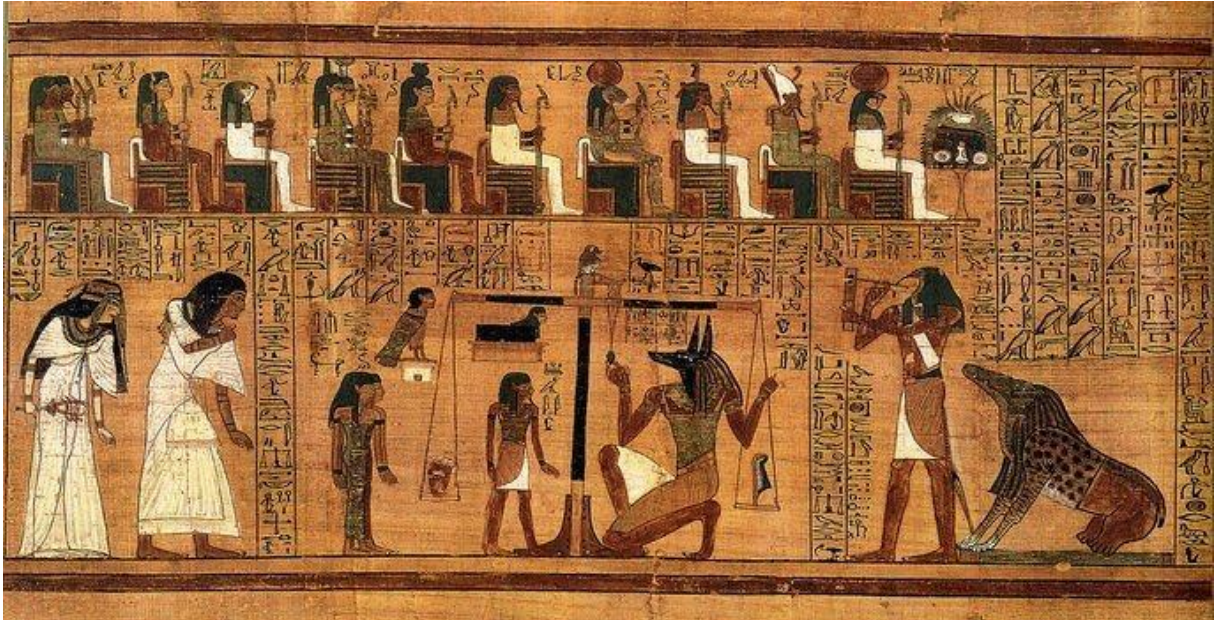
que narra as conquistas do herói militar e político Oito Veado Garra de Jaguar e pinturas egípcias, presentes em sítios arqueológicos. Tais produções são definidas por McCloud (2005) como *Proto quadrinhos*, algo que pode ser entendido como *antecessor* dos quadrinhos, por guardarem certas similaridades, mas que, no entanto, ainda não podem se definir como quadrinhos. Essa relação também é discutida pelo autor Roger Sabin, o pesquisador questiona a lógica por trás dessa extrapolação histórica que usualmente tende a uma validação dos quadrinhos como mídia, traçando paralelos com produções culturais de maior *renome*. Contudo, tais exemplos demonstram como ao longo do tempo, o desejo de narrar histórias persiste na produção cultural dos povos.

Figura 1 - Tapeçaria de Bayeux.



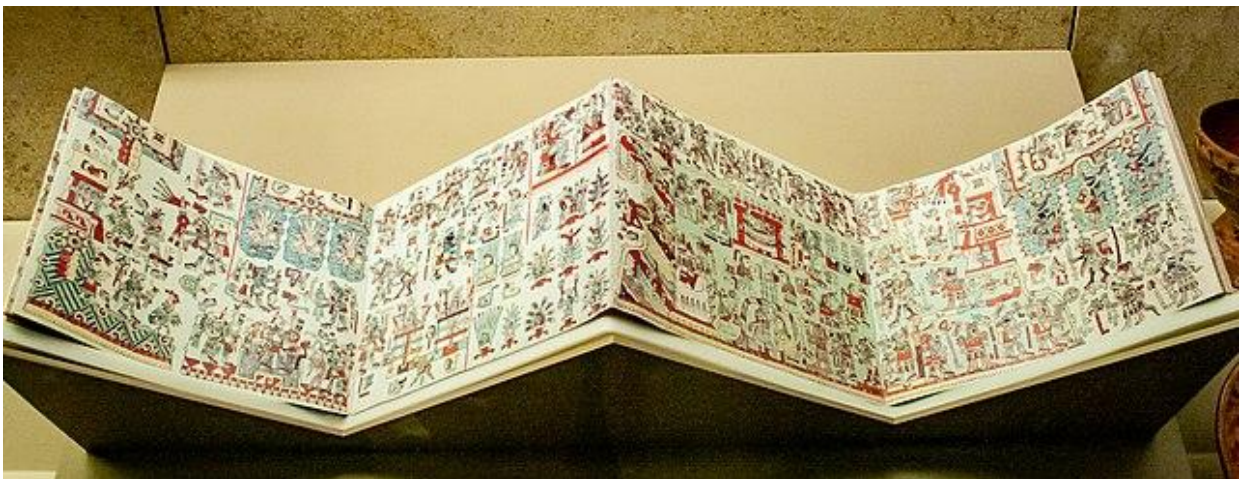
Fonte: Bayeux Museum, 1077 D.C.

Figura 2 - Livro dos Mortos, Papiro de Ani.



Fonte: The British Museum, 1250 A.C.

Figura 3 – Oito Veados Códice Zouche-Nuttall



Fonte: The British Museum, Séc. XIV-XV D.C.

O mais próximo de um antecessor aos quadrinhos são as tiras cômicas de jornais, um exemplo, nos EUA, são as tiras sindicais como *The Yellow Kid* e

Mutt and Jeff, que se tornaram populares nos lares americanos em meados da década de 1890, com temas que satirizavam a vida doméstica, relações sociais e questões étnicas (WRIGHT, 2001). Vale ressaltar, que dado o período em que obras como *Yellow Kid* foram produzidas, muitas de suas abordagens e representações de questões étnico-raciais se mostram problemáticas, carregando consigo o racismo e xenofobia presente na sociedade e cultura ocidental nos meados dos séculos XIX e XX, período em que a China vivia o chamado *século da humilhação*. A análise dessa e outras obras deve ser feita levando tais aspectos em consideração, contudo, este trabalho irá se concentrar nas particularidades históricas da formação da mídia quadrinística, destacando estes tópicos quando necessário.

No continente europeu, especificamente na Grã-Bretanha, um fenômeno similar ocorria. Visando a oportunidade de expansão do lucro, as primeiras tiras de cunho cômico eram produzidas como forma de entretenimento de baixo custo mirando as massas proletárias. Como uma das principais potências industriais à época, o Império Britânico possuía poder econômico e os meios de produção necessários para publicações em massa, além disso, sua população possuía um índice de alfabetização relativamente alto. (SABIN, 1993). O crescimento da sátira como gênero neste período, se deve fundamentalmente aos avanços tecnológicos propiciados pela revolução industrial.

No século XVIII, o processo de impressão predominante implicava no entalhe de desenhos em placas de cobre. As impressões produzidas através deste método eram chamadas de *comic cuts*, sendo *cut* um nome comumente utilizado para referenciar-se a gravuras. Na década de 1820, esse processo tornou-se defasado pelo uso da *litografia*. Ao contrário das gravações em cobre, o processo litográfico era baseado em uma reação química entre gordura e tinta, tal processo possibilitou a seriação de imagens sem perda de qualidade. Neste cenário, cresce a fama das litografias de cunho humorístico, e o termo *the comicals* surge para referir-se a tais produções. Essa expressão coloquial passou a ser comumente abreviada para *comics*, assim, o uso do termo para se referir a tiras e quadrinhos se tornou habitual muito antes do estabelecimento desta categoria propriamente dita (SABIN, 1993). Pode-se dizer que o termo *comic book* é um dos maiores equívocos da história do entretenimento, visto que,

na maioria dos casos, não se trata de livros e não necessariamente abordam assuntos cômicos, todavia, o termo *comic*, no sentido de histórias em quadrinhos, passou a ser referido ao meio desta arte sequencial, sem depender de seu conteúdo (WRIGHT, 2001).

O pesquisador francês Pierre Fresnaut-Deruelle (2009), define que o grande diferencial dos quadrinhos em relação a outras mídias sequenciais, é que este trata de uma leitura linear e tabular. Durante a leitura de uma página de quadrinho, ao invés do olhar do observador seguir uma linearidade da escrita, ou uma sequencialidade *quadro a quadro*, seu olhar passeia pelas imagens, algo que remete à experiência de se observar uma obra das artes visuais. No entanto, ao mesmo tempo em que a narrativa dos quadrinhos carrega consigo uma sequencialidade, também possui simultaneidade, pois enquanto o leitor tem uma página aberta, mesmo focando em um único *quadro*, sua visão periférica capta os demais elementos da página, gerando antecipação, sendo esse um elemento comum em qualquer obra de quadrinhos.

Mas para além das palavras e imagens, os quadrinhos abrangem uma gama maior de elementos estruturais: a escolha do papel e da tinta, o uso de retículas ou cores e o formato e *layout* das páginas, por exemplo, as *splash pages*, quando uma ou duas páginas são utilizadas para descrever uma única cena; a tipografia, o uso de onomatopeias e elementos gráficos, como linhas de ação que ditam o ritmo, adicionam novas camadas às linguagens dos quadrinhos (BARBIERI, 2017). Estes elementos visuais de uma produção em quadrinhos, elevam o seu conteúdo narrativo, criando experiências físicas e sensoriais no leitor a cada página, tais características serão elaboradas no decorrer deste trabalho.

A análise da linguagem dos quadrinhos por parte de autores como Eisner, McCloud e Barbieri, é elaborada dentro de um paradigma estruturalista, partindo da observação de suas unidades mínimas, como linhas, *balões*, *preenchimentos* etc. Ao se considerar as diferenças existentes entre produções de diversos autores e culturas, essa ótica pode ser questionada. Por exemplo, em *As Aventuras de Tintin*, Hergé faz uso de *balões* retangulares para localizar as falas dos personagens, algo que em quadrinhos americanos, ocupa usualmente a função de narração (Ver Figura 4). Diante das diversas possibilidades e

abordagens presentes nas próprias produções, este trabalho propõe analisar através de uma revisão bibliográfica, os elementos das estruturas narrativas que compõem a construção de um quadrinho, partindo de uma observação do todo para o específico, baseando-se na sistematização proposta pelo pesquisador Thierry Groensteen (2015).

Como a maioria das crianças, meu contato com quadrinhos na infância se deu com almanaques da *Turma da Mônica*, de Maurício de Souza, tirinhas de *Calvin e Haroldo*, de Bill Watterson e *Mafalda*, de Quino em provas de português. Esta perspectiva mudou drasticamente aos meus 13 anos, quando tomei conhecimento que o filme *V de Vingança* (2005), dirigido por James McTeigue, obra no qual assisti e reassisti inúmeras vezes, que se tratava de uma adaptação de uma história em quadrinhos. Assim, pisando em ovos, convenci minha mãe de comprá-lo, a leitura – a qual muitos dos temas abordados não foram compreendidos à época – revelou para mim um universo até então desconhecido, os quadrinhos não se resumiam às histórias cômicas e satíricas que passei minha infância consumindo. Isso me levou a buscar mais obras, foi então que tive contato com os *mangás* japoneses e quadrinhos europeus, e por mais que eu não possuísse conhecimento das nuances daquela forma de mídia, algo nela me chamava muito a atenção.

Esse contato com quadrinhos foi a força motriz que me levou a voltar a desenhar, hábito que havia abandonado no fim da infância, e, por consequência, me tornar aluno do curso de Bacharelado Interdisciplinar em Artes e Design da Universidade Federal de Juiz de Fora. Durante o decorrer do curso, tive contato com diversas formas de arte, me aprofundei em temas e expandi meu repertório bibliográfico. Em 2021, sob a tutela do meu mentor artístico Carlos Ranna, decidi arriscar a produção do meu primeiro quadrinho, *O Voo do Corvo*, uma história curta de 12 páginas publicada de forma independente na plataforma *Fliptru*³, e assim, decidi que o rumo que tomaria na minha carreira artística seria na ilustração e produção de quadrinhos. Ao levar este interesse para a academia, percebi conversando com amigos que o compartilham a carência de pesquisas no tema.

³ A publicação pode ser conferida no link a seguir: <https://fliptru.com.br/comic/o-voo-do-corvo>

Essa escassez de estudos e meu interesse pessoal de buscar uma carreira de quadrinista, me motivaram a elaborar este trabalho, onde utilizo como referências autores e pesquisadores de quadrinhos para levantar as hipóteses: O que define uma história em quadrinho? Qual o diferencial desta forma de mídia? E como os elementos visuais que compõem essa linguagem podem ser utilizados como uma forma de contar histórias?

Figura 4 - The Calculus Affair



2. METODOLOGIA

2.1 Histórias em Quadrinhos: Sua Formação Histórica e Construção como Linguagem

A fim de desenvolver a investigação teórica acerca dos questionamentos acima colocados, foi realizado uma pesquisa bibliográfica descritiva e exploratória, com uma análise através da leitura de fontes pré-selecionadas em uma abordagem qualitativa. A pesquisa ocorreu nas bases de dados *SciELO* e *Google Acadêmico* se utilizando das palavras-chave: linguagem de quadrinhos, construção de quadrinhos e análise crítica de quadrinhos. Foram incluídas referências retiradas de livros que abordam o tema relevante para a tese. Como critérios de inclusão foram utilizados: a data de publicação, significância ao tema, abordagem textual voltada ao tópico da linguagem da mídia e aspectos relacionados à história dos quadrinhos.

2.2 Oásis: A Saga de Aiyra (Tomo I)

Paralelamente à pesquisa bibliográfica, foi confeccionado o primeiro tomo de uma história em quadrinhos, situada em um universo ficcional autoral, chamada *Oásis: A Saga de Aiyra*.

Oásis: A Saga de Aiyra, é uma história em quadrinhos ambientada em um mundo aonde as crises climáticas transformaram a terra em um bioma irreconhecível. Vastos desertos, polos tropicais e regiões inabitáveis são plano de fundo em uma complexa trama social, em que recursos naturais são desigualmente acumulados e vastamente explorados. Aiyra é uma simples mercadora nômade da cidade de Oásis, uma metrópole escondida no Deserto de Aziámon, região onde antes da Grande Crise dominavam as florestas com abundância de água e comida fresca. A realidade da vida no deserto é dura, ao contrário dos fugitivos e estudiosos dos Estados Polares, dominado pela grande elite, que durante a crise tinham influência e poder aquisitivo o suficiente para se esconder no que se transformaria em uma região habitável. Acreditando ser a sua missão divina reconstruir uma sociedade utópica em seu território e preservar a cultura do Antigo Mundo, autoridades dos Estados Polares exploram

o resto do mundo através de extrações de minérios nas regiões inabitáveis do Norte e a abundância de mão de obra barata e descartável dos desertos equatoriais. Em Oásis podemos observar como a humanidade juntou os seus restos e se reconstruiu, e é onde Aiyra começa a sua jornada para um futuro melhor, desbravando as ruínas do passado, em uma tentativa de conhecer o mundo e a si mesma. Oásis: A Saga de Aiyra é o reflexo das consequências do passado e o despertar da centelha de mudança para o nosso futuro, é o chamado da arte para a reconciliação com a natureza.

A metodologia se estabeleceu nos seguintes eixos de atuação:

1. Foi realizado um estudo revisional bibliográfico nas plataformas SciELO e Google Acadêmico, utilizando como palavras-chave para a busca os termos "meio ambiente", "mudanças climáticas", "Amazônia" e "desertificação".
2. Dos estudos bibliográficos coletados, foi utilizado como critério de inclusão a data da publicação, relevância ao tema, dissertação sobre o impacto social climático.
3. Utilizou-se um referencial visual composto a partir de um acervo pessoal de quadrinhos e livros de arte, bem como pesquisas em plataformas digitais como Pinterest e Cara.app. Essas fontes foram empregadas para análise de estilos, composição e abordagens narrativas, contribuindo para a fundamentação estética e conceitual da produção
4. Com o auxílio da parte teórica e do planejamento prévio, as páginas foram planejadas e roteirizadas visualmente a partir de um texto descritivo das cenas, se baseando no denominado *Método Marvel*, desenvolvido por Stan Lee e John Buscema.
5. A partir disso, foram confeccionadas tradicionalmente e digitalmente pelo programa Clip Studio Paint EX páginas que exploraram as possibilidades proporcionadas pelos storyboards.
6. A finalização da arte foi feita digitalmente com o uso do já citados Clip Studio Paint EX, onde foi trabalhado a arte de linha, retículas e outros elementos gráficos que compõem as linguagens dos quadrinhos.

7. O trabalho de finalização gráfico envolveu a criação de uma capa, contracapa, lettering e toda identidade visual da obra em questão. Para a montagem foi utilizado o já citado Clip Studio Paint EX.

3 O NASCIMENTO DE OÁSIS

3.1 Como nasceu Oásis?

A ideia por trás de Oásis surge como muitas outras histórias, a partir de um esboço. Como um artista visual do campo da ilustração, o hábito de fazer desenhos e rabiscos em *sketchbooks* faz parte da minha rotina, muitos desses desenhos são feitos e eventualmente esquecidos, porém, é comum retornarmos a antigos *sketchbooks* para observar o que já foi produzido, seja para buscar ideias, por nostalgia ou examinar de forma mais objetiva a própria evolução como artista. Em um desses retornos, um rascunho de uma personagem em particular me chamou a atenção, o pouco que eu me lembrava a respeito dela quando estava rabiscando, era que se tratava de uma espécie de druida, tal qual em livros de fantasias, que vagava pelo mundo como mercadora. No entanto, o que mais me chamou atenção foi o seu design, que carregava algumas características que mesmo após anos ainda me agradavam, como as vestimentas que cobrem o corpo e o cabelo composto de grandes *dreadlocks*.

Figura 5- Primeiros rascunhos



Fonte: Theo de Mello, 2020

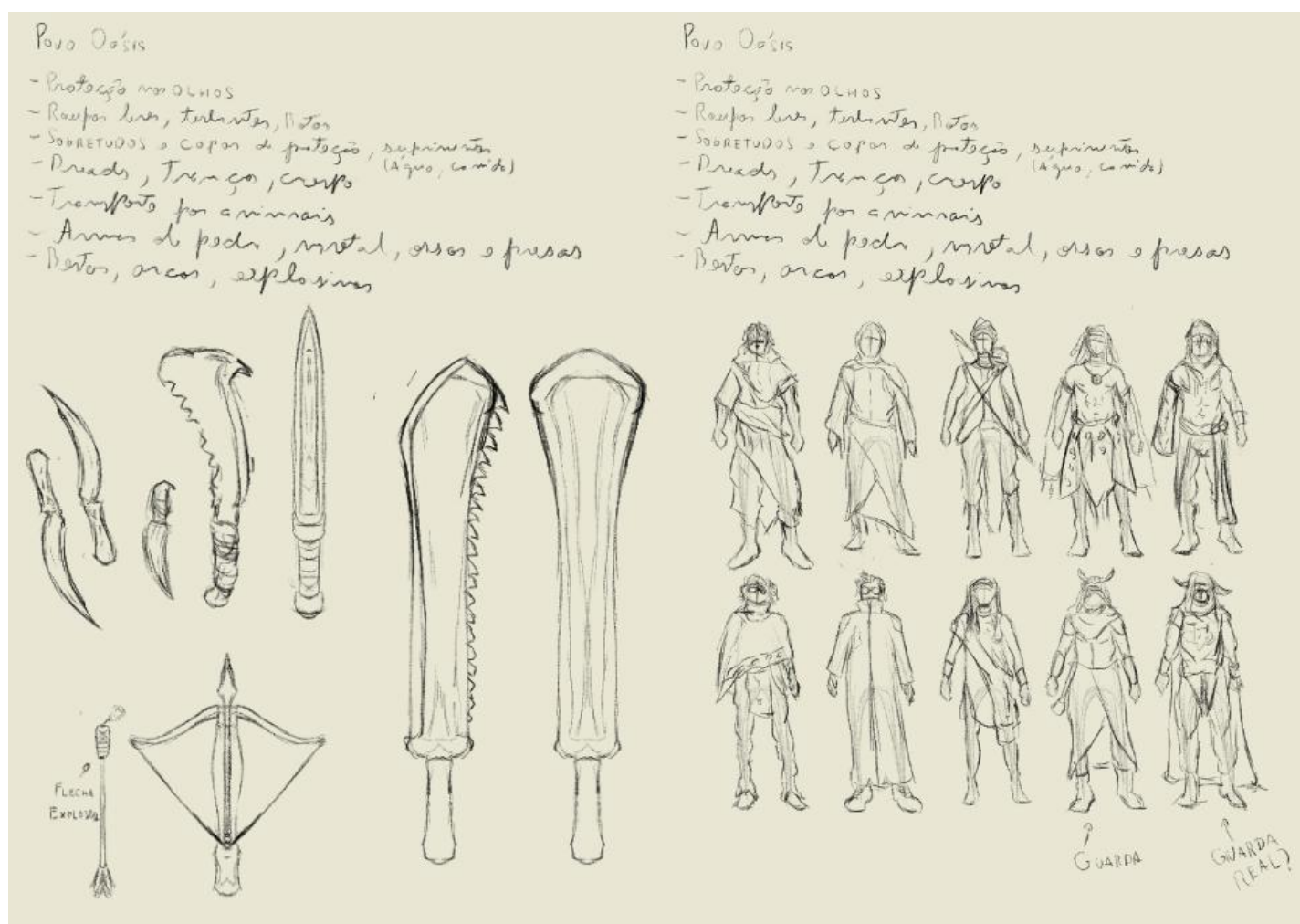
Por isso, decidi pegar este rascunho e explorar algumas possibilidades que o design – o plano de fundo de uma druida em um mundo de fantasia foi desconsiderado – poderia me oferecer, assim o primeiro rascunho da personagem que veio a ser conhecida como Aiyra, surgiu. O nome Aiyra possui diferentes origens semânticas e significados, mas a inspiração para o nome veio principalmente da variação do nome *Tajyra*, do Tupi-Guarani, cujo significado seria *filha* ou *filha do irmão*, no entanto, a personalidade da personagem condiz mais com a raiz etimológica do nome árabe *Ayra*, que pode ser interpretada como *aquela que não tem dono*. Durante o processo de criação da personagem, comecei a me afeiçoar por ela e assim surgiu a ideia de contar sua história e do mundo em que ela habita.

Dessa forma, durante a criação das artes conceituais comecei a conceber o mundo no qual aquela personagem habitava, surgindo a ideia de uma distopia onde o mundo no qual conhecemos foi devastado por desastres climáticos que alteraram sua geografia e clima. Aiyra habita a cidade de *Oásis*, uma cidade

localizada nos ermos desertificados onde outrora se localizava a floresta amazônica, no entanto, por motivos que são revelados durante a história, a cidade conseguiu prosperar e ter acesso a fontes de água doce garantindo a subsistência de seu povo. A partir disso, outras localidades, povos e culturas que coabitam esse universo foram desenvolvidos, pode-se dizer que antes da história de Aiya ser propriamente escrita, o universo no qual ela habita já estava determinado.

Conforme o universo foi se estabelecendo e conceitos de personagens foram surgindo, a necessidade de contar a história de Aiya e o mundo no qual ela vive foi aumentando. Assim, a decisão de produzir essa história foi tomada e pesquisas de referenciais teóricos e visuais foram feitas, buscando desenvolver uma identidade que traduzisse o mundo ficcional o qual eu visionava.

Figura 6- Artes conceituais do povo de Oásis



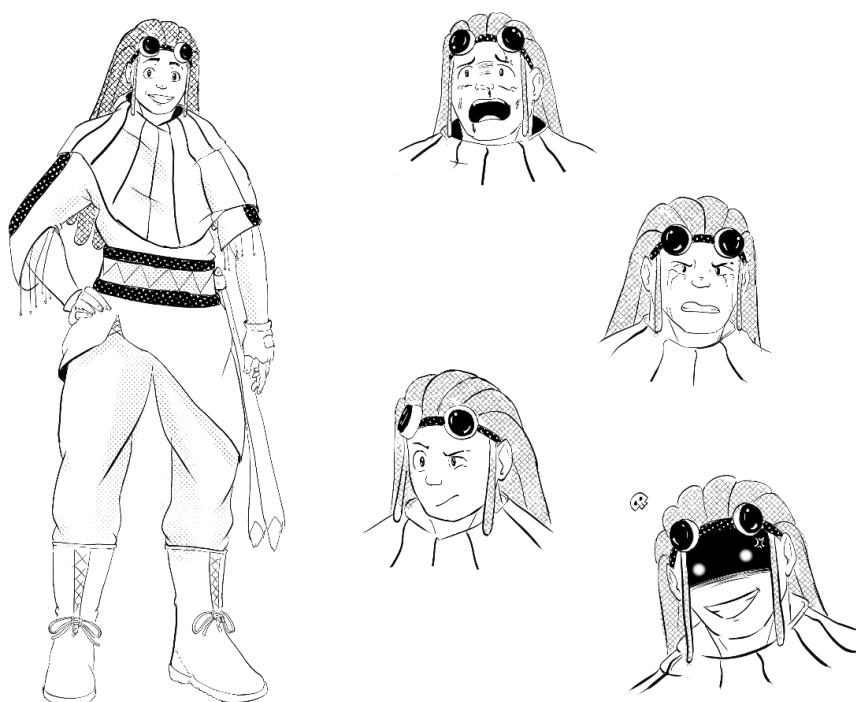
Fonte: Theo de Mello, 2024.

Figura 7 - Releitura da personagem



Fonte: Theo de Mello, 2024.

Figura 8 – Design final da personagem Aiyrá



Fonte: Theo de Mello, 2024.

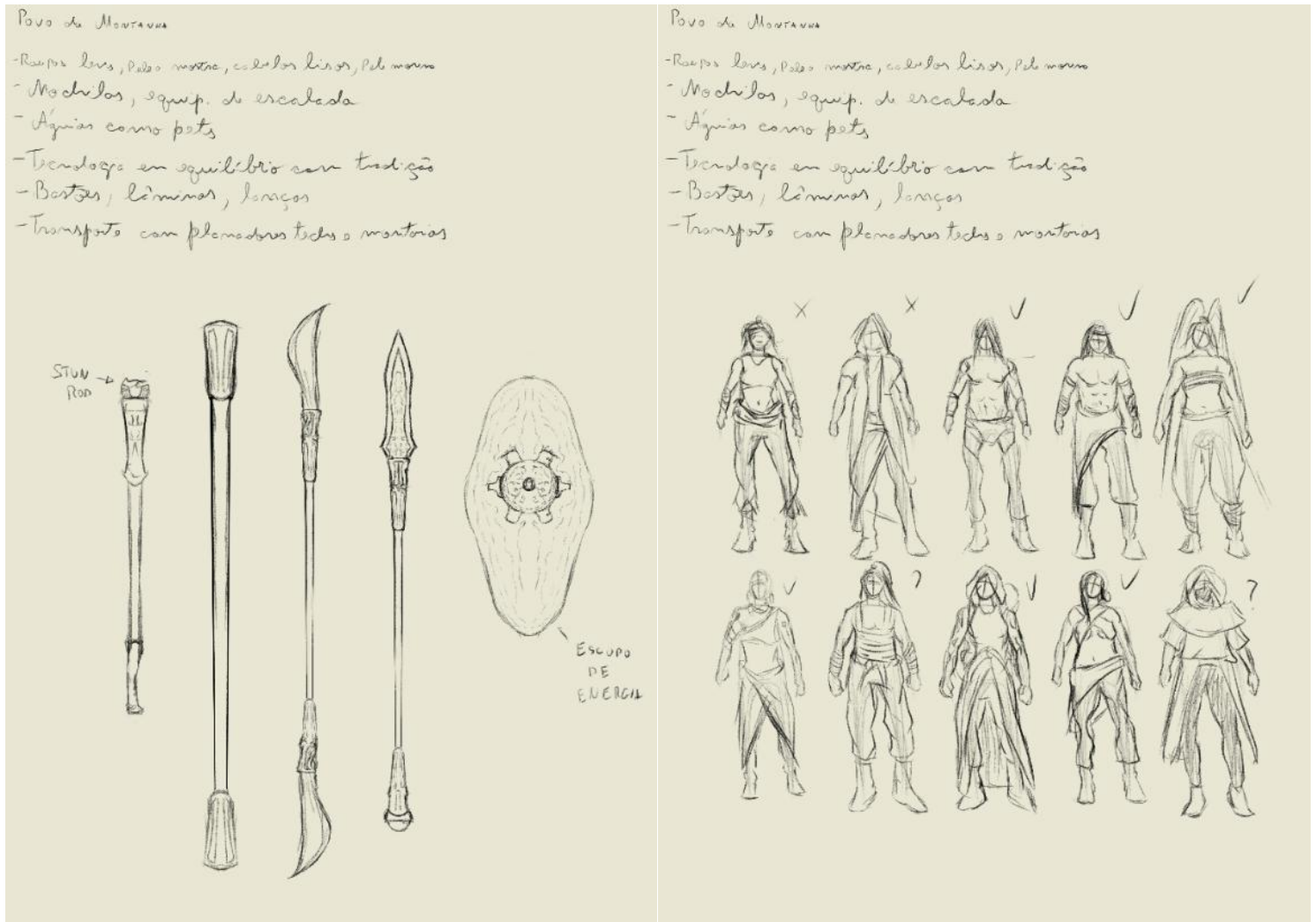
Ambientado em sua maior parte em cenários desérticos e de temperatura elevada, muito da estética do povo de *Oásis* tomou de inspiração as culturas árabe e persa, culturas que historicamente habitam regiões que remontam tais características. Outra região de destaque no quadrinho, é *Zötzil*, o *Povo das Montanhas*, o nome foi escolhido a partir de uma variante de transliteração de *Tzotzil*, povos indígenas Maias que habitavam as terras altas centrais de Chiapas no sudeste do México. Da mesma forma, os elementos estético-culturais como armas, indumentárias e arquitetura relacionados a este povo compartilham da mesma origem.

Figura 9 – Artes conceituais da personagem Necalli, habitante de *Zötzil*



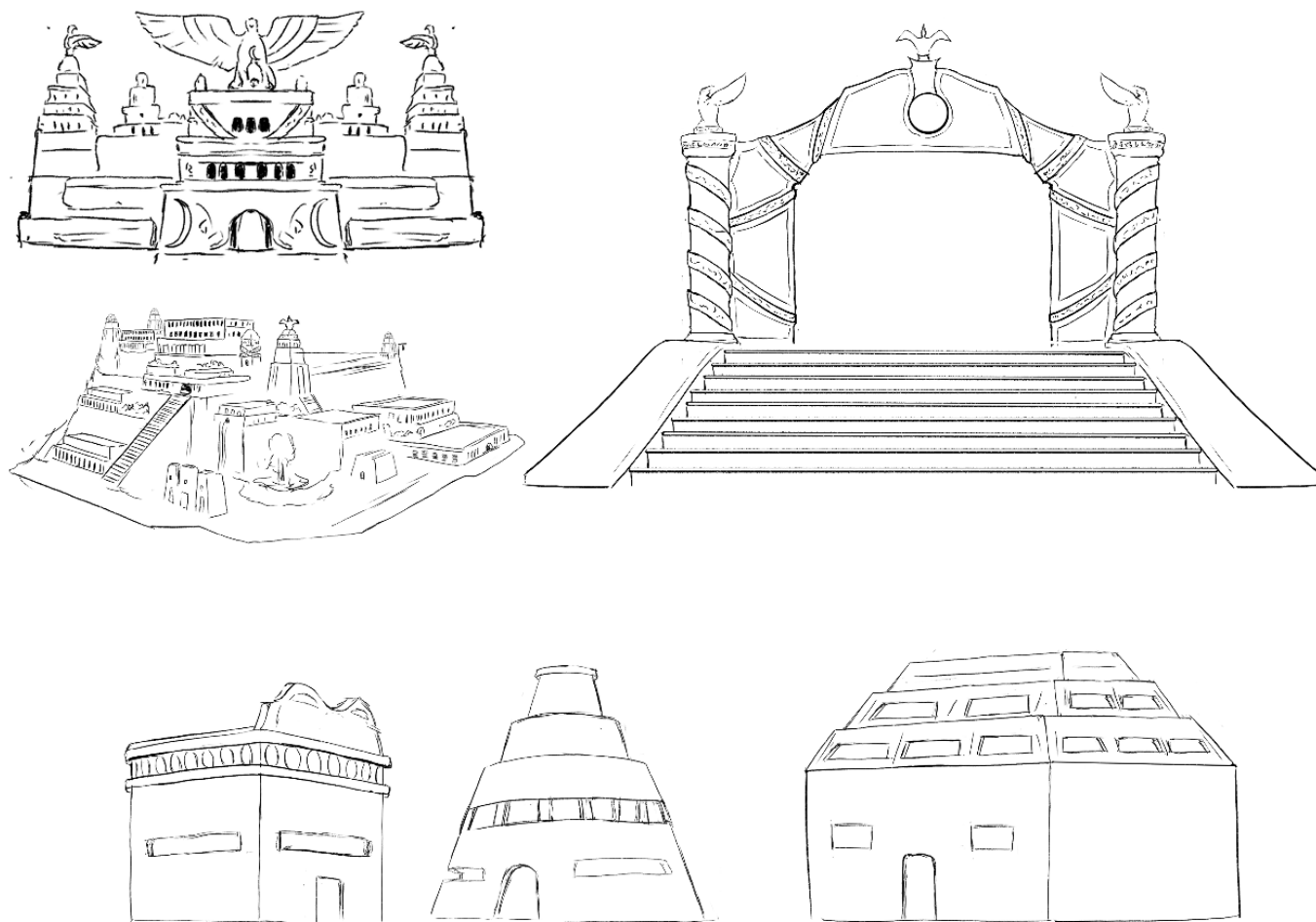
Fonte: Theo de Mello, 2024

Figura 10 - Artes conceituais do povo de Zötzil



Fonte: Theo de Mello, 2024

Figura 11- Beatboards da arquitetura de Zötzil



Fonte: Theo de Mello, 2024.

Figura 12 - Design final da Personagem Necalli



Fonte: Theo de Mello, 2024.

Outro aspecto de grande importância no desenvolvimento deste universo e sua história que reflete diretamente a realidade contemporânea é a crise climática na qual vivemos, fruto da exploração dos recursos naturais e poluição de nosso planeta. Esta temática se mostra presente na história contada quando falamos sobre os antagonistas da narrativa, Os *Estados Polares*, povos descendentes das elites sobreviventes do *Antigo Mundo* que migraram para bases artificiais nos polos. A subsistência deste povo era garantida pela exploração da floresta tropical que surgiu no sul polar do planeta após o derretimento das geleiras. Contudo, repetindo os erros do passado, a exploração desenfreada fez com que os recursos se tornassem cada vez mais escassos,

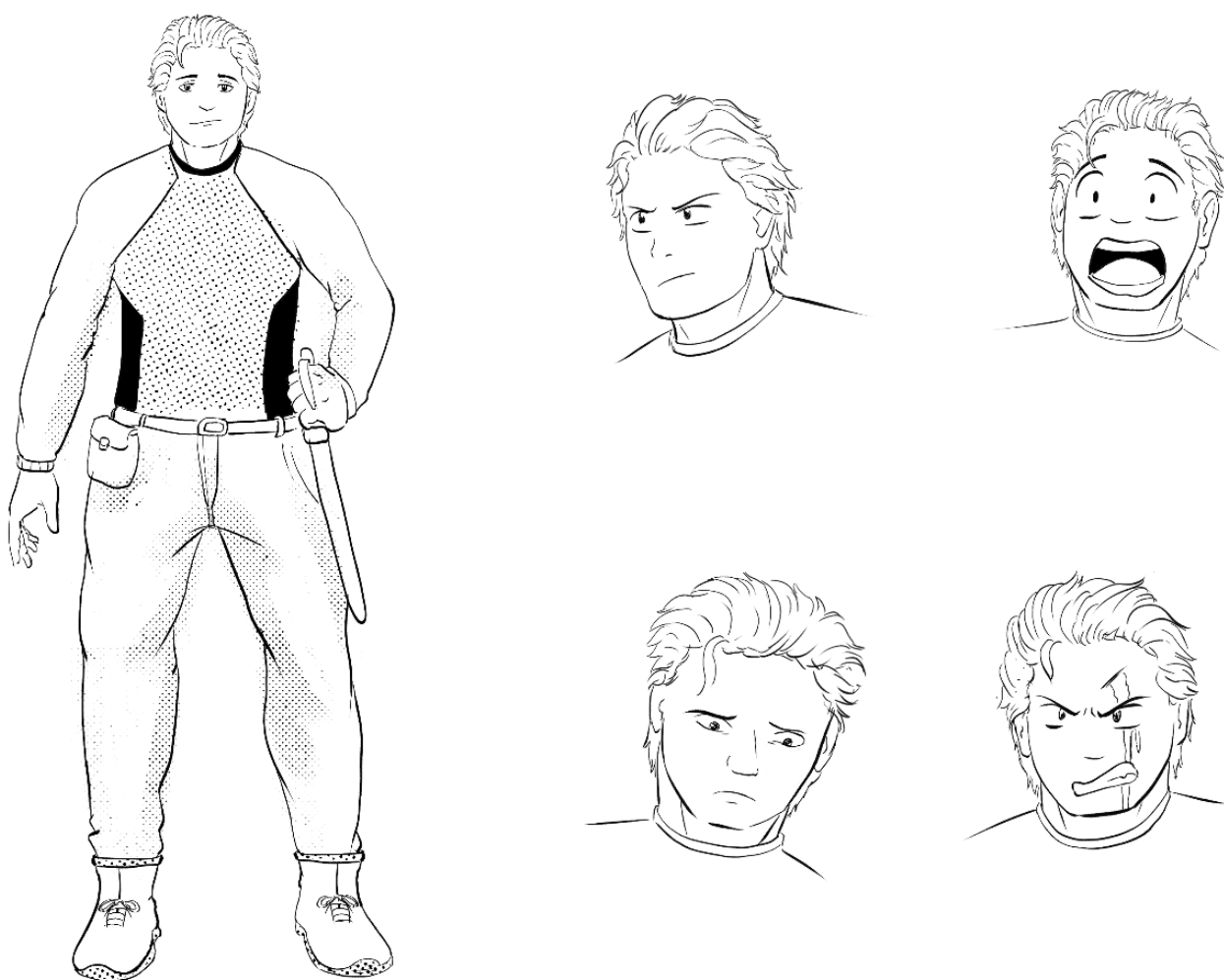
levando este povo a explorar e expropriar as sociedades que se desenvolveram nos continentes onde a muito a civilização humana prosperava.

Figura 13 - Artes conceituais do povo dos Estados Polares



Fonte: Theo de Mello, 2024.

Figura 14 - Design final do personagem Adam



Habitante dos Polos que acompanha Aiyra em sua viagem. Fonte: Theo de Mello, 2024.

3.2 De que forma foi desenvolvido Oásis?

A história foi elaborada através de um texto onde os principais eventos abordados foram descritos e divididos em quatro capítulos – aqui chamados tomos - sendo o primeiro tomo a história elaborada neste trabalho. As páginas e diálogos foram confeccionadas fazendo uso do chamado *Método Marvel*, desenvolvido por Stan Lee e John Buscema, onde um resumo dos eventos é descrito para cada página e narrados graficamente, com os diálogos sendo acrescentados posteriormente. Esse método foi escolhido pela facilidade que

posso de conceber as imagens sem o rigor de se prender a diálogos definidos previamente.

O trabalho fez uso de mídias *tradicionais*, todavia, a maior parte da produção foi feita digitalmente fazendo uso do programa Clip Studio Paint EX, um programa de ilustração digital desenvolvido visando especificamente a produção de quadrinhos e animações.

O processo de confecção de um quadrinho – principalmente quando produzido de forma independente – se depara com muitos obstáculos, o prazo para entrega do produto finalizado, os empecilhos técnicos encontrados durante o processo de desenho, diagramação, edição, mas, principalmente, a organização das páginas de uma forma que se encaixe em um *orçamento* viável. Quando me refiro a *orçamento* não me limito tão somente a questões monetárias envolvidas na produção, mas também em considerar como elaborar uma história coesa dentro de uma quantidade limitada de páginas, no caso do primeiro tomo, 27 páginas desconsiderando capa e demais aspectos gráficos.

Porém, tais obstáculos me incentivam como artista visual a buscar soluções criativas para os desafios impostos por mim mesmo na elaboração desta história. Considero a produção de *Oásis: A Saga de Aiyra* um ponto chave na minha carreira como artista visual até o dado momento. A busca de formas eficientes de organizar os *quadros*, compor as imagens, narrar uma história e acima de tudo manejar o prazo estabelecido para a produção foram experiências que contribuíram para minha formação como quadrinista.

3.3 O que eu espero transmitir com Oásis?

Vivemos em um mundo onde crises climáticas, sociais e econômicas fazem parte do cotidiano de qualquer cidadão. Apesar do universo de *Oásis* situar-se em um futuro em que se pode presumir de que todos esses fatores resultaram no fim da sociedade como conhecemos, não busco transmitir uma ideia de pessimismo ou desesperança. O mundo de *Oásis* é cruel e perigoso, contudo, mesmo inseridos nessa realidade a humanidade não cessou de buscar formas de persistir e prosperar, e mesmo Aiyra, uma garota órfã encontrada no

deserto por um mercenário que a tomou como filha, escolheu viver ao máximo e de forma otimista tudo que sua realidade tem para lhe oferecer.

3.4 Oásis como mídia quadrinística.

Como já foi estabelecido, as histórias em quadrinhos foram a *linguagem* escolhida como meio para transmitir a história. Essa escolha se deve pelo meu interesse pessoal na confecção e consumo dessa forma de expressão em suas diversas manifestações ao redor do mundo. E pela certeza de que como produto cultural, as histórias em quadrinhos possuem um caráter interdisciplinar, onde elementos de diferentes formas de mídia são apropriados e se unem para criar um sistema único e inovativo de *storytelling*.

Tais questões como: o desenvolvimento dos quadrinhos como linguagem, os macro e microelementos que compõem essa forma de contar histórias e como tais elementos foram incorporados na elaboração da história que acompanha este trabalho, serão elaboradas no capítulo seguinte.

4 HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: Suas Linguagens e Sistematizações.

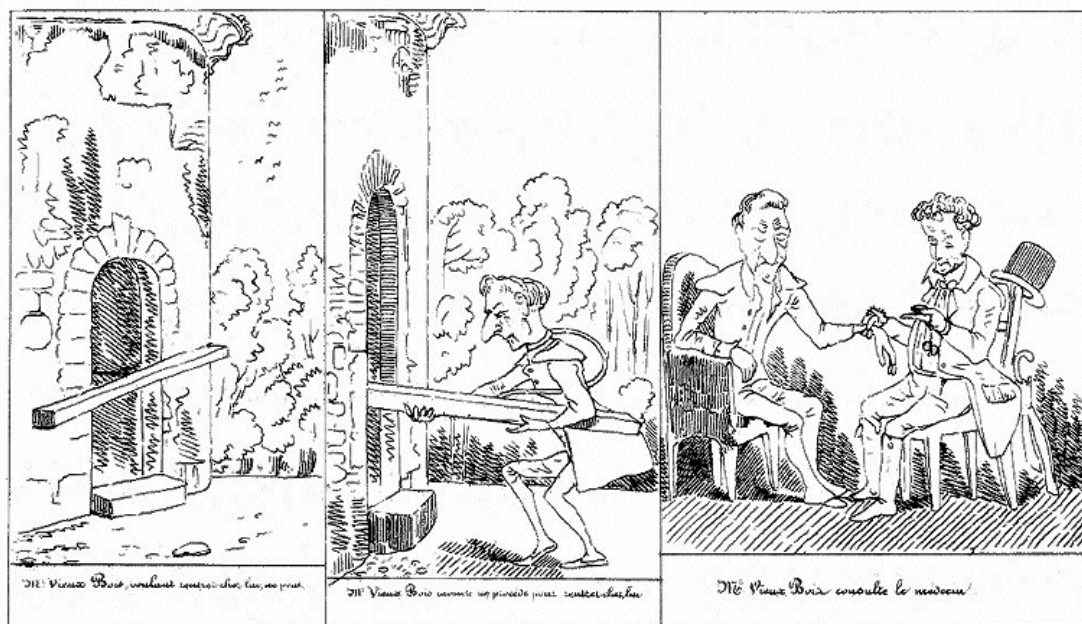
A sistematização dos quadrinhos é uma tentativa de análise proposta pelo pesquisador francês Thierry Groensteen, sua abordagem propõe uma compreensão ampla dos *gibis* a partir da dissecação dos elementos que participam de sua construção. Por ser um veículo de mídia interdisciplinar, é impossível desconsiderar, por menor que seja, qualquer elemento que o compõe e por isso é preciso analisar suas linguagens visuais e semânticas. Groensteen (2015) propõe que o estudo dos quadrinhos não atinge seu potencial partindo da análise de suas unidades mínimas, como linhas, *balões*, onomatopeias etc. Ao contrário, o autor sugere que a melhor abordagem é partir de seu todo, analisando uma obra dos seus macro elementos para os microelementos.

4.1 – Quadrinhos e suas definições

Ao traçar a *origem histórica* dos quadrinhos, pode-se olhar para o séc. XIX. Considerado o *pai* das histórias em quadrinhos modernas (MCCLOUD,

2005), Rodolphe Töpffer foi um dos primeiros a combinar texto e imagem de forma narrativa, estabelecendo a base do que viria a ser a linguagem dos quadrinhos. Sua obra "Histoire de M. Vieux Bois" (1827) é uma das primeiras a apresentar essas características (KUNZLE 1973).

Figura 15 - Histoire de Monsieur Vieux Bois



Fonte: Rodolphe Töpffer, 1837.

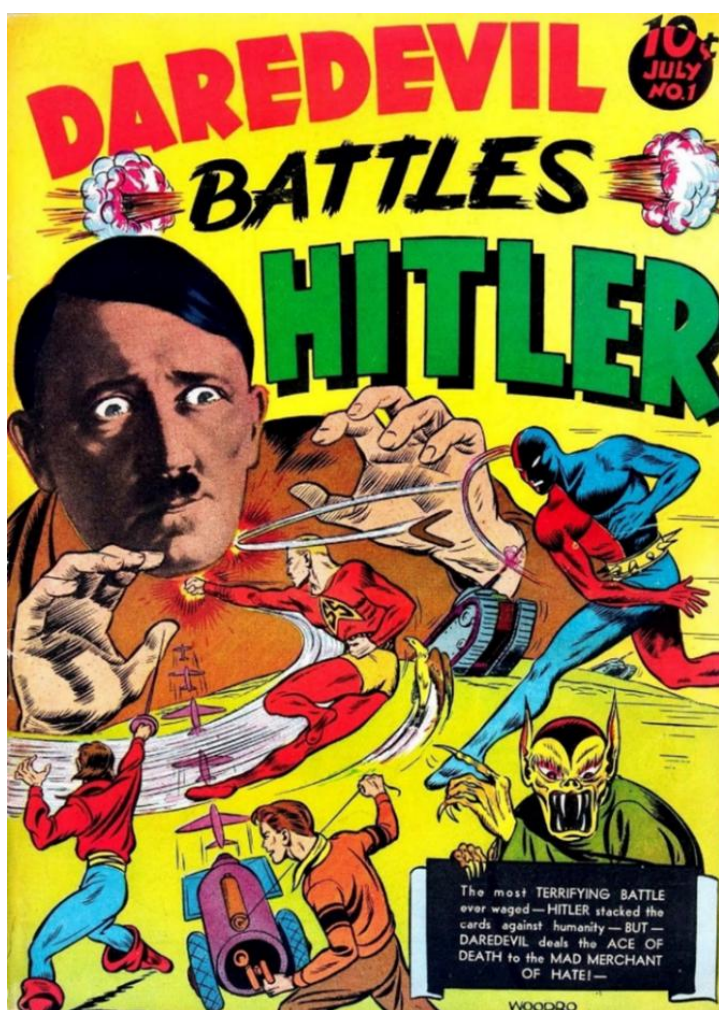
Apesar de conter todos os elementos reconhecíveis de uma tira cômica, a produção de Töpffer ainda carecia de aspectos normalmente associados às histórias em quadrinhos. É possível notar em seu trabalho uma necessidade em dar o mesmo destaque para elementos textuais e visuais, de modo que o texto é praticamente um objeto à parte da narrativa visual. A sensação quase estática que o leitor observa com a produção visual de Töpffer é uma consequência da disposição sequencial quase como uma apresentação em *slides*, os *quadros* têm o mesmo tamanho e o espaço pictórico possui praticamente a mesma composição visual. Todos esses aspectos são evitados em uma produção moderna ou contemporânea, pois com o desenvolvimento da linguagem, novas possibilidades e elementos foram criados e desenvolvidos por quadrinistas ao redor do mundo, algo que será elaborado neste capítulo. Nesse sentido, a confecção de uma página em um quadrinho é feita para evitar a sequencialidade

rígida das tiras cômicas. *Quadros* são dispostos em tamanhos variados, a sarjeta não é sempre respeitada como limite e elementos textuais como onomatopeias são sobrepostas à ilustração para proporcionar um sentimento de fluidez para o leitor. Muito disso se deve pelo desenvolvimento dos quadrinhos como linguagem e o contato com produções de diferentes culturas. Tais características foram levadas em conta durante a produção de *Oásis: A Saga de Aiyra*, tendo como principal inspiração as produções de *mangás* japoneses.

No século XX, após a popularização das tiras cômicas, as histórias em quadrinhos se estabeleceram como uma mídia de entretenimento (WRIGHT, 2001), ainda assim, carregando consigo um status de *baixa cultura*, algo que permitiu o seu desenvolvimento fora dos critérios críticos. O dito status atribuído às histórias em quadrinhos foi um dos fatores determinantes para que esta mídia atingisse as massas e refletisse suas opiniões a respeito de questões sociopolíticas (WRIGHT, 2001). É um raciocínio simples: os quadrinhos precisavam agradar a população, por isso falavam sobre o que agradava a população. É possível aprender muito sobre a história de um país observando suas produções midiáticas, isso inclui histórias em quadrinhos. Na sua popularização nos EUA a partir da década de 1930 existiam estudiosos que as utilizavam em artigos sobre a reação popular ao movimento sufragista feminino. O caso mais conhecido foi durante e após a Segunda Guerra Mundial, sendo utilizado como referência ao propagandismo militar norte americano, visando impulsionar o interesse dos mais jovens em se alistarem ao exército. (WRIGHT, 2001). Toda forma de propaganda tem como objetivo essencial construir uma narrativa que favoreça os interesses daqueles que a constroem, porém, isso não significa – na maioria das vezes – que os interesses em questão são benéficos para os alvos dessa publicidade. Tomando de exemplo o período da segunda guerra mundial, as imagens criadas de heróis se posicionando contra o Eixo não só glorificavam a guerra visando um aumento no alistamento de jovens, mas reafirmavam muitos preconceitos presentes na época, a *niponofobia* era recorrente, com representações caricaturais de japoneses nas histórias de heróis, preconceito que persistiu no pós-guerra com a ocupação norte-americana no Japão. Apesar dessas abordagens não se limitarem somente aos quadrinhos, o impacto causado por essa mídia na percepção negativa desse

povo – principalmente na juventude – não deve ser desconsiderado, o dano causado a sociedade foi imenso e os soldados vitimados por esse propagandismo – quando não mortos – retornavam ao seu país traumatizados, desconfigurados e incapacitados, com pouca assistência psicológica por parte do governo ao qual serviam. Na procura do heroísmo visto nas páginas dos *comics* descobriram a bruta realidade de que, ao invés de campeões, não passaram de peões descartáveis defendendo interesses que não os pertenciam.

Figura 16 – Daredevil luta com Hitler



Fonte: Charles Biro, 1941.

Para compreender a formação dos quadrinhos na história é preciso introduzir o conceito de *fórmula*, o resultado de uma tentativa em atender a demanda dos consumidores e baratear os custos de produção. Uma *fórmula* é

um modelo narrativo genérico que pode ser incorporado e repetido com poucas variações. O potencial de lucro das publicações em uma edição vendida era muito baixo, por esse motivo, as editoras prezavam pela venda em grandes números, inclusive, se utilizando de materiais de impressão de baixa qualidade para aumentar a margem de lucro. Apesar de não constituir como um elemento essencial de construção dos quadrinhos, as *fórmulas* marcaram o processo de comercialização desta mídia, e, por isso, são reconhecidas pela sua participação na popularização da mesma (WRIGHT, 2001). Durante o processo de criação de *Oásis: A Saga de Aiyra*, não cogitei a ideia de *fórmula* na construção da história, buscando estruturar a narrativa de uma maneira mais dinâmica. A protagonista foge da ideia da *Jornada do Herói*, Aiyra habita um mundo já estabelecido previamente, mesmo ela sendo a força motriz que leva ao desenvolvimento da narrativa, o universo estabelecido existe para além dela.

Figura 17 – Showcase #4: Flash



Fonte: Arnold Drake, Henry Boltinoff, John Prentice, 1956.

Figura 18 – Showcase # 22: Lanterna Verde



Durante a era de prata dos quadrinhos norte-americanos (1956-1970), o conceito de fórmula pode ser visto em histórias que recontam as origens de personagens. Nos exemplos, temos a revista *Showcase #4* (1956) e *Showcase #22* (1959), que respectivamente narram como Barry Allen e Hal Jordan obtiveram seus poderes para se tornarem os heróis *Flash* e *Lanterna Verde*. Em ambos os casos, um homem comum se depara com um fator externo que origina seus poderes, assumindo uma persona heroica com um dever a ser cumprido. Fonte: Arnold Drake, Henry Boltinoff, John Prentice, 1959.

4.2 – A Sistematização dos Quadrinhos de Thierry Groensteen

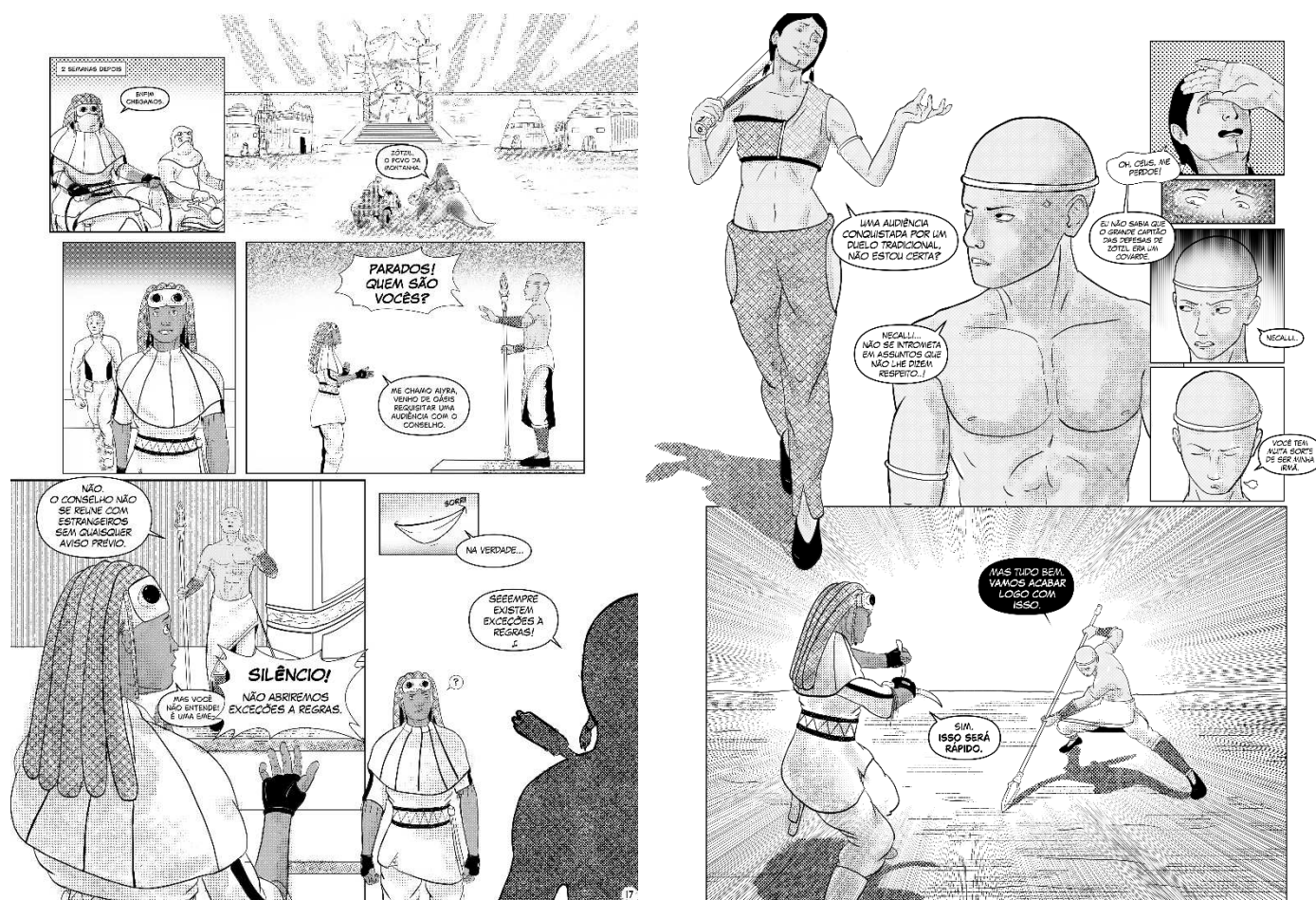
Os quadrinhos possuem uma estrutura comunicativa própria que transcende a simples justaposição de imagens e palavras, configurando-se como um complexo sistema de signos. Diversos estudiosos como Will Eisner (2010), Scott McCloud (2005) e Daniele Barbieri (2017) já destacaram seu caráter sequencial e narrativo, aproximando essa forma midiática de uma linguagem visual. No entanto, é na abordagem de Thierry Groensteen que se encontra uma sistematização mais aprofundada dessa ideia. Em *O Sistema dos Quadrinhos* (2015), o autor se distancia das análises estruturalistas tradicionais, que fragmentam o estudo dessa mídia em unidades isoladas, propondo um modelo interconectado, no qual seus componentes se articulam em um todo coeso. Sua proposta enfatiza a organização do sentido visual, baseada na continuidade das cenas e nas relações espaciais entre os *quadros*. Os principais conceitos desenvolvidos por Groensteen serão detalhados a seguir, com exemplificações em obras de diferentes criadores e sua aplicabilidade no trabalho *Oásis: A Saga de Aiyra*, que acompanha esta pesquisa. Dada a complexidade de algumas hipóteses levantadas pelo teórico foram elaboradas tabelas para sintetizar seus princípios, facilitando a compreensão de certos aspectos.

4.2.1 A composição espaçotópica dos quadrinhos: *quadros*, *requadros* e layouts como elementos narrativos

O pesquisador de quadrinhos Thierry Groensteen (2015), em seu livro *O Sistema dos Quadrinhos*, constrói sua teoria partindo da conjectura da existência de um princípio fundador aos quadrinhos, a *solidariedade icônica*. A ideia parte do pressuposto de que, ao remover todas as unidades mínimas que se compõe um quadrinho, o que sobra são imagens, ou ícones, que são justapostas e não independentes, colaborando para criar um todo coerente. Por exemplo, um personagem inicia uma ação em um *quadro* e tem sua continuidade, ou conclusão em outro, algo que pode se dar de diferentes formas a serem

elaboradas. Esse princípio é possibilitado pela organização espacial dos *quadros*, a sua disposição lado a lado permite ao leitor uma percepção simultânea e sequencial das vinhetas. Essa organização espacial se relaciona com o conceito de *espaçotopicidade*.

Figura 19 – Página 17 e 18 de Oásis



No início da página, Aiyra chega em Zotzil com Adam em seus respectivos meios de locomoção, na página seguinte, Necalli é introduzida e se inicia um combate. No combate, Adam e Necalli não estão em cena, mas os elementos estabelecidos previamente convêm que eles estão presentes no momento, exemplificando o conceito de solidariedade icônica. Fonte: Theo de Mello, 2025.

O dispositivo *espaçotópico* refere-se ao sistema que organiza a co-presença espacial dos *quadros* em uma página de quadrinhos, ou seja, os quadrinhos ocupam um espaço, e, dentro desse espaço, as imagens, usualmente dentro de *quadros*, ocupam outro espaço. Pode-se dividir o dispositivo *espaçotópico*, em pequenos sistemas, denominados pelo autor, como *layouts*, *quadros* e *requadros* (GROENSTEEN, 2015).

Figura 20 – Calvin and Hobbes.



Nessa tira composta por quatro *quadros*, vemos o recurso do *requadro* sendo utilizado, com excessão do segundo *quadro*. Fonte: Bill Watterson, 1958.

O *layout*, é apresentado como o plano geral de uma página, determinando como os *quadros* se conectam visual e narrativamente. Thierry Groensteen (2015) destaca o *layout* como mais do que uma organização gráfica, mas também um mecanismo de articulação narrativa. Em seu livro, ele desenvolve uma tipologia elaborada a partir da classificação criada pelo autor Benoît Peeters em seu estudo “*Les aventures de la page*”. Groensteen classifica o *layout* como regular ou irregular, discreto ou ostentatório/ostensivo. Estruturas regulares apresentam uma organização previsível, com *quadros* de tamanhos e formas consistentes e distribuídos de forma uniforme, trazendo um ritmo constante, simplicidade e clareza na leitura, um exemplo, seriam as tiras clássicas de jornal, como *Peanuts* de Charles Schulz. Por outro lado, organizações irregulares, abandonam a previsibilidade, trazendo *quadros* de tamanhos e formas variadas, organizados de maneiras assimétricas e imprevisíveis, possibilitando assim experimentações visuais, uma ênfase na narrativa e um dinamismo no ritmo. *Watchmen*, de Alan Moore e Dave Gibbons, é um exemplo que faz uso de *layouts*

tanto regulares quanto irregulares, destacando a expressividade de determinados momentos da narrativa. Em minha produção busco uma abordagem irregular que varia entre discrição e ostensividade. Em momentos que a protagonista dialoga com outros indivíduos, como na sexta e oitava página, o *layout* não busca chamar a atenção para si e se concentra na interação dos personagens em cena, já na página dez e dezoito (Ver Figura 19), a ostensividade toma lugar, destacando elementos visuais.

Figura 21 – Páginas 6 e 8 de Oásis



Figura 22 – Página 10 de Oásis



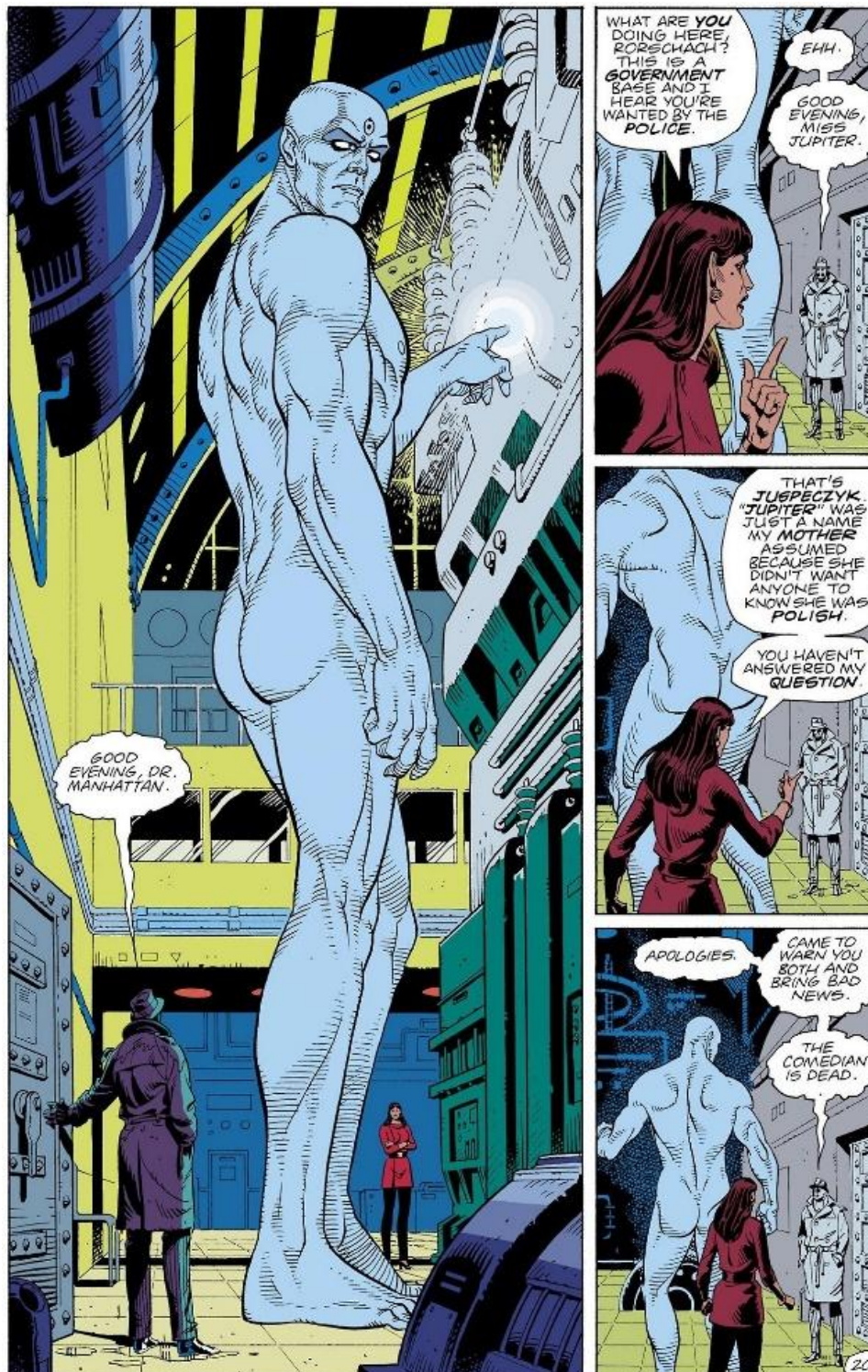
Fonte: Theo de Mello, 2025.

Figura 23 – Watchmen #4



Em sua maior parte, as páginas de Watchmen são compostas de layouts regulares de três tiras divididas em três *quadros* cada. Fonte: Alan Moore e Dave Gibbons, 1986

Figura 24 – Watchmen #1



Em sua primeira aparição, o personagem Dr. Manhattan ocupa um grande *quadro* vertical, destacando sua grandeza em relação aos demais personagens daquele universo. Fonte: Alan Moore e Dave Gibbons, 1986.

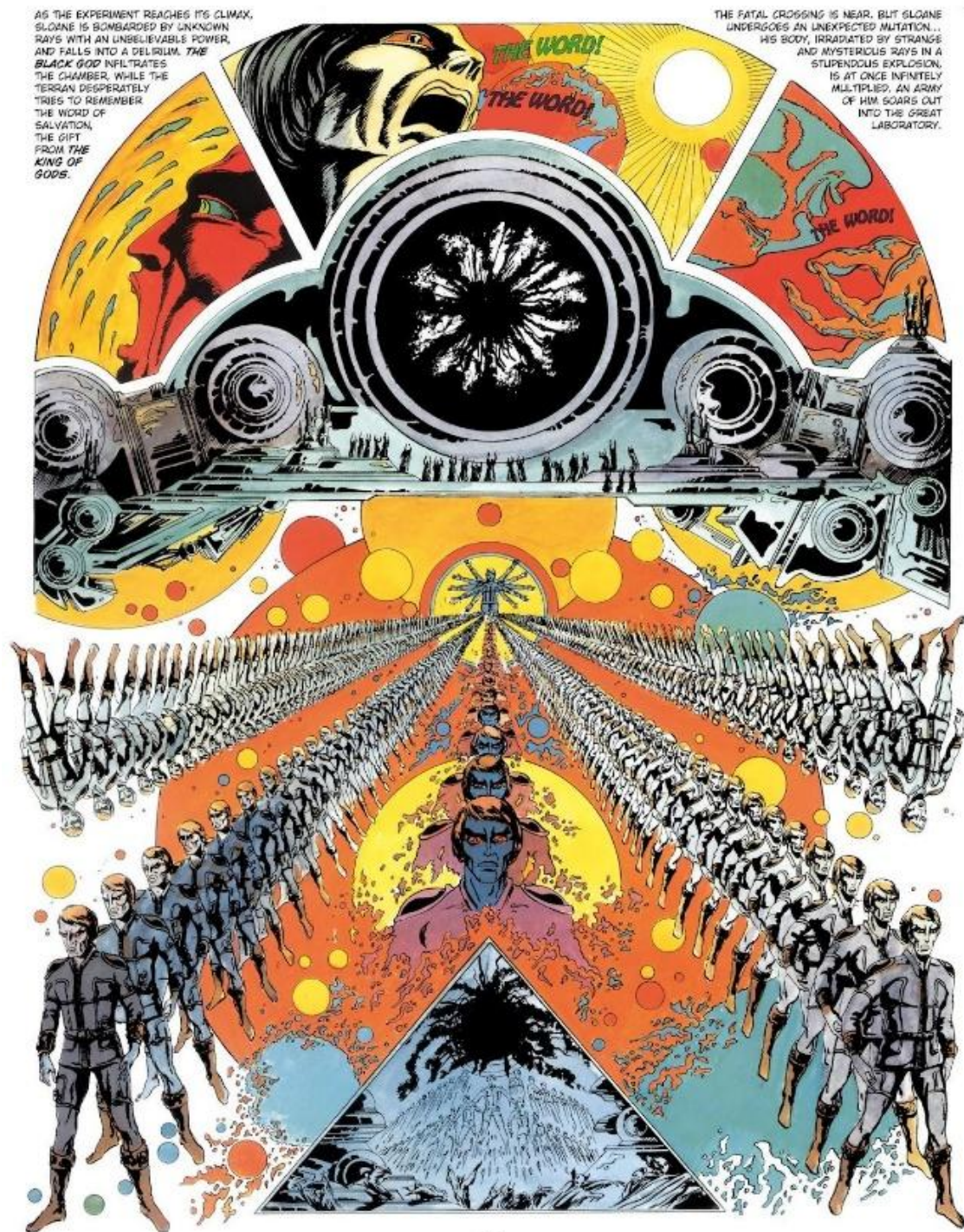
Um *layout* discreto, destaca a sutileza e não busca a atenção para si, priorizando o foco na narrativa, integrando os *quadros* de uma forma quase imperceptível ao *design* da página, trazendo uma elegância e harmonia composicional. As tirinhas de *Calvin and Hobbes* de Bill Watterson são um exemplo de layouts discretos e regulares (Ver Figura 20). Na contramão, *layouts* ostentatórios buscam ser chamativos e enfatizar sua própria estrutura, tornando-se parte integrante da experiência de leitura. Estruturas ostentatórias buscam um estilo expressivo, um estímulo estético e muitas vezes uma leitura não linear, convidando o leitor a explorar os elementos das páginas, um exemplo icônico seria a série *Lone Sloane*, de Phillipe Druillet (Ver Figura 25).

Tabela 1 - Tipos de Layout

Aspecto	Layout Regular	Layout Irregular	Layout Discreto	Layout Ostentatório
Estrutura	Grade fixa e uniforme	<i>Quadros</i> variáveis e assimétricos	Invisível, harmônico	Chamativo, elaborado
Ritmo	Constante	Dinâmico	Fluido	Variado e imprevisível
Impacto Narrativo	Facilita a leitura	Destaques dramáticos	Prioriza a história	Enriquecido pelo design
Acessibilidade	Alto	Médio	Alto	Baixo (para iniciantes)

Fonte: Tabela elaborada pelo autor com base na reestruturação de Thierry Groensteen baseada na tipologia de Benoît Peeters (1983 apud GROENSTEEN, 2015, pg. 99-102).

Figura 25- The 6 Voyages of Lone Sloane: The Throne of the Black God.



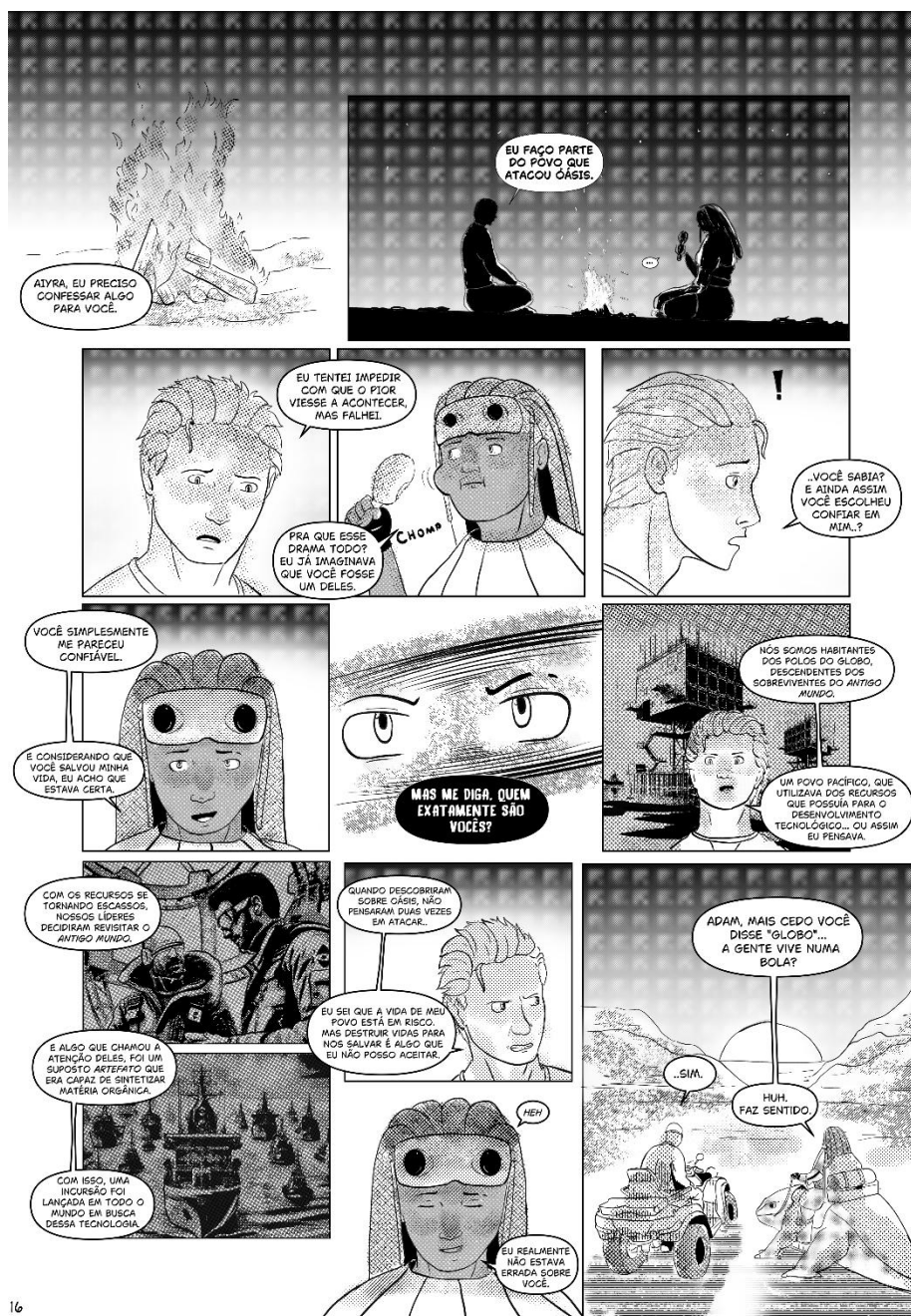
O *quadro* é descrito por Groensteen (2015) como a menor unidade narrativa de um quadrinho, sendo o espaço onde a narrativa visual se torna concreta, ele se define através de seus elementos plásticos e textuais, podendo possuir formas e dimensões variadas e posicionamentos deliberados. A interação entre *quadros* e o *layout* de uma página é descrita como uma relação dialética, onde ambos buscam a criação de uma experiência coesa. A relação entre *quadros* também é uma ferramenta de estudo utilizada pelo autor, uma relação *linear* segue uma sequência tradicional da esquerda para a direita e de cima para baixo – em produções ocidentais – conduzindo o leitor através de uma narrativa previsível, por outro lado, as relações *translineares*, conectam *quadros* separados na página, ou por páginas, criando interações visuais e/ou narrativas inesperadas, um conceito que será elaborado no capítulo 4.2.2 (GROENSTEEN, 2015).

Sendo o *quadro* descrito como portador do conteúdo narrativo e estético, sua delimitação se dá através do *requadro*. O *requadro*, é a linha que delimita uma imagem e sua medida espacial, confinando o *quadro* e o garantindo um lugar no espaço. Groensteen (2015) sintetiza o *requadro* apontando seis funções específicas: *Fechamento*, *Separação*, *Ritmo*, *Estrutura*, *Expressão* e *Indicação de leitura*. O autor chama a atenção para o fato de que o *fechamento*, *estrutura* e *expressão*, são questões inerentes a qualquer *quadro*, seja uma pintura ou de um filme, por outro lado, a *separação*, *ritmo* e *indicação de leitura*, são elementos intrinsicamente ligados aos princípios fundadores de uma *linguagem dos quadrinhos*.

A primeira função, o *fechamento*, se traduz no papel fundamental do *requadro*, delimitar e dar forma ao *quadro* confinando seu conteúdo, sendo essencial para separar as cenas e preservar uma coesão visual. A distinção entre os elementos narrativos e espaciais se dá pela *separação*, que, diferente do *fechamento*, não necessariamente faz uso de linhas para confinar a imagem. O *ritmo* é a maneira na qual os *requadros* são estruturados imprimindo uma cadência para a história, determinando o fluxo de leitura e seu impacto visual. Deste modo, a função da *estrutura* se relaciona com o *ritmo*, porém, contribuindo para a composição da página como um todo, determinando não só o conteúdo presente no *quadro*, mas também como os processos perceptivos e cognitivos

do leitor influenciam no protocolo de leitura. A *expressão* trata de como os elementos presentes em um *quadro* impactam na forma como uma cena se expressa, reforçando o tom e estilo do conteúdo narrativo, e, por último, a *indicação de leitura* refere-se a como cada *requadro* é estruturado, guiando o leitor em um percurso visual e narrativo (GROENSTEEN, 2015).

Figura 26 – Página 16 de Oásis



Nessa página, que intercala a saída de Aiyra e Adam de Oásis e sua chegada em Zôtzil, Aiyra e Adam dialogam e compartilham seus pensamentos, exemplificando uma relação linear entre *quadros*. Além disso, funções como ritmo, expressão, separação e indicação de leitura podem ser vistas ao longo da página, que pode também ser entendida como um *hiperrequadro*, a partir da leitura do autor. Fonte: Theo de Mello, 2025.

Figura 27 – Dragon Ball # 1



O uso das funções pelo autor estrutura os acontecimentos de uma forma que expressa dinamismo e coesão na narrativa. Fonte: Akira Toriyama, 1985.

Groensteen (2015), também elabora o conceito de *hiperrequadro*. O *requadro*, delimita os elementos que são separados pela *sarjeta*, no entanto, apesar desta separação, a prancha, ou página, transmite ao leitor uma sensação de um grande *quadro*, um todo que se relaciona (Ver Figura 26). O *hiperrequadro* está para a página, assim como o *requadro* está para o *quadro*. A interação destes elementos, compõe o chamado sistema *espaçotópico* e é um processo que faz parte de todas as fases da criação de uma história em quadrinhos.

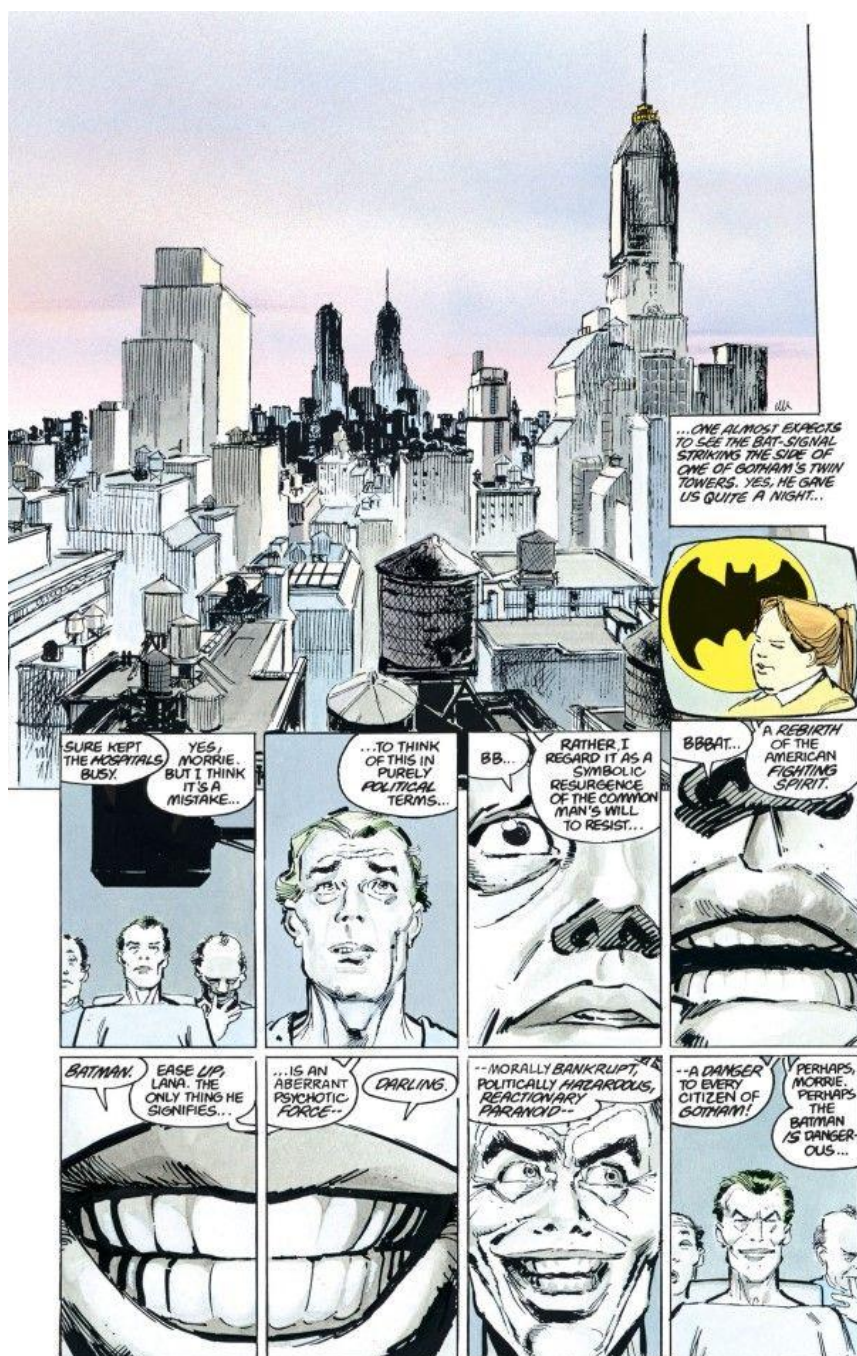
4.2.2 Artrologia: Geral e Restrita, Sarjeta, Momento Chave

Seguindo com Thierry Groensteen (2015), o autor se utiliza do termo *artrologia* em sua obra para descrever o estudo das relações de *quadros* nos quadrinhos, dando ênfase nas conexões narrativas, visuais e simbólicas. Vale ressaltar que, no estudo *espaçotópico*, a relação entre *quadros* é estudada a partir de uma análise de pertencimento e distribuição espacial, e, na *artrologia*, essa relação parte de uma análise espacial-narrativa, ou seja, como a distribuição espacial dos *quadros* e a relação entre eles compõem a narrativa. Nessa linha, o autor distingue dois tipos principais de *artrologia*: *artrologia restrita* e *artrologia geral*, que se aplicam a diferentes níveis de análise no sistema narrativo.

A *artrologia restrita*, refere-se às relações semânticas de tipo linear regidas pela decupagem, isto é, o processo de fragmentação narrativa em *quadros* menores que estruturam os elementos do *quadro* em uma sequência compreensível. Para analisar as relações entre *quadros*, o autor propõe utilizar os *planos de significados* das vinhetas, sendo eles: *enunciado*, *sintagma*, *sequência* e *articulações distantes*. Ao analisar como um *quadro* se relaciona com outros, na mesma tira ou não, essa análise recebe o nome de *sintagma*, diferente da *sequência* onde se analisa como as articulações semânticas próximas criam um sentido em determinada sequência de *quadros*. O *enunciado* é a análise daquilo que o leitor identifica e observa durante a leitura de um *quadro*. Por fim, as *articulações distantes* analisam *quadros* que se relacionam em momentos diferentes de uma história, o conceito será melhor elaborado ao

se discutir artrologia geral. Nota-se, que, as relações dos *planos de significado* acontecem de forma simultânea durante a leitura, sendo dissecados apenas como critério de análise individual (GROENSTEEN, 2015).

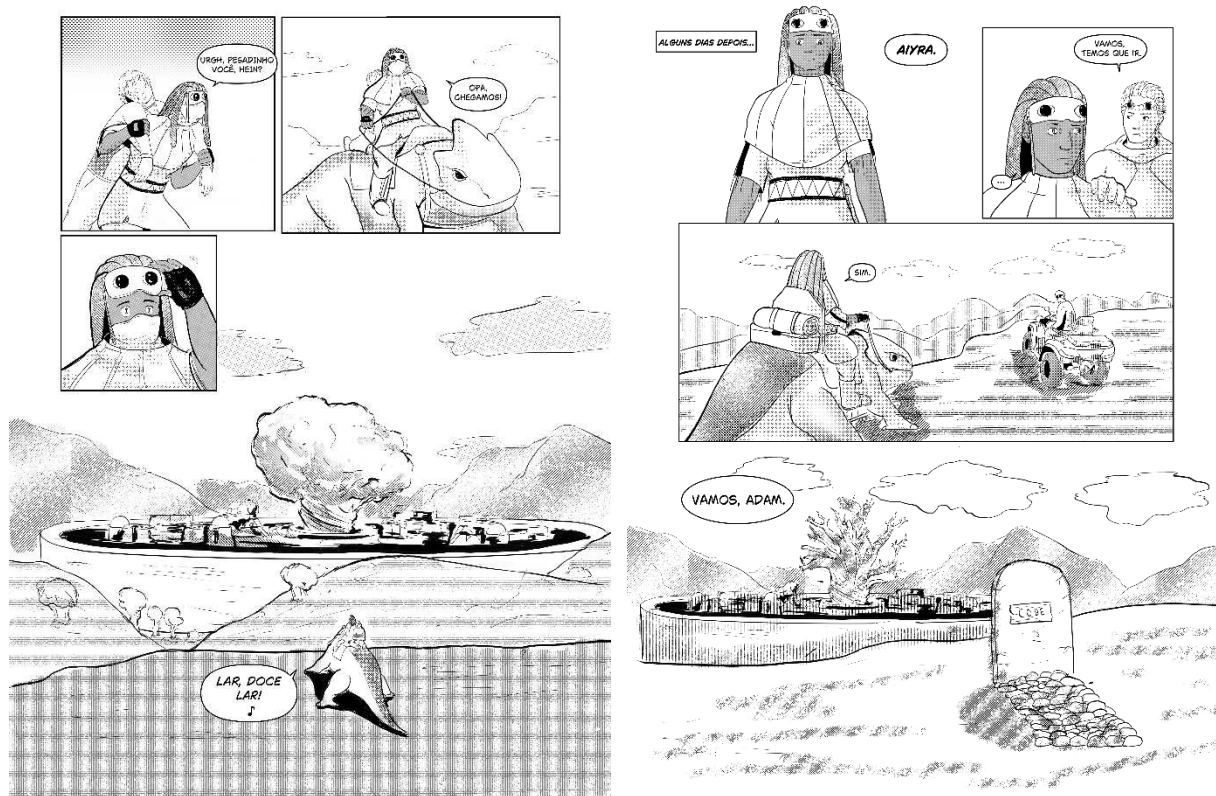
Figura 28 - Batman: The Dark Knight



A alternância entre a imagem da cidade, a narração do jornal, e o rosto do personagem Joker, até o close em seu sorriso, decupam a página de uma forma que demonstra a mudança do personagem ao perceber que o Batman retornou. Fonte: Frank Miller, 1986.

A artrologia geral se difere da restrita por não pensar em decupagem, mas em *tressage*, traduzido na edição brasileira como *entrelaçamento*. O *tressage* não pensa na relação sequencial de *quadros*, mas sim em como eles se dialogam em distâncias, seja na mesma página, em páginas distantes ou até mesmo em publicações distintas (GROENSTEEN, 2015). Em *Oásis*, o conceito de *tressage* em sua forma diacrônica pode ser visto nas páginas cinco e quinze, onde se cria um contraste entre a chegada de Aiyra na cidade, onde a vegetação se destaca em meio ao cenário desértico, e sua saída, que após o roubo do artefato, a flora da cidade está morta.

Figura 29 – Páginas 5 e 15 de *Oásis*



Fonte: Theo de Mello, 2025

Enquanto a sequência é uma sucessão de margens de cadeias sintagmáticas determinadas pela narrativa, o que Groensteen (2015) vai chamar de *série* é uma sucessão descontínua de imagens, que podem possuir um elo icônico, plástico ou semântico. As articulações distantes, são um exemplo do

conceito de *série*, essa ideia permite os quadrinhos articularem e encadearem imagens de um modo além da sequencialidade tradicional. O *tressage* pode ser *sincrônico*, onde observa-se uma presença cooperativa de elementos que se relacionam ao mesmo tempo, e *diacrônica*, quando se relacionam com algo estabelecido a priori durante a narrativa.

Figura 30 – Kengan Ashura # 1

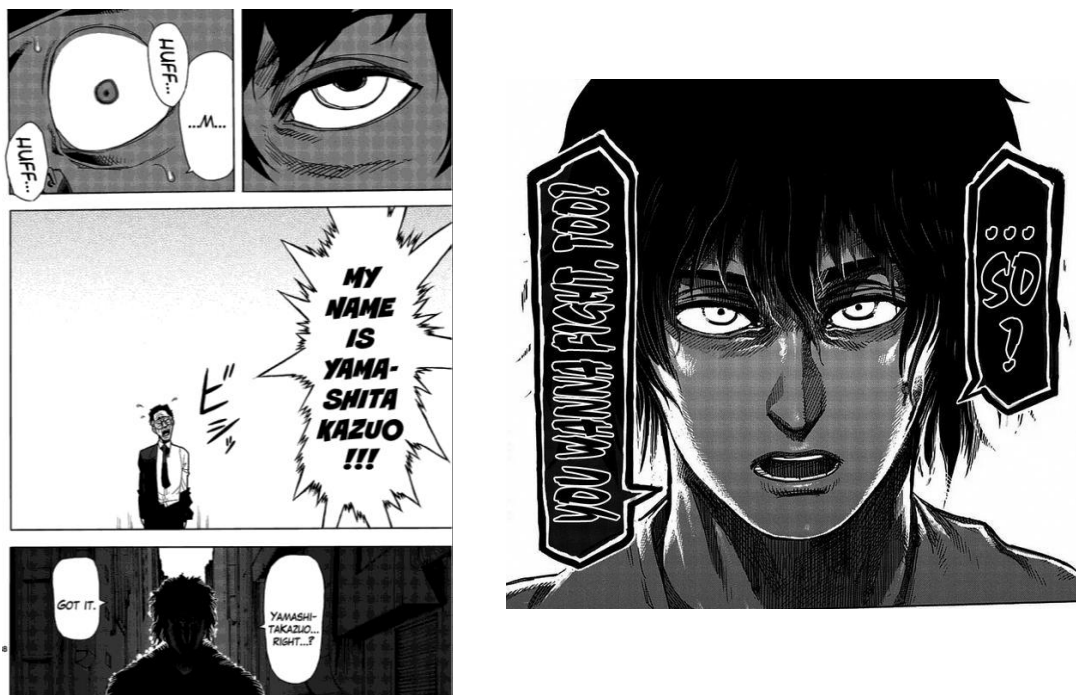


Figura 31– Kengan Ashura # 229



Outro exemplo de *tressage* pode ser visto na obra *Kengan Ashura*, a interação que os dois protagonistas Ohma Tokita e Kazuo Yamashita tem no primeiro capítulo do mangá, retorna no capítulo 229 quando Ohma marcha para sua luta final, concretizando a relação desenvolvida pelos dois personagens. Fonte: Sandrovich, Daromeon, 2012-2018.

A teoria da *artrologia geral* propõe que todo lugar no qual um *quadro* e os demais elementos das histórias em quadrinhos ocupam, trata-se de espaços ativos que dialogam não somente com o que está em sua volta, mas com a própria obra e outras obras relacionadas como um todo, parafraseando o autor, se os *quadros* manifestam uma rede ou um sistema, o *tressage* é sua consciência (GROENSTEEN, 2011).

Tabela 2 – Comparação entre Artrologia Geral e Restrita

Aspecto	Artrologia Restrita	Artrologia Geral
Escopo	Relações imediatas entre <i>quadros</i> adjacentes	Conexões amplas entre <i>quadros</i> distantes
Tipo de Relação	Linear e sequencial	Não linear e associativa
Finalidade	Guiar a progressão narrativa	Enriquecer o subtexto e criar complexidade
Foco do Leitor	Fluxo de leitura	Compreensão holística da página

Fonte: Tabela elaborada pelo autor com base em GROENSTEEN, 2015.

Ao contrário do que se espera da leitura de *quadros* sequenciais, Groensteen (2015) propõe que o leitor não se prende a momentos chaves. Momentos chaves são acontecimentos narrativos de extrema importância para a história, muitas vezes sendo o clímax, que centralizam o propósito ou a consequência que sustentam o roteiro (MCKEE, 1997). O autor contesta a centralidade do conceito afirmando que o leitor não observa a imagem ou um *quadro* por si, mas o sentido que este traz para a narrativa, reiterando que o observador não busca a totalidade de uma imagem, e sim a sua porção e suas relações globais.

Diferente de Scott McCloud (2005), que define a *sarjeta*, ou seja, o espaço entre *quadros*, como um espaço de *imagens virtuais*, onde o cérebro *completa* os acontecimentos entre *quadros*, Groensteen (2015) propõe a *sarjeta* como um

vazio articulador, uma *não-imagem* que se faz necessária para possibilitar a transição *quadro a quadro*, visto que, para o autor, o *quadro* não se determina tão somente pelo que o precede ou sucede, mas sim seu arranjo global, ou seja, seu espaço.

“Podemos assim formular a primeira regra: que o sentido de um quadro pode ser informado e determinado tanto por aquilo que o precede quanto pelo que o segue. Se existe uma vetorização da leitura, não existe vetorização unívoca na construção do sentido”. (GROENSTEEN, 2015, p. 117)

A função da *sarjeta* pode ser debatida, tanto Groensteen quanto McCloud possuem pontos que sustentam suas proposições, no entanto, ambas podem coexistir e serem consideradas durante leitura e confecção de uma história em quadrinhos. No caso de *Oásis: A Saga de Aiyra*, em particular, o uso da sarjeta varia em situações, abrangendo momentos que podem ser separados por curtos ou longos intervalos de tempo. Apesar dos *quadros* valerem por si e determinarem um ritmo à história, o dito espaço para criação de *imagens virtuais* descrito por McCloud também pode ser observado. Por exemplo, na sexta página, onde os três primeiros *quadros* mostram a protagonista chegando na cidade, descendo de sua montaria e já dentro da oficina de seu pai. A sequência de eventos é clara, mas o leitor pode conceber em sua mente situações que intermediam cada cena (Ver Figura 21).

4.3 Palavras em balões: tipografia e relação texto x imagem nos quadrinhos.

A tipografia nos quadrinhos possui um papel fundamental na construção da narrativa visual e na comunicação eficaz com o leitor. Ao longo das décadas, quadrinistas de diversas partes do mundo têm explorado uma ampla variedade de estilos tipográficos para transmitir emoções, personalidades de personagens e criar ambientes cativantes. A escolha da fonte é um aspecto crucial no processo de *lettering* dos quadrinhos, fontes cursivas tendem a sugerir falas suaves, enquanto fontes mais robustas e angulares podem expressar intensidade. Negrito ou itálico também são frequentemente empregados para dar

Os *balões* de fala, por sua vez, não servem somente como recipientes para o texto, mas elementos visuais que transmitem emoções e intensidades. O tamanho e a forma desses *balões* variam, indicando diferentes nuances emocionais, *balões* pontilhados podem sugerir sussurros, enquanto *balões* grandes e ousados indicam gritos ou declarações enfáticas, características que se estabeleceram ao longo do desenvolvimento dos quadrinhos como linguagem (BARBIERI, 2017). Os apêndices dos *balões*, apontando para o personagem que está falando, desempenham um papel crucial na composição visual evitando confusão sobre a origem da fala. Contudo, o *balão* pode não possuir apêndice, seja por escolhas artísticas do autor, ou quando se trata de um *recordatório*, geralmente usados para efeitos de narração (GROENSTEEN, 2015). Um exemplo dessa variação de *balões* e tipografia, pode ser visto na décima segunda página de Oásis, onde Cobe, o pai de Aiyra, chega para salvá-la. O uso de um *balão* e fonte diferente no terceiro *quadro*, destaca a ênfase na fala de Cobe, em que ele pede para Adam salvar Aiyra.

Figura 33 – Página 12 de Oásis



Fonte: Theo de Mello, 2025.

Figura 34 - Diferentes tipos de *balões* e seus possíveis significados



Fonte: ERA UMA VEZ BRASIL. **Você sabia que existem diversos tipos de *balões*?**

Disponível em: <https://site.eraumavezbrasil.com.br/voce-sabia-que-existem-diversos-tipos-de-baloos/>. Acesso em: 23 dez. 2024, às 15h48min.

Quando as cores se fazem presentes no quadrinho, a coloração do texto é uma ferramenta estratégica para transmitir informações adicionais. Cores como vermelho podem indicar situações de raiva, urgência ou importância, enquanto cores mais suaves, como azul, podem se associar com momentos de calma. O contraste entre o texto e o fundo é vital para garantir legibilidade, especialmente em *quadros* movimentados ou detalhados (BARBIERI, 2017).

O estilo artístico, ou *traço*, como é comumente referido, dos quadrinhos deve ser consistente com a tipografia, garantindo harmonia entre o texto e as ilustrações criando uma experiência visual coesa. A variação no estilo tipográfico

imagem: *função realista*, *função dramática*, *ancoragem*, *revezamento*, *sutura*, *condução* e *rítmica*.

As funções *realista* e *dramática* são difíceis de se separar, pois um texto pode ter caráter de conferir realidade a uma história, mas, também os aspectos dramáticos que expressam emoção e personalidade. Mas, para fins de análise, o conceito de *função realista* se refere à capacidade das imagens de representar o mundo de uma forma reconhecível imitando aspectos visuais a fim de criar um senso de verossimilhança, já a *função dramática*, prioriza o impacto emocional e a tensão narrativa, priorizando a expressividade sobre a realidade, recorrendo a exageros, contrastes e estilizações visando transmitir emoções intensas, determinar o clima de uma cena ou destacar momentos de importância.

Tabela 3 – Funções realista e dramática

Aspecto	Função Realista	Função Dramática
Foco	Representação precisa e verossímil	Intensidade emocional e tensão narrativa
Estilo	Detalhes e proporções que remetem ao real	Estilização, distorções e exageros
Objetivo	Criar ambientação e imersão	Destacar momentos de clímax e emoções
Impacto no Leitor	Conexão com o mundo narrativo	Engajamento emocional

Fonte: Tabela elaborada pelo autor com base em GROENSTEEN, 2015.

Os outros aspectos previamente mencionados possuem um teor mais técnico na relação imagem x texto, a *ancoragem*, ocorre quando um texto possui um efeito de legenda, se ancorando à imagem e reforçando sua mensagem, por exemplo, um *balão* que identifica um personagem em meio a uma multidão, ou descreve elementos que não estão visíveis ao leitor. O *revezamento*, abrange como os aspectos visuais e textuais se complementam sem causar redundância, esse complemento se relaciona na forma com que um texto auxilia a articulação de um *quadro* para outro através da *sutura*. Por fim, a *condução* trata da importância do texto para o andamento de uma história, acelerando ou desacelerando a leitura, enquanto a *rítmica*, estabelece o ritmo da leitura das

palavras através do texto e onomatopeias, podendo proporcionar paralelismos gráficos. Logo, a tipografia nos quadrinhos não se trata tão somente de uma questão de transmitir mensagens, mas, de um meio essencial de contribuição para a estética, o ritmo e a narrativa geral.

Tabela 4 – Comparação dos conceitos de análise texto x imagem

Conceito	Definição	Função	Características principais	Exemplo
Ancoragem	Relação em que o texto explica ou complementa a imagem, fixando o sentido	Reduzir ambiguidades da imagem e orientar a interpretação.	Texto atua como guia interpretativo; imagem sem texto pode gerar múltiplas interpretações.	Um <i>balão</i> que identifica um personagem em meio a uma multidão ou descreve o que não está visível.
Revezamento	Alternância entre texto e imagem, onde ambos se complementam para construir o sentido completo.	Criar uma interação dinâmica entre texto e imagem, cada um assumindo uma parte da narrativa.	Texto e imagem são igualmente indispensáveis; cada um carrega informações distintas para completar a mensagem.	O texto de um <i>balão</i> descreve o diálogo, enquanto a imagem mostra a expressão emocional dos personagens.
Sutura	Elemento que conecta <i>quadros</i> consecutivos para criar continuidade narrativa ou visual.	Garantir a coesão entre os <i>quadros</i> e o fluxo narrativo.	Pode ser implícita (entre <i>quadros</i>) ou explícita (por meio de elementos gráficos ou textuais).	Um personagem saindo de um <i>quadro</i> e entrando no próximo, ou uma fala que continua entre dois <i>quadros</i> .
Condução	Estratégia visual ou textual que guia o olhar do leitor através da página ou sequência de <i>quadros</i> .	Direcionar a leitura e evitar confusão no percurso narrativo	Uso de <i>balões</i> , linhas de movimento, gestos ou elementos gráficos para orientar o fluxo de leitura.	Linhas de ação que levam o leitor do topo da página até a parte inferior, conduzindo a narrativa.
Rítmica	Controle do ritmo da leitura, influenciando a velocidade e intensidade emocional do leitor.	Ajustar a cadência narrativa e criar variações de impacto na leitura.	<i>Quadros</i> maiores ou menores, variações no espaço entre <i>quadros</i> (gutter), ou inserções de texto prolongam ou aceleram o ritmo.	Um <i>quadro</i> grande com poucos detalhes desacelera a leitura; <i>quadros</i> pequenos e numerosos aceleram o ritmo.

Fonte: Tabela elaborada pelo autor com base em GROENSTEEN, 2015.

Figura 36 - Sandman Overture #4



O uso das cores e formas dos *balões* servem para destacar características de cada personagem. Fonte: Neil Gaiman, 2014.

4.3.1 Onomatopeias: A interpretação do som através de palavras

O uso de onomatopeias nos quadrinhos é uma prática que transcende a mera representação de sons, tornando-se uma ferramenta essencial na construção da narrativa visual. Ao longo do tempo, quadrinistas têm explorado criativamente a estilização e o formato das onomatopeias, integrando-as harmoniosamente à arte para proporcionar uma experiência sensorial única aos leitores. A expressão sonora visual das onomatopeias é fundamental para transmitir a qualidade e a intensidade dos sons representados. A estilização por meio de letras ousadas, tamanhos variados ou estilos distintos, contribui para enfatizar diferentes nuances sonoras, enriquecendo a atmosfera das cenas (GROENSTEEN, 2015). Tomando como exemplo a página 26 de *Oásis: A Saga de Aiyra*, o uso de diferentes fontes para representar as onomatopeias pode ser visto. O som de um disparo, o grito de dor de um personagem e a ação de realizar

um golpe de espada fazem uso de letramentos diferentes que comunicam visualmente o som daquela ação.

Figura 37 – Página 26 de Oásis



Figura 38 - Akira



As onomatopeias ocupam um espaço que complementam a composição visual e convém o som produzido pelas motos da gangue. Esta imagem vem da publicação norte-americana publicada pela Marvel Comics, que acompanhou o trabalho do colorista Steve Oliff. Fonte: Katsuhiro Otomo, 1982.

A integração eficaz das onomatopeias com texto e imagem, seu posicionamento nos *quadros*, ou fora deles, o tamanho e a cor das letras, quando presente, em relação aos elementos visuais da cena garantem uma coesão

estética que transforma a onomatopeia de um simples elemento textual em parte integrante da composição (GROENSTEEN, 2015).

Groensteen (2015) complementa que a onomatopeia serve como uma espécie de intervalo entre texto e imagem nos quadrinhos, é um elemento textual, no entanto, possui um forte apelo plástico. Apesar de comumente associada aos quadrinhos, existem obras que não fazem uso de onomatopeias, como *V for Vendetta* de Alan Moore e David Lloyd. Nos anos 80, houve uma tendência de abandono das onomatopeias, por serem associadas a elementos de quadrinhos infantis, sendo uma época em que autores buscavam narrativas mais maduras; os efeitos sonoros eram representados de forma mais contextual e mais visual (GRAVETT, 2005). Outro fator de impacto, foi a apropriação das onomatopeias por obras do *pop art*, como por exemplo, nas obras de Roy Lichtenstein, onde o uso de onomatopeias e outros elementos gráficos dos quadrinhos eram retirados de seu contexto original e apresentados como objetos de arte autônomos (FOSTER, 2014). Essa *inserção* de elementos dos quadrinhos em galerias de museu foi entendida inicialmente como uma forma de legitimação dos quadrinhos como arte. Contudo, na prática, esse processo foi visto de forma negativa por quadrinistas, alegando que esse processo de apoderamento das imagens dos quadrinhos tratando-as como *objetos encontrados* as deslegitimava como uma forma genuína de arte. Algo que se intensificava ao observar o contraste quando uma pintura baseada em um painel de quadrinho era vendida por milhões, enquanto as histórias em que foram baseadas eram comercializadas por centavos e seus criadores eram mal remunerados (CARVALHO, 2017).

A variação no estilo das onomatopeias é explorada de maneira a adicionar dinamismo às páginas, sendo adaptada para diferentes tipos de sons. Desde representar explosões com letras grandes e vibrantes até indicar passos com letras menores e suaves, as onomatopeias desempenham um papel significativo na transmissão de diversos sons e na criação de uma experiência dinâmica para o leitor. Thierry Groensteen (2015) destaca quatro tipos principais de onomatopeias: *diretas, abstratas, adaptativas e gráficas*.

As onomatopeias diretas, reproduzem sons reconhecíveis de forma literal, como por exemplo *CLANG* para reproduzir um som de um objeto metálico ou *MEOW*, para o miado de gato, ao contrário das *abstratas*, que reproduzem sons que não existem no mundo real como *ZAP* ou *WHOOSH*. Onomatopeias *adaptativas*, variam entre idiomas e refletem diferenças culturais, um exemplo, seria o som do bater de uma porta, que em um quadrinho americano seria *KNOCK*, em um quadrinho brasileiro seria *TOC*. Onomatopeias *gráficas*, são aquelas que ganham uma dimensão visual exagerada, tornando-se quase independente do texto, um elemento que é muito explorado em produções contemporâneas, como *Sandman: Overture*, de Neil Gaiman, J.H. Williams III e Dave Stewart (Ver Figuras 32 e 36).

Figura 39 – O Vôo do corvo



A escolha da fonte para além de representar o som, serve como um complemento visual para a cena em questão. Fonte: Theo de Mello, 2021.

A escolha das palavras para onomatopeias varia culturalmente, adicionando uma camada de consideração por parte dos artistas em relação à tradução e compreensão do leitor em diferentes contextos linguísticos (GRAVETT, 2004). Nos *mangás*, por exemplo, o uso de onomatopeias se expande, podendo abranger para além de sons, ações, gestos e situações em que determinado personagem se encontra. Esse uso variado de onomatopeias característico de mangás também foi usado em *Oásis*, como pode ser visto no

Figura 41 – Kengan Omega # 219



Os diferentes usos de onomatopeias em mangás, demonstrando o estado de um personagem após a luta e o ato de se arrepiar e tremer. Fonte: Yabako Sandrovich e Daromeon, 2019.

4.4 Grafismos, linha e traço: A ilustração nos quadrinhos e seus elementos gráficos.

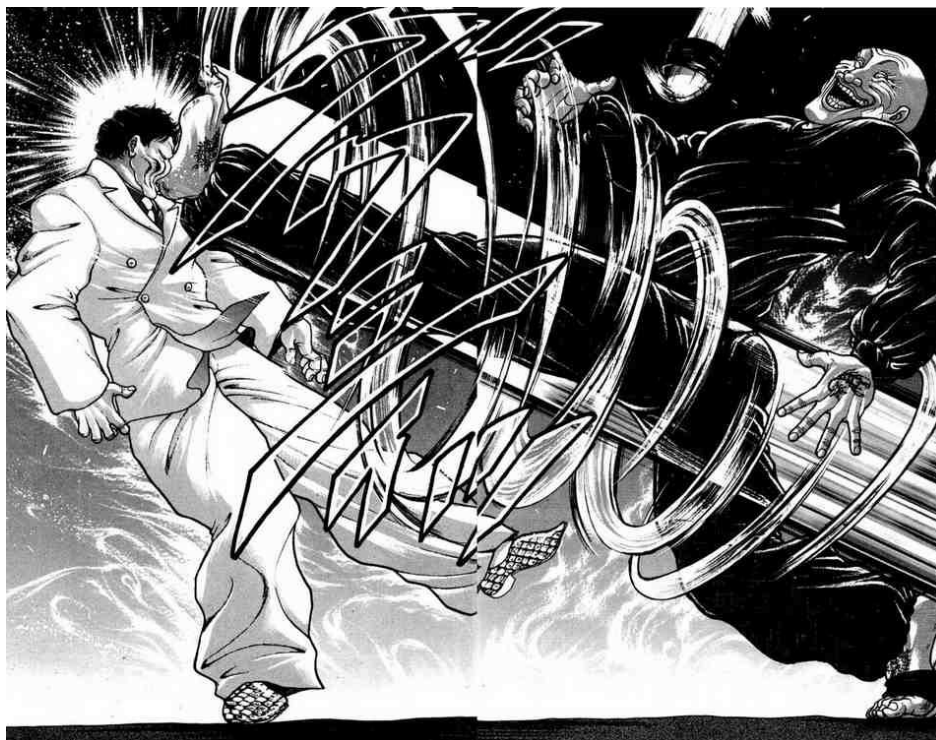
Nos quadrinhos a interação entre imagem, texto e *grafismos* é uma dança intrincada que dá vida às narrativas visuais. Thierry Groensteen (2015), define como *grafismo* os elementos visuais que vão além da mera representação de formas ou personagens, para adicionar significado, textura e emoção a uma narrativa. Em seu livro, o autor explora como o *grafismo* se conecta com a narrativa e amplia as possibilidades expressivas dos quadrinhos. Desde a escolha das linhas de desenho até a disposição cuidadosa dos elementos gráficos na página, cada detalhe desempenha um papel fundamental. As *linhas de ação*, *grafismos* muito característicos dos *mangás* japoneses, que foram incorporados nas produções ocidentais contemporâneas, são elementos dinâmicos que infundem movimento e vitalidade nas cenas. Elas não apenas orientam os olhos do leitor indicando a direção do movimento, mas também conferem uma energia palpável às páginas, seja através de linhas diagonais que sugerem ação rápida ou curvas que suavizam movimentos mais lentos, essas linhas são uma linguagem visual por si só (GROENSTEEN, 2015). Em *Oásis*, o uso de grafismos pode ser visto com clareza na página 25, onde Aiyra se encontra em uma situação de combate com um inimigo. Seus movimentos de saltar, golpear, soltar sua arma e a própria área onde o inimigo é golpeado, são representados com linhas de ação, garantindo dinamismo e impacto visual à página.

Figura 42 - Página 25 de Oásis



Fonte: Theo de Mello, 2025.

Figura 43 – New Grappler Baki



O uso das linhas de ação convém simultaneamente o movimento do chute e o impacto. Fonte: Keisuke Itagaki, 1999.

Os *grafismos* podem cumprir diversas funções dentro de uma história em quadrinhos, desde estabelecer um pano de fundo que reforça o tom da narrativa, simular sons, movimentos, cheiros e sensações táteis e acelerar ou desacelerar o ritmo da leitura. Além disso, símbolos, como por exemplo, corações ao redor de um personagem para demonstrar paixão, são comumente usados para representar desde emoções a ideias abstratas. Sua presença contribui para o estilo particular de cada artista, refletindo a identidade gráfica de uma obra ou autor. Em suma, os *grafismos* existem com o intuito de produzir sentido, seja sentido enquanto direção, seja enquanto significado (GROENSTEEN, 2015). Dada a extensão de possibilidades que essa ferramenta traz, delimitar uma *gramática* que tipifique seus sentidos beira o impossível, contudo, é possível identificar alguns padrões comuns, sejam formas abstratas que não possuem um significado direto mas evocam sensações ou atmosferas, silhuetas que representam formas reconhecíveis, texturas que emulam a sensação de

materiais ou superfícies através de padrões ou também interações com outros elementos textuais e estruturais, como *balões*, onomatopeias ou *requadros*.

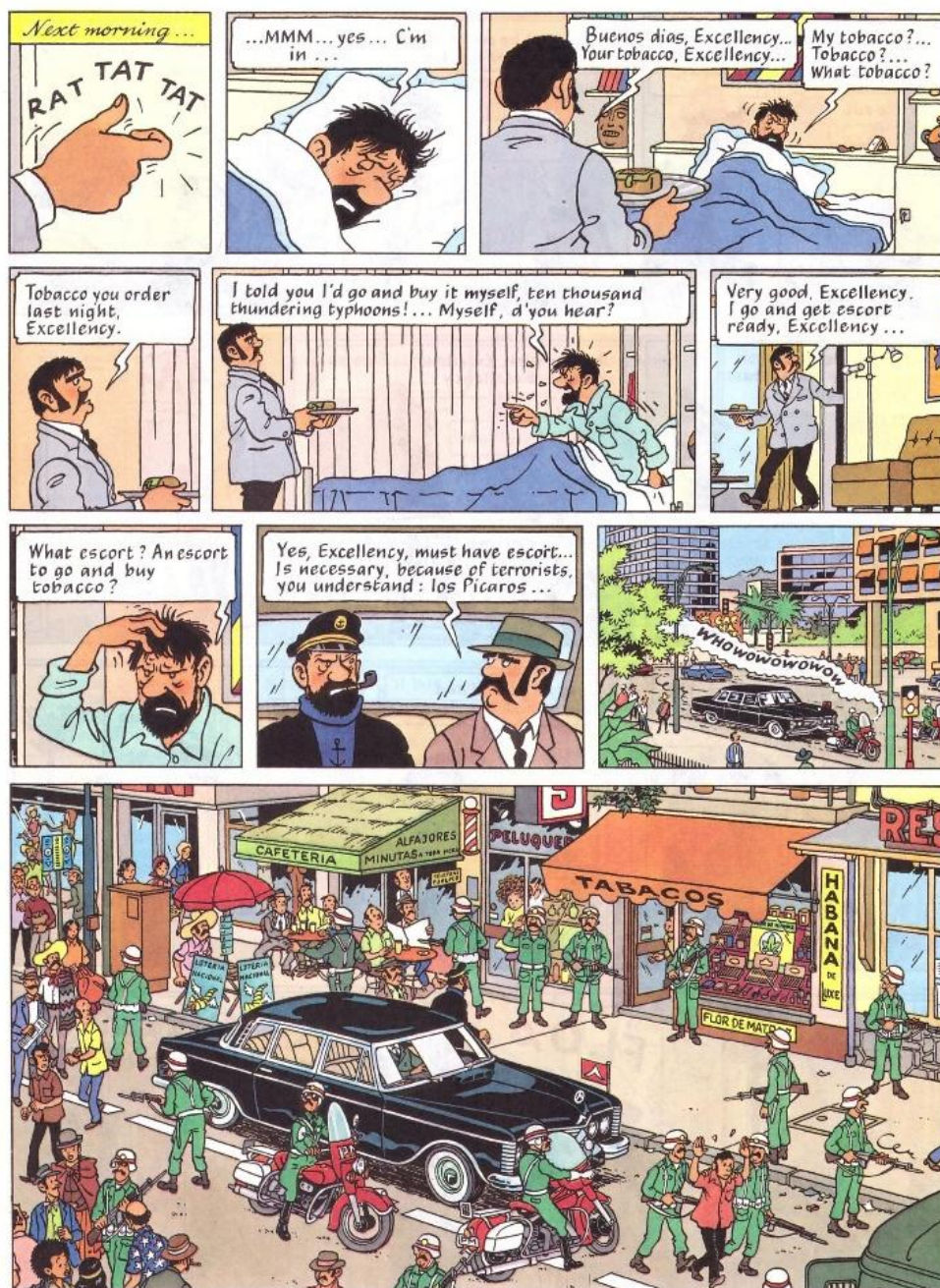
Desde antes do surgimento dos quadrinhos, a *linha* é um elemento estudado nas artes visuais (MCCLOUD, 2005), é um componente gráfico básico usado para construir formas, delinear personagens, sugerir movimento e definir espaços. As características da *linha*, como sua espessura e sua firmeza podem ser usadas para conferir diversos efeitos. O quadrinista Ziraldo, por exemplo, em sua produção *O Menino Maluquinho*, faz uso de traços simples e minimalistas, já, o quadrinista italiano Sérgio Toppi, em sua obra *Il Collezionista* faz uso de linhas densas, hachuras e *preenchimentos*, produzindo um efeito visual impactante. Nos estudos dos quadrinhos em particular, é necessário destacar a denominada escola da *linha clara*, também conhecida como *democracia das formas*, tendo como seu precursor Hergé, autor de *Les Aventures de Tintin*. Esse estilo se caracteriza pelo uso de linhas claras e uniformes que não variam em espessura. Seu surgimento se deve em parte por limitações técnicas à época referentes ao processo de impressão, mesmo em impressões de baixa qualidade a linha de Hergé ainda era visível. Esse efeito estético característico criado é reproduzido por quadrinistas até os dias atuais dada sua simplicidade e reprodutibilidade, algo que pode ser visto nas adaptações não oficiais de *Tintin* feitas por Yves Rodier, e na produção artística de pintores e quadrinistas, como Pelayo Ortega, Ángel Mateo Charris e Antonio de Felipe (FÜHRER, 2009). A *linha clara* destaca o pensamento central de Hergé em relação a narrativa, priorizar a história a ser contada. Seu estilo é direto e funcional, mas simultaneamente artístico; tal clareza, permitiu que suas histórias fossem acessíveis a leitores de diversas idades e culturas (PEETERS, 2012). Apesar da relevância e influência das obras de Hergé na história das produções de quadrinhos, em *Oásis: A Saga de Aiyra*, muito dos elementos gráficos utilizados se inspiram na tradição do *mangá* japonês, dando destaque a dois *mangakás* ao qual tenho muita estima, Akira Toriyama e Naoki Urasawa.

Figura 44 – 20th Century Boys



Fonte: Naoki Urasawa, 2022

Figura 45 - Tintin et le Picaros



A linha clara de Hergé possui ao mesmo tempo simplicidade e requinte. Fonte: Hergé, 1976.

Nos quadrinhos, além da linha, outro elemento essencial para a construção visual-narrativa é o *traço* (ARAKI, 2017). O termo refere-se ao estilo particular de desenho de um ilustrador, pode se dizer que *traço* é a forma com que o uso da linha se expressa através de um artista. Todas as características associadas ao estudo da linha como espessura, firmeza e ritmo também se

aplicam aqui, no entanto, este seria definido por como o autor se utiliza de tais características para definir sua estética. Alguns autores possuem um *traço* tão característico, que pode se identificar suas produções com um simples olhar, um exemplo, seria o *mangaká* Hirohiko Araki autor de *Jojo's Bizarre Adventure*, com sua abordagem de trazer personagens e locais verossímeis, para narrativas fantasiosas unidos à elementos fantásticos.

Figura 46 - JoJo's Bizarre Adventures: Vento Aureo



O protagonista Giorno Giovanna manifesta seu *stand*, uma espécie de materialização de seu espírito para enfrentar o inimigo final, a batalha ocorre na Escadaria Espanhola, em Roma. Fonte: Hirohiko Araki, 1995.

A interação entre a linha e o traço define a identidade visual de uma obra e sua capacidade de engajar o leitor (ARAKI, 2017), simplificando, é possível chamar essa interação de *desenho*. O *desenho* em um quadrinho é uma expressão geral daquilo que o leitor identifica em uma obra através da forma com que seus personagens e elementos visuais são representados. Por exemplo, a expressividade facial e corporal dos personagens, uma ferramenta poderosa

para comunicar emoções e intenções, mas, não se limitando tão somente à ideia de representação. Os artistas utilizam linhas detalhadas, gestos e posturas para criar uma rica gama de expressões, ademais, o uso de sombreamento e hachuras ampliam a experiência visual, adicionando profundidade, textura e volume aos desenhos (GROENSTEEN, 2015). A combinação desses elementos visuais não apenas destaca áreas de interesse, mas também podem transmitir emoções, acentuando a intensidade de determinadas cenas. Na produção de *Oásis*, o traço no qual busco me inspirar vem dos já citados Akira Toriyama e Naoki Urasawa, cujas obras fazem uso de linhas que variam de espessura, sendo estas preenchidas com tinta ou retículas e/ou fazendo uso do espaço negativo criado pela área delimitada. (Ver Figura 27 e 44). Na página 8, onde Aiyra e Adam tem seu primeiro diálogo, exemplifica bem a questão do uso de retículas, espaços negativos e variação de linhas (Ver Figura 21).

Figura 47- JoJo's Bizarre Adventures: Diamond is Unbreakable.



Para criar suspense e mistério em sua primeira aparição, o personagem Kishibe Rohan é desenhado nas sombras, fazendo uso intenso de *preenchimentos* pretos e hachuras. Fonte: Hirohiko Araki, 1995.

Tabela 5 – Diferenças entre Traço e Linha.

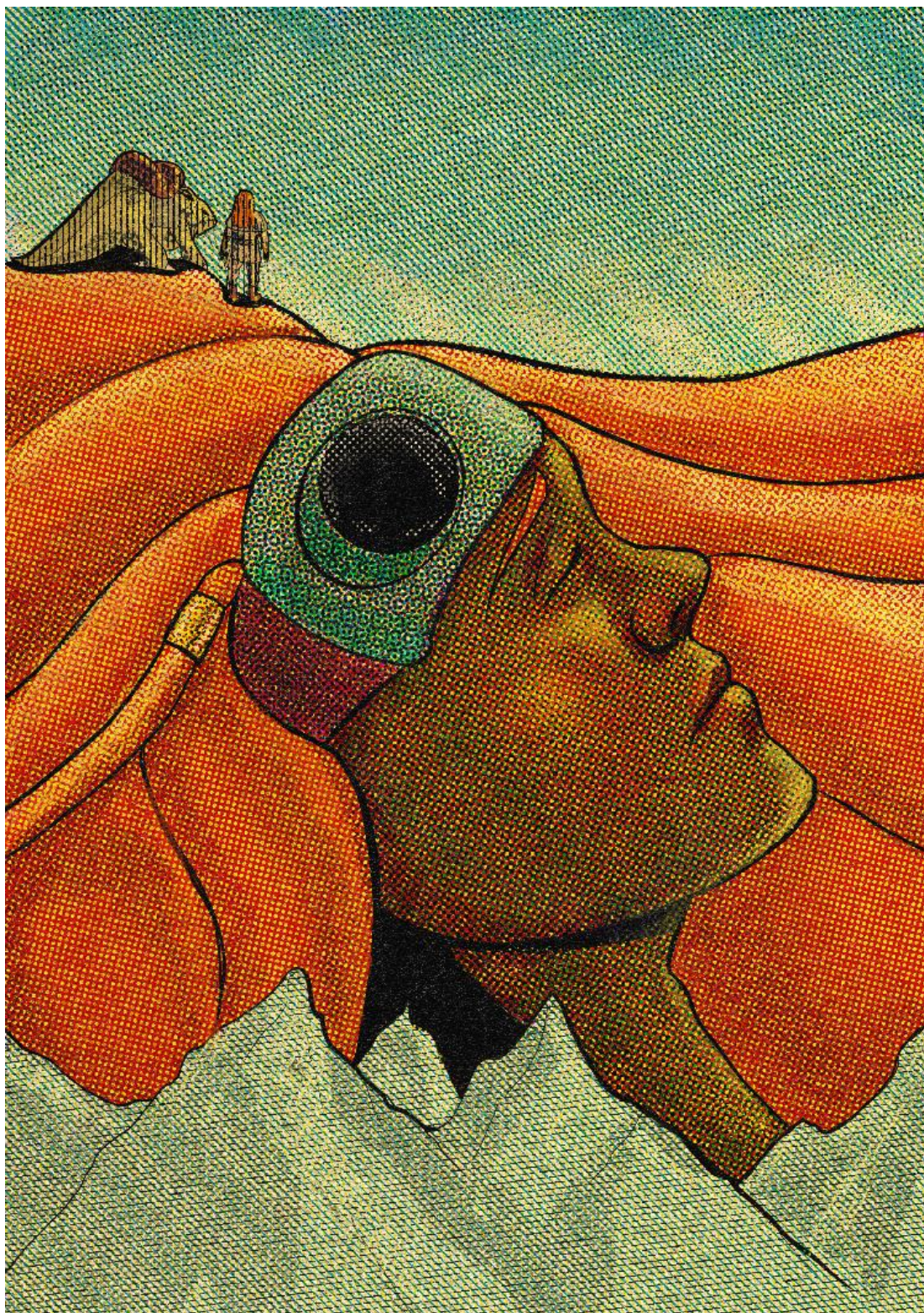
Aspecto	Traço	Linha
Definição	Estilo individual do artista; qualidade do desenho	Elemento gráfico funcional usado para criar formas
Foco	Expressividade e estética	Estrutura e funcionalidade
Aplicação	Define a identidade visual	Cria os contornos e delimita o espaço
Exemplo	O Traço detalhado e estilizado de Hirohiko Araki em <i>Jojo's bizarre adventure</i> , que mistura influências da moda e surrealismo.	Linhas de movimento e ação em cenas dinâmicas, comuns em <i>Jojo's bizarre adventure</i>

Fonte: Tabela elaborada pelo autor com base nos autores GROENSTEEN, 2015 e ARAKI, 2017.

Dentro do que tange o *desenho*, outro elemento muito presente na produção de quadrinhos, são os *preenchimentos*, podendo estes serem feitos com tinta e retículas, no caso de produções monocromáticas como os *mangás*, e cor, mais comum em produções ocidentais principalmente norte-americanas. Os *preenchimentos* são usados para criar a ideia de iluminação e composição material das figuras e servem como elemento estético, desempenhando papéis narrativos, emocionais e simbólicos, além de criar contrastes de claro-escuro. Diferente da linha, que pode possuir um significado sozinha dentro de seu contexto, um traço de *preenchimento* isolado usualmente não possui significado próprio, visto que, na maioria dos casos é possível reconhecer os objetos representados mesmo sem a presença de *preenchimento* (BARBIERI, 2017).

No que diz respeito ao uso da cor nos quadrinhos, Groensteen (2015) reconhece a cor como parte integrante do sistema visual e narrativo desta mídia, podendo enriquecer a experiência do leitor transmitindo significados que complementam ou expandem o texto e o *desenho*. Assim como os demais elementos de *preenchimento* elaborados, a cor possui funções simbólicas, estilísticas e de organização visual, mas a variedade de tons expande seu uso trazendo mais possibilidades expressivas na produção dos quadrinhos. Antes do advento da ilustração digital, que trouxe para a produção de *gibis* uma ampla gama de possibilidades de linhas, cores, gradientes e efeitos de luz, diversas técnicas já foram empregadas, como películas reticuladas, tintas aquareláveis ou lápis de cor. No entanto, no que tange o uso da cor, a forma de coloração mais utilizada era o sistema de *quadricromia*, um método de sobreposição de retículas se utilizando do sistema *CMYK* de cores subtrativas. Tal método limitava a quantidade de cores possíveis, no entanto veio a se tornar um modelo estético por si só, utilizado por artistas até os dias atuais (WRIGHT, 2001), como exemplo, pode-se mencionar as tirinhas diárias de *The Phantom*, personagem criado por Lee Falk e Ray Moore, cuja publicação se deu início em 1936, mas continua até os dias de hoje sobre a autoria de Tony DePaul, Mike Manley e Jeff Weigel. Apesar de *Oásis* ser desenhado de forma monocromática, fazendo uso de retículas para o *preenchimento*, a capa foi ilustrada e colorizada digitalmente utilizando-se de pincéis que simulam o efeito da quadricromia.

Figura 48 – Ilustração da capa de Oásis: A Saga de Aiyrá



Fonte: Theo de Mello, 2025.

Figura 49 - Superboy #2



O método de coloração tradicional na época limitava a paleta de cores utilizável por artistas. Os créditos específicos de autoria de desenho, arte-finalização e colorização não podem ser precisados, devido a prática comum à época de não se creditar os artistas envolvidos. Fonte: DC Comics, 1949.

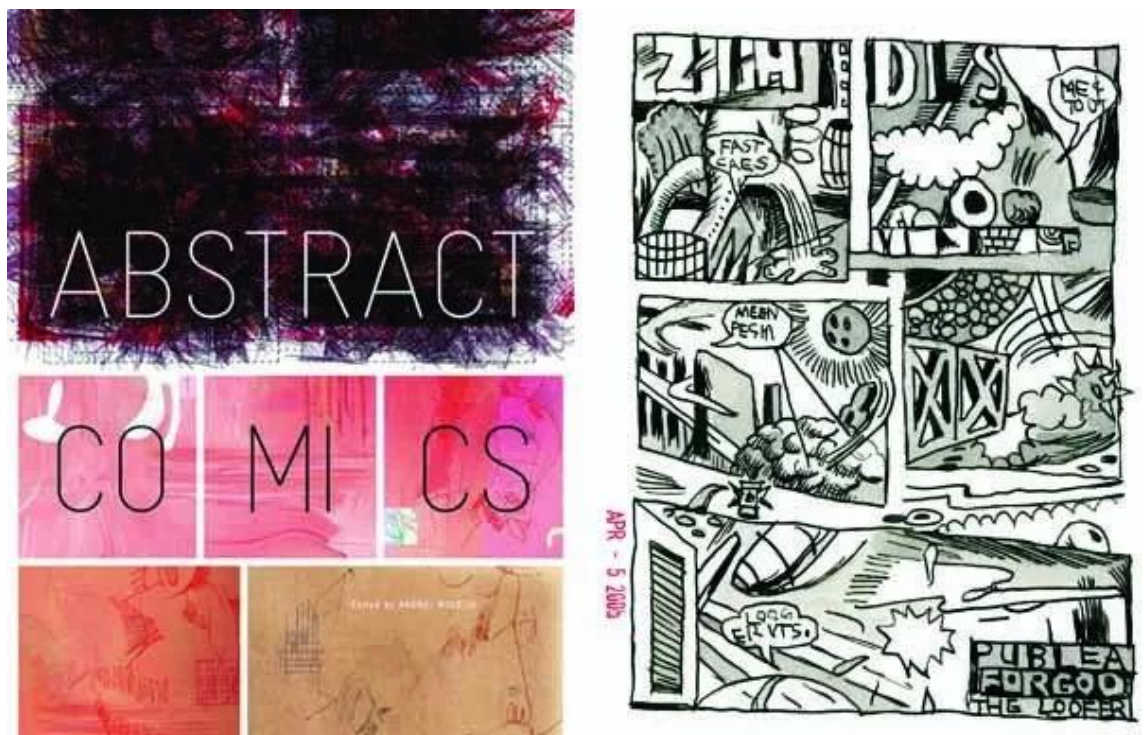
Figura 50 – The Phantom



Fonte: Tony DePaul, 2025.

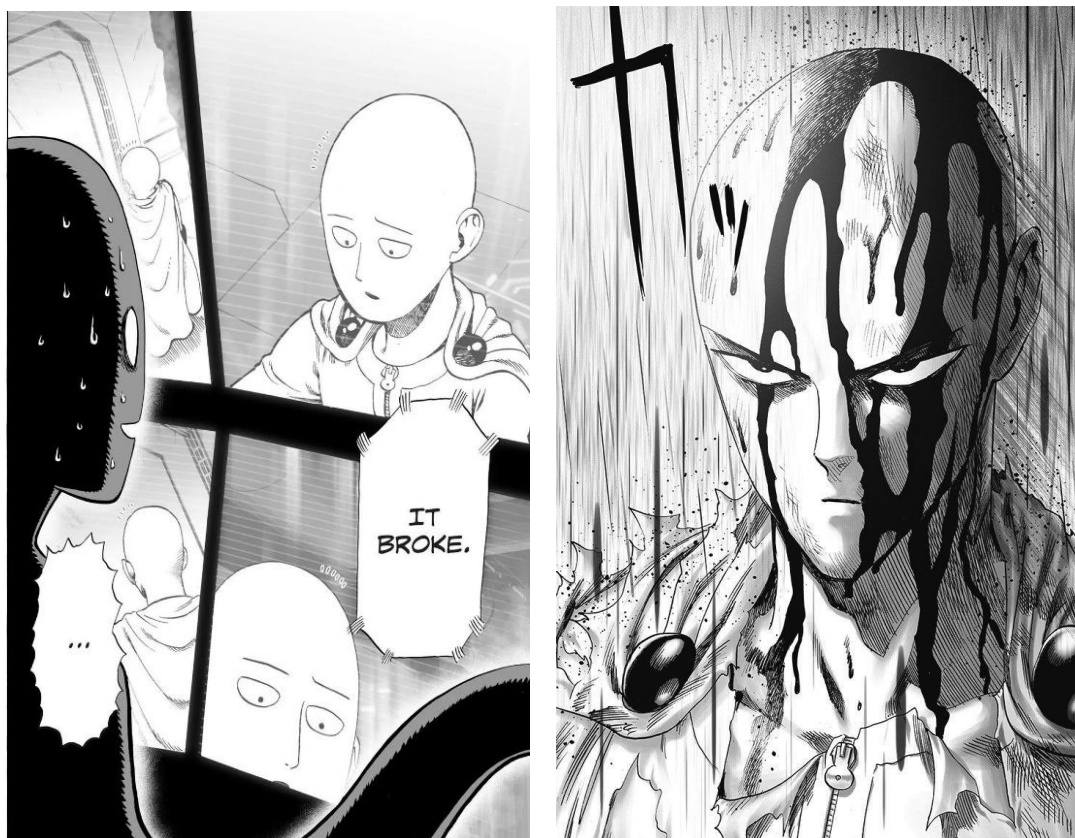
Assim como outras áreas das artes visuais, o *desenho* nos quadrinhos se manifesta em diferentes estilos, em suas origens, a forma mais comum de estilo é o *cartunesco* (SABIN, 1993), caracterizado pela simplificação e exagero de formas, dando enfoque na expressividade, no entanto, há também produções com teor *realista*, buscando a representação de personagens e cenários verossímeis. Vale ressaltar que, com o desenvolvimento da arte, houve experimentações em sua estilística, destaca-se novamente Hergé e sua obra *Les Aventures de Tintin*, que faz o uso de personagens cartunescos habitando cenários realistas (Ver Figura 4 e 26) (PEETERS, 2012). Para além disso, surgiram também abordagens que se inspiravam em vanguardas artísticas, com produções com características expressionistas, como *Maus* de Art Spiegelman e o já citado *Lone Sloane* de Phillippe Druillet (Ver Figura 25), e também produções de quadrinhos abstratos, que exploram formas geométricas, cores e padrões se afastando da representação figurativa, por exemplo, a antologia *Abstract Comics*, organizada por Andrei Molotiu, que reúne trabalhos de artistas que exploram a estrutura dos quadrinhos em abordagens não narrativas.

Figura 51 - Capa de Abstract Comics e Mr. Mxyzptlk.



Fonte: Andrei Molotiu e Gary Panter, 2005 - 2009.

Figura 52 - One Punch Man



O mesmo personagem é desenhado com linhas soltas e leves, mas também com uso de sombreamento, texturas e hachuras. A variação na técnica serve para definir o clima de cada momento da narrativa. Fonte: ONE e Yusuke Murata, 2012.

A consistência visual no estilo artístico e a representação gráfica de personagens e cenários, detalhes em sua criação e a escolha cuidadosa de *grafismos*, unidos a uma simbologia visual, favorecem a instauração de uma identidade a história, sendo fatores determinantes para estabelecimento do ritmo e impacto visual da produção. Esses elementos não são apenas um meio de representar a narrativa, mas uma linguagem rica e multifacetada que combina estética, expressão e funcionalidade (GROENSTEEN, 2015). O autor enfatiza que essa linguagem é parte de um sistema global dos quadrinhos, interagindo com o texto, o *layout* e outros elementos visuais criando uma experiência narrativa única, transcendendo a técnica e tornando-se uma ferramenta de comunicação emocional e simbólica.

5. CONCLUSÃO

Ao longo da história da formação dos quadrinhos como linguagem, muitos pesquisadores abordaram o estudo dessa mídia em diferentes formas. Pierre Fresnault-Deruelle (1990) distingue os marcos do pensamento crítico de quadrinhos em quatro estágios, a *era arqueológica dos anos 1960*, onde a pesquisa se baseava na recuperação de leituras da infância, como exemplo os escritos do jornalista Francis Lacassin; a *era sócio-histórica e filológica dos anos 1970*, onde a crítica reconstituía filiações e estabelecia os textos conforme suas variantes, destacando as pesquisas de David Kuzle; a *era estruturalista*, onde se encaixa o trabalho do próprio Fresnault-Deruelle, seguida pela *era semiótica e psicanalítica*, de Jean-Marie Apostolidès e Serge Tisseron. Contudo, a separação elaborada pelo autor peca na ausência de nuances, visto que, nas pesquisas de quadrinhos contemporânea nenhuma dessas abordagens foi de fato abandonada, coexistindo em caminhos que divergem ou se encontram, considerando que nenhuma dessas formas de se analisar quadrinhos são excludentes uma das outras (GROENSTEEN, 2015).

Fresnault-Derruelle menciona em seguida o surgimento de um quinto estágio, denominado *crítica neossemiótica*, onde o foco da pesquisa se concentra na dimensão poética dos *comics*. Tal interpretação vai de encontro com as pretensões de Groensteen ao elaborar *O Sistema dos Quadrinhos*, visto que em sua produção essa mídia é tratada como linguagem.

As histórias em quadrinhos serão tratadas aqui como linguagem, ou seja, não como o fenômeno histórico, sociológico e econômico que são, mas como um conjunto original de mecanismos produtores de sentido
(GROENSTEEN, 2015, p.10).

A análise dos quadrinhos sobre a ótica da linguagem, pode ser relacionada com a abordagem de Daniele Barbieri ao analisar *As Linguagens dos Quadrinhos* (2017) em sua obra de mesmo nome. O autor observa que a formação dessa mídia advém de uma interdisciplinaridade, onde elementos de diversas outras formas de expressão artística são apropriados para criação de algo novo. Um exemplo notório pode ser visto na obra do chamado *Deus dos Mangás*, Osamu Tezuka, cuja composição de cenas inspiradas em planos cinematográficos alterou para sempre a indústria de *mangás* japoneses.

Com o passar dos anos e o surgimento de novas tecnologias, a produção quadrinística passou por diversas mudanças, no entanto, é interessante observar que os elementos visuais que compõem a macroestrutura dos mesmos não se alteram em forma, mas sim em abordagem. Ou seja, a maneira na qual autores buscam explorar as possibilidades que a linguagem deste meio proporciona variam de simples tiras que contam histórias curtas (Ver Figura 21) até composições quase oníricas que unem palavra e imagem para criar cenas que dificilmente seriam possíveis – ou teriam o mesmo impacto - em outras mídias (Ver Figura 32 e 36).

Durante a confecção do Tomo Um de *Oásis: A Saga de Aiyra*, os elementos da dita linguagem dos quadrinhos foram levados em consideração nos mais diversos aspectos, seja graficamente, como na expectativa criada no virar de páginas e na simultaneidade proporcionada no chamado *hiperrequadro*. Mas também em escolhas artísticas, tomando de inspiração uma estética que remete às produções japonesas fazendo uso de retículas, variações de linhas e

hachuras. A produção de um quadrinho em conjunto de um estudo técnico de suas características foi de suma importância para muitas das decisões tomadas no compor das páginas. O produzir de um *gibi* precisa levar em consideração o meio no qual ele habita, considerando suas possibilidades e limitações, todavia, tais limitações servem como um incentivo para escritores e ilustradores visarem novas formas de explorar este espaço em seu fazer artístico.

Ao ter contato com *Oásis: A Saga de Aiyra*, espero que o leitor se atente as questões abordadas que refletem a contemporaneidade na qual estamos inseridos, mas acima de tudo, engaje e se empolgue de conhecer o mundo habitado por Aiyra da mesma forma que eu o fiz enquanto contava essa história. Para o futuro, tenho como meta finalizar os três tomos restantes e organizá-los em uma publicação completa com distribuição em território nacional, levando em conta a acessibilidade à obra. Os quadrinhos como concebemos atualmente, surgem como uma mídia democrática e de fácil fruição, no entanto a cultura do consumo dificultou o acesso a quadrinhos, os transformando antes em objetos de colecionador do que objetos culturais. Tal meta não pode ser facilmente cumprida e depende de diversos fatores que vão além da minha função como escritor e ilustrador, mas algo que aprendi enquanto escrevia a história de Aiyra, é que existem certas lutas que valem a pena ser lutadas.

REFERÊNCIAS TEXTUAIS

- ARAKI, H. **Manga in Theory and Practice: The Craft of Creating Manga**. 1^a edição. Inglaterra: Viz Media. 2017.
- AULETE, C. **Novíssimo aulete: Dicionário contemporâneo da Língua Portuguesa**. Rio de Janeiro: Lexikon , 2011.
- BARBIERI, D. **As linguagens dos quadrinhos**. [s.l.] Editora Peirópolis LTDA, 2017.
- CARVALHO, B. S. **O processo de legitimação das histórias em quadrinhos**. 175 f. Dissertação (mestrado) – Escola de comunicação e Artes, São Paulo: Universidade de São Paulo, 2017.
- EISNER, W. **Quadrinhos e arte sequencial**. São Paulo (Sp): Martins Fontes, 2010
- FOSTER, H. **The First Pop Age: Painting and Subjectivity in the Art of Hamilton, Lichtenstein, Warhol, Richter, and Ruscha**. New Jersey: Princeton University Press, 2014.
- FRESNAULT-DERUELLE, P. **Le bande dessinée**. França: Armand Colin: 2009.
- FRESNAULT-DERUELLE, P. **Semiotic approaches to figurative narration**. In: SEBEOK, Thomas A.; UMIKER-SEBEOK, Jean (org.). **The Semiotic Web 1989**. Berlin: Mouton de Gruyter, 1990. p. 587-603.
- FÜHRER, C. D. **La imagen de Tintín en el arte español contemporáneo**. Disponível em: <https://www.nuevarevista.net/la-imagen-de-tintin-en-el-arte-espanol-contemporaneo/>. Acesso em: Fevereiro 2025, às 17:03.
- GRAVETT, P. **Comics Art**. New Haven: Yale University, 2014.
- GRAVETT, P. **Graphic Novels: Stories to Change Your Life**. London: Aurum Press Ltd, 2005.
- GRAVETT, P. **Manga: 60 years of Japanese comics**. London: Laurence King Publishing, 2004.
- GROENSTEEN, T. **Bande dessinée et narration: Système de la bande dessinée 2**. Paris: Presses Universitaires de France, 2011.
- GROESTEEN, T. **O sistema dos quadrinhos**. Rio de Janeiro (RJ): Marsupial, 2015.
- KUNZLE, D. **The early comic strip: Narrative Strips and Picture stories in the European Broadsheet from c. 1450 to 1825 (History of the comic strip)**. California: University of California Press, 1973
- MCCLOUD, S.; MIRA, M. **Desvendando os quadrinhos: história, criação, desenho, animação, roteiro**. São Paulo (Sp): M. Books, 2005.

MCKEE, R. **Story: Substance, structure, style, and the principles of screenwriting**. 1. ed. New York: Harper Collins, 1997.

PEETERS, B. **Les aventures de la page**. Conséquences, n. 1, Paris: Les Impressions Nouvelles, 1983.

PEETERS, B. **Hergé, Son of Tintin**. Translated by Tina A. Kover. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2012.

SABIN, R. **Adult Comics: An Introduction**. Routledge, 1993.

WRIGHT, B. **Comic Book Nation: The Transformation of Youth Culture in America**. Johns Hopkins University Press, 2001.

REFERÊNCIAS VISUAIS

1. **TAPEÇARIA DE BAYEUX**, século XI. Bordado sobre linho, 70 m x 50 cm. Bayeux Museum, Bayeux, França.
2. **LIVRO DOS MORTOS: Papiro de Ani**, c. 1250 a.C. Pergaminho com escrita hieroglífica, 23,7 m x 38 cm. British Museum, Londres, Inglaterra.
3. **CÓDICE ZOUCHED-NUTTALL**, c. século XIV-XV d.C. Pintura em couro de veado, 19 cm x 1130.50cm. British Museum, Londres, Inglaterra.
4. HERGÉ. **The Adventures of Tintin: The Calculus Affair**. Londres: Egmont, p. 4, 2011
5. DE MELLO, Theo. **Primeiros rascunhos**. 2020. Esboço em grafite 21 cm x 29,7 cm. Matias Barbosa.
6. DE MELLO, Theo. **Artes conceituais do povo de Oásis**. 2024. Ilustração Digital, acervo pessoal do ilustrador.
7. DE MELLO, Theo. **Releitura de Personagem**. 2024. Ilustração digital, acervo pessoal do ilustrador.
8. DE MELLO, Theo. **Design Final da personagem Aiyra**. 2024. Ilustração digital, acervo pessoal do ilustrador.
9. DE MELLO, Theo. **Artes conceituais da personagem Necalli, habitante de Zötzil**. 2024. Ilustração digital, acervo pessoal do ilustrador.
10. DE MELLO, Theo. **Artes conceituais do povo de Zötzil**. 2024. Ilustração digital, acervo pessoal do ilustrador.
11. DE MELLO, Theo. **Beatboards da arquitetura de Zötzil**. 2024. Ilustração digital, acervo pessoal do ilustrador.
12. DE MELLO, Theo. **Design final da personagem Necalli**. 2024. Ilustração digital, acervo pessoal do ilustrador.
13. DE MELLO, Theo. **Artes conceituais do povo dos Estados Polares**. 2024. Ilustração digital, acervo pessoal do ilustrador.
14. DE MELLO, Theo. **Design final do personagem Adam**. 2024. Ilustração digital, acervo pessoal do ilustrador.
15. TÖPFFER, Rodolphe. **Histoire de Monsieur Vieux Bois**. Genebra: Jullien, p. 31. 1837
16. BIRO, Charles. **Daredevil Battles Hitler**. Milwaukie: Dark Horse Comics, capa.
17. BOLTINOFF, Henry; DRAKE, Arnold; PRENTICE, John. **Showcase # 4**. Califórnia: DC Comics, pg 3.
18. BOLTINOFF, Henry; DRAKE, Arnold; PRENTICE, John. **Showcase # 22**. Califórnia: DC Comics, pg 6.

19. DE MELLO, Theo. **Oásis: A Saga de Aiyra**. pg 17 e 18. 2025.
20. WATTERSON, Bill. **Calvin and Hobbes**. [S.l.]: Universal Press Syndicate, 1985. Tira publicada originalmente em 18 nov. 1985.
21. DE MELLO, Theo. **Oásis: A Saga de Aiyra**. pg 6 e 8. 2025.
22. DE MELLO, Theo. **Oásis: A Saga de Aiyra**. pg 10. 2025
23. GIBBONS, Dave; MOORE, Alan. **Watchmen # 4**. Califórnia: DC Comics, pg 1. 1986.
24. GIBBONS, Dave; MOORE, Alan. **Watchmen # 1**. Califórnia: DC Comics, pg 26. 1986.
25. DRUILLET, Phillipe. **The 6 Voyages of Lone Sloane: The Throne of the Black God**. United Kingdom: Titan Comics, pg 8. 1972.
26. DE MELLO, Theo. **Oásis: A Saga de Aiyra**. pg 16. 2025.
27. TORIYAMA, Akira. **Dragon Ball #1**. Weekly Shōnen Jump, Japan: Shueisha, pg. 26. 1985.
28. MILLER, Frank. **Batman: The Dark Knight**. Califórnia: DC Comics, p. 35. 1986
29. DE MELLO, Theo. **Oásis: A Saga de Aiyra**. pg 5 e 15. 2025.
30. SANDROVICH, Yabako; DAROMEON. **Kengan Ashura Cap. 1**. Ura Sunday, Japan: Shogakukan, p. 37-38. 2012-2018.
31. SANDROVICH, Yabako; DAROMEON. **Kengan Ashura Cap. 229**. Ura Sunday, Japan: Shogakukan, p. 14, 16. 2012-2018.
32. GAIMAN, Neil; WILLIAMS III, J. H.; STEWART, Dave. **Sandman Overture # 1**. Califórnia: Vertigo, DC Comics, p. 21. 2013.
33. DE MELLO, Theo. **Oásis: A Saga de Aiyra**. pg 12. 2025.
34. ERA UMA VEZ BRASIL. **Você sabia que existem diversos tipos de balões?** Disponível em: <https://site.eraumavezbrasil.com.br/voce-sabia-que-existem-diversos-tipos-de-baloos/>. Acesso em: 23 dez. 2024, às 15h48min.
35. MORRISON, Grant; McKEAN, Dave. **Arkham Asylum: A Serious House on a Serious Earth**. Califórnia: DC Comics, p. 103. 1989.
36. GAIMAN, Neil; WILLIAMS III, J. H.; STEWART, Dave. **Sandman Overture # 4**. Califórnia: Vertigo, DC Comics, p. 4-5. 2014.
37. DE MELLO, Theo. **Oásis: A Saga de Aiyra**. pg 26. 2025.
38. OTOMO, Katsuhiko. **Akira # 1**. Young Magazine, Japan: Kodansha, p. 13. 1982.
39. DE MELLO, Theo. **O Voo do Corvo**, p. 11. 2021.
40. DE MELLO, Theo. **Oásis: A Saga de Aiyra**. pg 27. 2025.
41. SANDROVICH, Yabako; DAROMEON. **Kengan Omega Cap. 219**. Ura Sunday, Japan: Shogakukan, p. 1, 4. 2019-presente.

42. DE MELLO, Theo. **Oásis: A Saga de Aiyra**. Pg 25. 2025.
43. ITAGAKI, Keisuke. **New Grappler Baki Cap. 30**. Weekly Shōnen Champion, Japan: Akita Shoten, p. 7-8. 1999-2005.
44. HERGÉ. **Tintin et le Picaros**. Tournai: Casterman, p. 20. 1976.
45. Urasawa, Naoki. **20th Century Boys Cap. 12**. Panini, p. 4. 2025
46. ARAKI, Hirohiko. **JoJo's Bizarre Adventures: Vento Aureo Cap. 147**. Weekly Shōnen Jump, Japan: Shueisha, p. 9-10. 1995-1999
47. DC COMICS. **Superboy # 2**. Califórnia: DC Comics, 1949, p. 9.
48. DE MELLO, Theo. **Ilustração para Capa de Oásis**. 2025. Ilustração digital.
49. MOLOTIU, Andrei (Ed.). **Abstract Comics**. Fantagraphics Books, Seattle. 2009.
50. DEPAUL T; MANLEY M; WEIGEL J. **The Phantom**. Disponível em: <https://comicskingdom.com/phantom/2025-01-31>. Acesso em: Fevereiro 2025, às 18h43min.
51. PANTER, Gary. **Mr. Mxyzptlk**. Tinta sobre papel, 20 x 15 cm. 2005.
52. ONE; MURATA, Yusuke. **One Punch Man Cap. 33**. Young Jump Web Comics, Japan: Shueisha, p. 2. 2012-presente.

GLOSSÁRIO

A

- **Arte Sequencial:** Forma de contar histórias por meio de imagens dispostas em sequência, conceito amplamente desenvolvido por Will Eisner.
- **Artrologia Geral:** Estudo das conexões entre *quadros* que não são necessariamente consecutivos, abrangendo relações mais amplas dentro da narrativa visual.
- **Artrologia Restrita:** Relação linear e imediata entre *quadros* consecutivos, essencial para a progressão narrativa.

D

- **Desenho:** Representação gráfica que compõe os quadrinhos, variando em estilo e técnica para transmitir significado visual e narrativo.
- **Dispositivo Espaçotópico/Espatopicidade:** Organização dos *quadros* na página, criando um sistema de relações espaciais e narrativas entre as imagens.

G

- **Gibi:** Termo popular no Brasil para revistas em quadrinhos, originado do nome de uma publicação infantil dos anos 1930.
- **Grafismo:** Elementos visuais não figurativos que enriquecem a composição dos quadrinhos, como texturas, padrões e linhas abstratas.

H

- **Hiperrequadro:** *Quadro* que extrapola os limites convencionais, invadindo outros espaços da página ou até mesmo se misturando com outros *quadros*.

J

- **Jornada do Herói:** Estrutura narrativa comum nos quadrinhos e outras mídias, baseada no ciclo de aventura do herói descrito por Joseph Campbell.

L

- **Layout:** Organização dos *quadros* e elementos visuais na página, influenciando o fluxo da leitura e a percepção narrativa.
- **Lettering:** Estilo gráfico das letras nos quadrinhos, incluindo *balões* de fala, onomatopeias e textos complementares.
- **Linhas de Ação:** Linhas gráficas utilizadas para indicar movimento, impacto ou dinamismo dentro dos *quadros*.

M

- **Mangá:** Quadrinho japonês, caracterizado por estilos narrativos e estéticos próprios, como a leitura da direita para a esquerda.
- **Mangaká:** Termo japonês para autor de mangá, responsável pelo roteiro e/ou desenho da obra.

- **Mimologismo:** Representação gráfica de sons e ruídos sem o uso de palavras, como ondas sonoras ou vibrações visíveis.

P

- **Pop Art:** Movimento artístico que influenciou os quadrinhos, caracterizado pelo uso de imagens da cultura popular e técnicas de serigrafia.
- **Pregnância:** Capacidade de um *quadro* ou elemento gráfico chamar atenção e se destacar dentro da composição da página.
- **Proto quadrinhos:** Narrativas visuais sequenciais anteriores à consolidação dos quadrinhos modernos, sem o uso sistemático de *requadros* e *balões* e demais elementos característicos.

Q

- **Quadro:** Unidade fundamental da narrativa visual dos quadrinhos, delimitando cenas ou ações dentro da página.

R

- **Recordatório:** Caixa de texto usada para narração ou pensamentos, distinta dos *balões* de fala dos personagens.
- **Requadro:** Delimitação visual ao redor de um *quadro*, podendo variar em espessura e forma para influenciar a leitura e a estética.

S

- **Sarjeta:** Espaço em branco entre os *quadros*, essencial para indicar transições narrativas e temporais.
- **Século da humilhação:** Período entre 1839 e 1949 no qual a China sofreu sucessivas derrotas militares, imposições de tratados desiguais e intervenções imperialistas, resultando em perdas territoriais e enfraquecimento de sua soberania. O termo é utilizado para descrever a série de eventos que incluem as Guerras do Ópio (1839–1842; 1856–1860), a Rebelião dos Boxers (1899–1901), a ocupação estrangeira de portos estratégicos e a invasão japonesa durante a Segunda Guerra Sino-Japonesa (1937–1945)
- **Semiótica:** Estudo dos signos e dos processos de significação, analisando como símbolos, imagens e linguagem constroem e transmitem sentido em diferentes contextos.
- **Sistema CMYK:** Modelo de cores usado na impressão dos quadrinhos, composto por Ciano, Magenta, Amarelo e Preto.
- **Sketchbook:** Caderno de esboços usado por artistas para registrar ideias, estudos e conceitos visuais.
- **Solidariedade Icônica:** Relação de interdependência entre os *quadros*, que formam um todo coeso dentro da narrativa visual.
- **Splash Page:** Página inteira dedicada a uma única imagem, usada para impacto visual e narrativo.

- **Storytelling:** Técnica de contar histórias, abrangendo desde a estrutura narrativa até a construção visual nos quadrinhos.

T

- **Tressage (Entrelaçamento):** Conexões transversais entre *quadros* não consecutivos, criando uma rede de significados na leitura dos quadrinhos.

