



A FUNÇÃO NARRATIVA DA DIAGRAMAÇÃO DE QUADROS EM A PODEROSA THOR, DE RUSSELL DAUTERMAN

Fabrício Martins

Fundação Clóvis Salgado, Centro de Formação Artística e Tecnológico – Cefart,
Belo Horizonte, Brasil

RESUMO

A narrativa das histórias em quadrinhos se estabelece, normalmente, em uma série de imagens acompanhadas, ou não, de palavras. Usualmente, essas representações são circundadas por quadros, o que originou o nome no Brasil: História em Quadrinhos. Os quadros possuem uma função de servir de moldura para as ações narradas e orientar a leitura a favor da narrativa. Mas na maioria dos casos, os quadros e calhas são passivas e estáticas. Mas alguns desenhistas/autores, como Will Eisner, Jim Steranko, Chirs Ware e outros, propõem encapsulamentos fora do padrão que ensejam uma nova percepção espacial e diagética aos (às) leitores (as). Em maio de 2015, o desenhista Russell Dauterman assumiu a arte da revista Thor (e em seguida de The Mighty Thor) escrita por Jason Aaron. Dauterman considera o requadro para além de uma moldura estática em relação à narrativa. Esse artigo propõe analisar como o trabalho desenhista buscar criar uma relação singular entre a diagramação e a narrativa das histórias, embasado nos estudos de Neil Cohn, Thierry Groensteen e Daniele Barbieri. Os quadros de Dauterman pulsam em energia diretamente aos acontecimentos da história. A moldura varia em relação às: ações dos personagens; suas emoções; ao cenário onde a ação acontece; e à dramaturgia da história. Sua diagramação resvala em elementos de metalinguagem e metaficção, onde os acontecimentos das histórias são tão intensos que os quadros reagem a eles na mesma magnitude e contam uma história quase por si próprios.

PALAVRAS-CHAVE: Diagramação; Requadros; Narrativa em Quadrinhos.

INTRODUÇÃO

Um texto narrativo é aquele que expõe as ações de personagens num determinado tempo e espaço. Geralmente ele é escrito em prosa e nele são narrados (contados) alguns fatos e acontecimentos determinados pelo enredo. A trama se desenrola a partir das ações dos personagens no espaço e tempo.

As Histórias em Quadrinhos possuem abordagem diferenciada do processo narrativo, ao misturar elementos de linguagem escrita e imagens para expor as ações de personagens. De acordo com Vergueiro, Quadrinhos podem ser definidos como um “sistema narrativo formada de dois códigos de signos gráficos: a imagem, obtidos por

desenhos; e a linguagem escrita” (VERGUEIRO, 2015, p.13). Ao contar com um elemento visual, os quadrinhos potencializam a narrativa abordando-a de uma forma diferenciada.

Nos quadrinhos, “a narrativa quadrinhográfica se estabelece a partir de uma série de imagens. As ilustrações acompanhadas ou não por palavras correspondem a um momento fixo no fluxo narrativo” (SANTOS, 2015, p.26). Mas somente os elementos verbais e pictóricos não bastam para estabelecer uma narrativa. É necessária uma estruturação subjetiva pelo leitor ou leitora para gerar um relato. A participação ativa do leitor nesse processo é um dos traços mais importantes da linguagem dos quadrinhos. Os roteiristas e desenhistas não relatam os acontecimentos em sua completude, mas sim cenas ou trechos apresentados em uma determinada sequência. Os momentos entre esses relatos, frequentemente representados fisicamente pelas calhas, são preenchidas pela imaginação de quem lê a obra.

Já McCloud (1995) defende que a narrativa nos quadrinhos caracteriza-se por “imagens pictóricas e outras justapostas em sequencia deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador” (MCLOUD, 1995, p.9). Paralelamente, de acordo com Meireles (2015), autores como Barbieri e Cagnin defendem que a estruturação da narrativa “parece ser conduzida principalmente pela diagramação dos quadros, embora sua proposta dedique quase sempre grande atenção à interação entre imagem e texto” (MEIRELES, 2015. P.55). É sob essa visão do papel da diagramação de quadros na narrativa que se constrói a análise do trabalho de Dauterman em Thor, presente nesse artigo.

Dauterman se tornou o desenhista regular das histórias de Thor em 2014 e trouxe consigo uma valorização da diagramação na narrativa. Para o artista, a diagramação dos requadros e layouts possuem um papel ativo no desenvolvimento da história, reagindo diretamente a ela, às ações do personagem e às emoções retratadas.

Para demonstrar isso, iremos decorrer brevemente sobre alguns elementos estruturais das histórias em quadrinhos. Deve-se compreender o papel dos requadros, da calha, do layout e outros para então abordar a forma como Dauterman os usa, potencializando a história em quadrinhos. Em seguida, discorreremos sobre a trama

presente em Thor (2014, volume 4) e The Mighty Thor (2016, volume 2) para compreender fatores importantes que serão retratados pelo artista, na análise na sessão seguinte. Nesse ponto, apresentaremos como Dauterman usa a diagramação de forma diferenciada, fazendo dela uma protagonista da obra.

DIAGRAMAÇÃO, LAYOUTS E ELEMENTOS ESTRUTURAIS

As Histórias em Quadrinhos possuem uma linguagem e elementos que lhes são próprias. Esses elementos as distinguem da literatura, ilustração, fotografia, cinema e outros, ao mesmo tempo em que possuem similaridades com essas linguagens, como abordado por Barbieri (2017). Mas pode-se defender que é na união da imagem e da linguagem escrita que está uma de suas maiores distinções. Autores como Eisner (1989) dão “ênfase a essa acepção (caráter estético dos quadrinhos) ao utilizar o termo arte sequencial” (SANTOS, 2015, p.25).

Frequentemente os Quadrinhos assumem uma forma de sequencias de painéis com imagens que utilizam balões e onomatopeias que indicam diálogos, sons e outras informações. Para discorrer sobre o papel da diagramação na obra analisada, deve-se compreender a dinâmica dos requadros e do layout nos quadrinhos.

O quadro é o instante do relato narrado. É o recorte que os autores e ilustradores elegem para descrever uma ação, escolhendo o que fica dentro do requadro (moldura) e também fora dela. Mas “além de sua função principal de moldura dentro do qual se colocam objetos e ações, o requadro dos quadrinhos em si pode ser usado como parte da linguagem não verbal da arte sequencial dos quadrinhos” (EISNER, 1989, p. 44). Groensteen (2015) define o quadro como “uma porção de espaço isolado por vazios e delimitado por uma requadro que assegura sua integridade” (GROENSTEEN, 2015, p. 36). Entretanto, de acordo com Santos (2015), a forma do requadro pode sofrer alterações em função das necessidades narrativas. Por exemplo, se um personagem estiver sonhando as linhas podem ser onduladas. Se um acontecimento de grande impacto acontecer, elas podem ser retratadas com pontas retas e angulosas. E assim por diante. Cabe a roteiristas e

desenhistas encontrar a melhor forma de usar as linhas do requadro para representar os acontecimentos narrados.

O conjunto de quadros, seus formatos e disposição na página é o layout da página, definida pela diagramação propostas pelos e pelas artistas. Cohn (2013, P. 3) caracterizou as principais formas de arranjo espacial em uma página no artigo *Navigating comics: An empirical and theoretical approach to strategies of reading comic page layouts*, resumidos na figura 1 abaixo. O autor relata (PEDERSON e COHN, 2016) que nos últimos anos, os quadrinhos de super heróis norte americanos passaram a usar cada vez menos as calhas simples e escalonamentos horizontais e verticais. Em seu lugar, nota-se uma primazia de sangrias, sobreposições, inserções e linhas inteiras, que são justamente os arranjos mais utilizados por Dauterman, como veremos mais adiante.

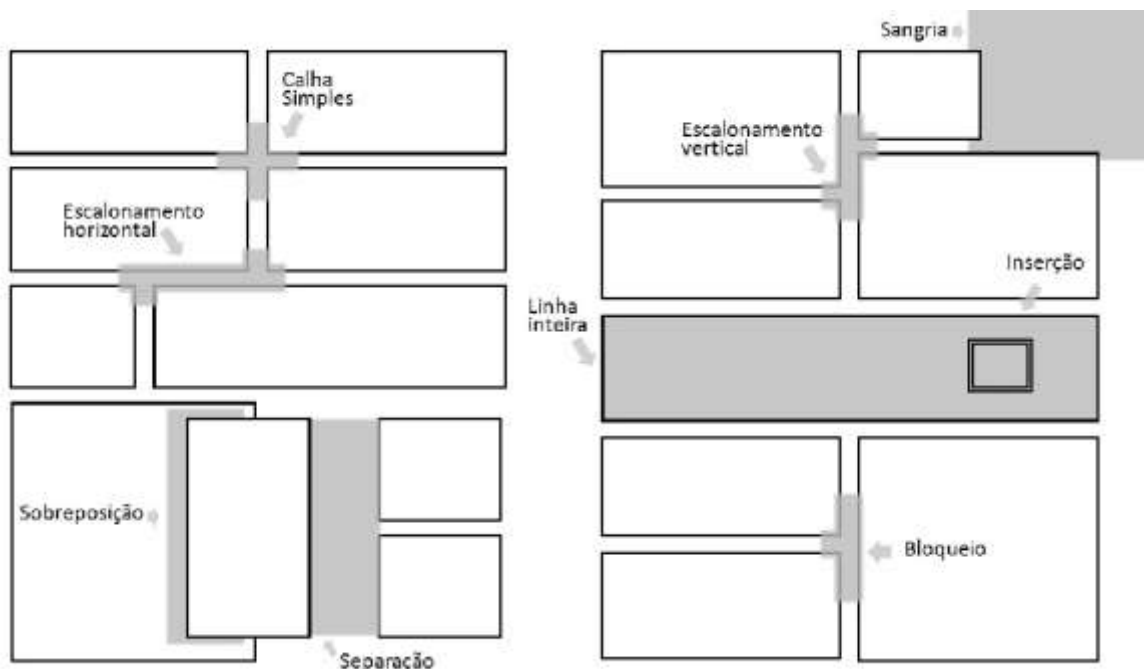


Figura 1- Esquema dos principais arranjos de requadros na diagramação da página

Fonte: Cohn, Neil. *Navigating comics: An empirical and theoretical approach to strategies of reading comic page layouts*. **Frontiers in Cognitive Science**. 4: 1-15. 2013.

5^{as} JORNADAS INTERNACIONAIS DE
**HISTÓRIAS EM
QUADRINHOS**
22 a 24 de agosto de 2018
Escola de Comunicações e Artes da USP

É importante resaltar que apesar do esquema acima demonstrar requadros com ângulos retos, os mesmos podem alterar sua forma para triângulos, círculos, formas irregulares e muitas outras.

Além da composição dos requadros, o layout também é composto por outros elementos estruturais dos Quadrinhos. Desenhistas constroem a diagramação da totalidade da prancha relacionando quadros, requadros, balões, desenhos e outros elementos. “Não se trata apenas de estabelecer relações proporcionais e posicionais entre quadros, mas também de designar ao espaço da tira, seu grau de autonomia perceptiva e de pertinência, assim como de ajustar a rede composta por balões “sobre” ou “dentro” do que desenharam os requadros” (GROENSTEEN, 2015, p. 98). Ou ainda, de acordo Barbieri (2017) o layout é “a arte de construir as páginas, o planejamento gráfico das páginas” (BARBIERI, 2017 p. 129) de modo que contenha os requisitos de clareza (ou não) e de harmonia (ou dissonância) adequados ao que se quer expressar.

Tradicionalmente o molde dos requadros é retangular ou quadrada. As páginas de quadrinhos são constituídas na maioria das vezes por sequências de quadros retangulares organizados e tiras horizontais. Esse “esquema potencialmente regular pode ser quebrado (...) por vinhetas mais largas ou mais estreitas, que rompem a regularidade da tira sem prejudicar a relação entre todas elas” (BARBIERI, 2017, p. 131).

Benoîte Petters (1998) em seu trabalho *Four Conceptions of the Page* discutiu as várias relações que o layout e os requadros podem ter em relação com a narrativa. O autor definiu quatro concepções: convencional; ornamental; retórica e; produtiva. Na convencional, os quadros são de formato constante. Esse caso foi muito comum na publicação de tiras em jornais nos EUA, onde os sindicatos e os jornais ditavam pré-requisitos para os autores criarem as tiras. Mas também é utilizada por autores para manter um ritmo constante da leitura ou com outras pretensões criativas. A concepção ornamental é aquela em que a estética da página tem primazia sobre qualquer outra consideração. Aqui quadros enfatizam a arte enquanto a história se adéqua a ela. Na retórica, as dimensões do quadro se submetem à ação descrita. O tamanho da imagem, sua distribuição, o aspecto geral da página, tudo serve de suporte à narração. E por fim a concepção produtiva, onde a

organização da página e dos quadros dita a história. Ao invés de restringir a criação, os autores que trabalham nessa opção usam o espaço da página e a forma dos requadros para explorar novas possibilidades narrativas.

Podemos resumir as concepções de Petters em um quadro, relacionando a relação entre a composição da diagramação entre a narrativa da seguinte forma:

	Autonomia entre concepção e narrativa	Interdependência entre concepção e narrativa
Preponderância da narrativa	Uso Convencional	Uso Retórico
Preponderância da composição	Uso Decorativo	Uso produtivo

Quadro 1 – Concepções de Layout da Página

Fonte: PEETERS, Benoît. *Four Conceptions of the Page. Case, planche, récit: lire la bande dessinée*. Paris: Casterman, 1998.

Dauterman privilegia o uso retórico do layout, nos termos definidos por Petters, (1998) e usa os requadros de uma forma surpreendente. Além de usar a articulação entre os conteúdos dos quadros, o ilustrador usa o formato do requadro a favor da narrativa, como veremos após a sessão seguinte.

A PODEROSA THOR

Em 2014, uma nova temporada da revista Thor (volume 4) foi lançada com um plot que envolvia o mistério em torno de quem portava Mjolnir (o martelo místico de Thor). Pela primeira vez desde a origem do personagem em 1962¹, a protagonista da revista Thor era uma mulher, que possui todos os poderes do então Deus do Trovão. E parte do início dessa saga se dedicou a perguntar, quem era a nova Thor. Com o tempo, descobre-se que

¹ Diversas mulheres já portaram o Mjolnir, mas em sua maioria em universos paralelos ou edições e sagas especiais pouco relacionadas com a continuidade oficial.

era Jane Foster, personagem criada junto com Thor em *Journey into Mystery* #84 (1952), e que servia como interesse amoroso de Dr. Donald Blake.

A saga segue como continuação da temporada de Jason Aaron, que assumira os argumentos da revista dois anos antes. E a partir desse novo volume, passa a contar com o artista norte-americano Russel Dauterman como desenhista residente. Juntos eles continuaram a trama quando a revista passa a se chamar *Mighty Thor* em 2016.

Odinsson (como o antigo Thor passou a ser conhecido) deixa de portar Mjólnir, pois se tornara indigno, diante de suas dúvidas de que os mortais viveriam muito melhor sem o peso de venerar os deuses. Diante de uma crise entre os nove reinos, que também envolvem Asgard e Midgard (a Terra), Jane Foster assume o manto de Thor, como a Deusa do Trovão. Entretanto, é revelado que ela estava com câncer e que virar uma super-heroína trazia um preço. Ao segurar o martelo, a transformação elimina todas as toxinas de seu corpo, incluindo a radiação que combatia o câncer. Cada vez que se torna Thor, ela se aproxima mais da morte.

A saga completa durou cerca de quatro anos, sendo desenhada majoritariamente por Dauterman. O artista possui um traçado realista marcado por uso de quadros diagonais que enfatizam a dinamicidade da ação retratada. Trabalhando com a revista da Thor, ele pode aperfeiçoar uma diagramação diferenciada a favor da narrativa, que será analisada a seguir.

A FUNÇÃO NARRATIVA DA DIAGRAMAÇÃO DE QUADROS

A diagramação de layout e as formas de requadro de Dauterman podem parecer comuns a primeira vista. Ele usa ângulos retos, sangrias, sobreposições, inserções e linhas inteiras, nos moldes apresentados por Cohn (2013) anteriormente. Porém, Dauterman usa o requadro como uma entidade aberta a manipulação geral, em favor da narrativa. O ilustrador não trata a imagem restringindo-a em relação às margens de cada vinheta. Ele brinca com o requadro criando uma nova relação que favorece a dinâmica da história. De acordo com Groensteen (2015)

Quando uma imagem é reenquadrada, seja por amputação ou extensão, têm-se a aparência de que os editores tiveram menos consideração por sua composição interna (equilíbrio, tensão, dinamismo) e mais pelo preenchimento da prancha,

5^{as} JORNADAS INTERNACIONAIS DE
**HISTÓRIAS EM
QUADRINHOS**
22 a 24 de agosto de 2018
Escola de Comunicações e Artes da USP

sendo o objetivo manter algum tipo de solidariedade geométrica entre o suporte e os quadros que compartilham a página. Em resumo, constatamos que o requadro é quem manda na imagem. (GROENSTEEN, 2015, p. 36).

Dauterman inverte essa lógica e coloca o requadro a favor do que acontece na imagem. Para ele, o requadro é um elemento determinante da narrativa na medida em que ele reage ao desenho e é influenciado por ele. Dessa forma, os requadros de Dauterman procuram expressar as situações físicas extraordinárias ou emocionais de Thor.

Por exemplo, em *Mighty Thor 02* (2016) Loki visita Jotunheim, a Terra dos Gigantes. Ele quer se aproximar Laufey, seu pai e o rei dos Gigantes de Gelo, para criar uma aliança. A região é um dos lugares mais gelados dos Nove Reinos, e ao retratar a local, Dauterman desenha margens brancas para o requadro, para retratar a eterna neve. A mesma moldura que reage a temperatura em *Mighty Thor 18 e 19* (2017), onde Thor enfrenta a Fênix. A Fênix é uma das entidades mais poderosas do universo Marvel, feita de fogo vivo capaz de incinerar planetas inteiros. Nessas edições, as molduras parecem pegar fogo e queimar enquanto Thor enfrenta a ameaça. E na medida em que consegue superá-la, aos poucos a moldura preta aparece novamente, um pouco chamuscada, como que dissesse que é impossível suportar tamanho calor sem sofrer sequelas.

Outro uso criativo do requadro acontece em *Thor 07* (2015) quando Malekith, rei dos Elfos Negros, e Dário Agger, CEO das indústrias Roxxon, confabulam sobre os planos para a Guerra dos Nove Reinos. Em determinado momento, Malekith, que é um poderoso mago, teleporta ambos de Midgard (a Terra) para Alfheim, lar dos Elfos Luminosos. Porém, ele não faz uma magia de teletransporte simples, desaparecendo em um lugar e aparecendo em outro. Ao invés disso, Malekith usa seus poderes para alterar o requadro ao seu redor para que ele o conduza através dos Nove Reinos e da Árvore da Vida para Alfheim. A impressão é que o quadro, a tinta da ilustração e tudo que ele abarca foi levado para outro local, como demonstrado na Figura 2.

5^{as} JORNADAS INTERNACIONAIS DE
**HISTÓRIAS EM
QUADRINHOS**
22 a 24 de agosto de 2018
Escola de Comunicações e Artes da USP



Figura 2 – Uso do requadro como teleporte através dos Reinos

Fonte: ARRON, Jason, e DAUTERMAN, Russel. **Thor 07**. New York: Marvel, 2015.

Dauterman também faz uso dos quadros como uma ferramenta de onomatopeias. Onomatopeias são figuras de linguagem que reproduzem um som. “Nos estudos sobre quadrinhos, normalmente o termo onomatopeia é utilizado para designar qualquer elemento gráfico que representa ou imita um som por meio de caracteres alfabéticos” (Vergueiro, 2004, p.62). Em diversos momentos, Dauterman utiliza o próprio requadro com um formato alfabético, mostrando que o som gerado é tão imenso que ele ocupa a vinheta toda.



Figura 3 – Uso do requadro como onomatopeia

Fonte: ARRON, Jason, e DAUTERMAN, Russel. **Mighty Thor 17**. New York: Marvel, 2017.

Todavia, o que mais chama a atenção na diagramação de Dauterman é a ideia de deslocamento dinâmico de seus quadros. Na edição de Thor #4 (2015), percebe-se um uso

5^{as} JORNADAS INTERNACIONAIS DE
**HISTÓRIAS EM
QUADRINHOS**
22 a 24 de agosto de 2018
Escola de Comunicações e Artes da USP

sútil dessa forma de enquadramento. Os três quadros superiores a princípio não possuem um formato ou proposta diferenciada. Entretanto, conforme indicam as setas, o segundo quadro está ligeiramente elevado, causando inclusive uma sangria, e o terceiro está um pouco mais abaixo em relação ao primeiro. O que defini esse deslocamento é a ação que acontece no quadro. No segundo, vemos Thor voando. A personagem alça voo ao arremessar seu martelo aos céus. E ao fazê-lo, usa tamanha força que leva o quadro consigo. Já o terceiro quadro pode ser como um ponto de vista de Thor, que ao olhar para baixo vê Lady Freya e Thor Odinson, o indigno (como passa a ser chamado), ou pode simbolizar o papel de Odinson nessa saga, pois o herói se sente rebaixado em relação a nova Thor.



Figura 4 – Deslocamento dos Quadros

Fonte: ARRON, Jason, e DAUTERMAN, Russel. **Thor 04**. New York: Marvel, 2015.

Essa forma como o requadro reage à história, é utilizada com frequência em Dauterman. Os requadros sempre reagem a ação da imagem. Quando existe uma briga, eles se entortam, quebram e deslocam. O que combina com o contexto da revista. Não se trata aqui de pessoas comuns, ou mesmos seres com poderes tradicionais ao universo Marvel. Os personagens do universo de Thor são mais do que heróis. São deuses. Seus poderes, força e

magias extrapolam os dos demais personagens. Por consequência, as lutas e cenas de ação também excedem as tradicionais em tal intensidade que os requadros são afetados.

Comparativamente, ao estruturar o layout da página, Dauterman trata seus requadros com pequenos *splash pages*. *Splash pages* são as ilustrações de uma cena em uma página inteira (em alguns casos meia página, duas ou até mais). Elas frequentemente aparecem como uma “unidade decorativa, e seu propósito é capturar a atenção do leitor, e podem ser usadas para estabelecer tempo, lugar ou humor” (Eisner, 1989, p. 62). Os requadros das *Splash Pages* parecem reagir ao que acontece na história. O instante relatado é tão intenso, seja ele uma ação muito forte ou uma emoção intensa, que o requadro se expande para melhor captar essas nuances. A cena é forte demais, e o requadro reage a ela.

A figura 5 retratam bem a intensidade das lutas na revista. Na cena, Thor luta contra Odin. Os dois estão entre os personagens mais poderosos da Marvel. No primeiro quadro, Thor carrega um pedaço da Lua, que no seguinte é arremessado sob Odin. O peso da rocha e a força da heroína fazem o quadro inclinar para baixo, no exato ponto de impacto. Dauterman altera a forma do requadro para que ele reaja à ação. E ele sempre faz isso no sentido e direcionamento do ato. Se um golpe é dado debaixo para cima, é nessa direção que o requadro se movimenta, e sua inclinação depende da intensidade da ação.

Essa estética é potencializada ao se comparar com as cenas de diálogos. Nelas os quadros são sempre simétricos e tradicionais, ao contrário das cenas de ação, sempre em movimento e oblíquas. E às vezes a forma como o requadro se altera é tão intensa que ele por si só é capaz de narrar o que acontece. Um desses casos notáveis é a sequência da edição 08 de *Mighty Thor* (2017), quando vilões se reúnem em torno de uma mesa redonda (os requadros simulam essa forma). Em determinado momento, depois de acusações e provocações Dario Agger dá um soco na mesa (quadro) e quebra (entorta). Já a edição 11, mostra uma longa sequência em que uma ilha voadora perde seus motores e começa a cair. Então, todos os quadros perdem a referência e parecem flutuar pelas páginas. E em casos mais literais, o requadro retrata com exatidão a ação, como na citada edição 08, onde os requadros assumem a forma da onomatopeia BLAM e de sangue escorrendo para retratar um tiroteio e morte de figurantes.

5^{as} JORNADAS INTERNACIONAIS DE
**HISTÓRIAS EM
QUADRINHOS**
22 a 24 de agosto de 2018
Escola de Comunicações e Artes da USP



Figura 5 – Deslocamento dos Quadros em Cenas de Ação

Fonte: ARRON, Jason, e DAUTERMAN, Russel. **Thor 05**. New York: Marvel, 2015.

Entretanto, Dauterman não manipula a forma do requadro somente em cenas de ação. Assim como nas *splash pages*, suas molduras também reagem à intensidade emocional dos personagens. A edição 20 de *Mighty Thor* mostra a primeira vez que Jane Foster e Odinson se encontram, após o segundo descobrir a verdadeira identidade de Thor. Teimoso e arrogante, Odinson está magoado com Jane. Ele se sente traído pela amiga por ter ocultado dele a verdade, além de furioso consigo mesmo por ser indigno de erguer Mjolnir. Jane tenta uma reaproximação ao explicar o que sente e as dificuldades que está passando, e revela que provavelmente morrerá se continuar a se transformar em Thor, mas que não tem escolha diante da Guerra dos Nove Reinos. Thor não quer escutar, e a rechaça enquanto sua mascote (Thori, um assustador cão de Hel) a faz recuar.

Dauterman poderia ter desenhado todos os quadros com os personagens no mesmo enquadramento, ou ainda usar planos e contraplanos para enfatizar o ponto de vista de quem fala. Entretanto, ele opta nos dois primeiros quadros em um close, com Jane encolhida/envergonhada e Odinson inclinado para trás e mais distante. E para separar os

5^{as} JORNADAS INTERNACIONAIS DE
**HISTÓRIAS EM
QUADRINHOS**
22 a 24 de agosto de 2018
Escola de Comunicações e Artes da USP

dois, ele traça uma calha na diagonal. Essa calha é a representação física do distanciamento emotivo dos dois, e continua além dos três quadros seguintes para retratar o que se passa por trás das intenções dos personagens. No terceiro quadro, Jane está distante de Odinson. No quarto quadro, ao tentar uma aproximação física e emocional (com seu pedido de desculpas) ela ultrapassa a calha, como que se dissesse que não deviam estar separados por uma rixa representada pela calha. Porém o deus nórdico se recusa a ouvi-la e usa Thori para fazer ela se afastar e voltar para seu lado da página.



Figura 6 – Uso da diagramação para retratar emoções com destaque da calha na segunda imagem.

Fonte: ARRON, Jason, e DAUTERMAN, Russel. **Mighty Thor 20**. New York: Marvel, 2015.

Ler a página sem essa percepção do papel da diagramação não altera significativamente a narrativa. Entretanto, a consciência desse simbolismo traz um outro significado e intensidade a cena, enriquecendo-a. De acordo com Postema (2013, p.29) citado por Cohn (2016) as “variações no layout irão alterar a significação das imagens dentro do quadro”, ou seja, ao mudar o tamanho do quadro, seu formato e sua dinâmica, o ilustrador pode alterar potencialmente o significado do desenho. A figura 6 retrata essa

resignificação. Ao reforçarmos a calha por cima da ilustração, fica claro que Odinson não deseja ficar no mesmo quadro que Jane, como uma aplicação metalinguística da calha.

CONCLUSÃO

Russell Dauterman é um desenhista de qualidade excepcional. Seus desenhos são detalhistas, realistas e limpos. Ele consegue dar vida a um rico universo ficcional mitológico que envolve: deuses, trolls, elfos, magia, alienígenas, monstros e usos de tecnologia digna de ficção científica. Isso por si só o faria uma ótima escolha para ser ilustrador de revistas de um dos super heróis mais conhecidos da Marvel. Porém, o que faz de seu trabalho especial é que o desenhista consegue fazer uso de características únicas dos quadrinhos como protagonista da obra.

Ao utilizar alguns elementos das histórias em quadrinhos de uma forma diferenciada, ele potencializa o potencial narrativo da obra. Suas diagramações nunca são estruturas de quadros simples. Seus requadros não se resumem ao papel de moldura. Seus quadros usam ângulos oblíquos e obtusos, diagonais e se movimentam pela página para gerar dinamicidade na leitura. Mas nunca de forma gratuita. Ao contrário, cada alteração na diagramação da página serve a uma função narrativa, potencializando-a.

O resultado é que a experiência de leitura é enriquecida, permitindo múltiplas interpretações dos acontecimentos, que uma forma que só as histórias em quadrinhos podem fazer, devido ao uso de ferramentas que lhe são próprias. Ou como diz Meireles (2015), “dessa forma, cada linguagem se presta em maior ou menos graus às intenções do autor em relação ao objeto a ser expresso. Ou ainda, caso o autor opte por propor uma linguagem, deve procurar aproveitar todos os recursos oferecidos por ela para levar a bom termo a expressão de sua idéia” (MEIRELES, 2015, p. 54). É essa a opção de Dauterman, que utiliza o requadro e o layout da página como instrumentos a serviço de um projeto artístico global, frequentemente subordinado a um plano narrativo, criando assim uma obra impar para leitores e leitoras e para o campo analítico da pesquisa.



REFERÊNCIAS

AARON, Jason; DAUTERMAN, Russel. **Mighty Thor** 01 a 23. New York: Marvel, 2015-17.

AARON, Jason; DAUTERMAN, Russel. **Thor** 01 a 08. New York: Marvel, 2014-15.

BARBIERI, Daniele. **As Linguagens dos Quadrinhos**. São Paulo: Peirópolis, 2017.

COHN, Neil. Navigating comics: An empirical and theoretical approach to strategies of reading comic page layouts. **Frontiers in Cognitive Science**. 4: 1-15. 2013. disponível em: < http://www.visuallanguagelab.com/P/NC_visualnarrative.pdf>. Acesso em: 07 ago. 2018.

EINSNER, Will. **Os Quadrinhos e Arte Sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

GROENSTEEN, Thierry. **O Sistema dos Quadrinhos**. Nova Iguaçu: Marsupial Editora, 2015.

MCCLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo: Makron Books. 1995. 1995.

MEIRELES, Selma Martins. Quadrinhos e Linguística: onomatopeias e Interjeições e suas funções na narrativa em Quadrinhos. In: VERGUEIRO, Valdomiro; SANTOS, Roberto Elísio dos (Org). **A Linguagem dos Quadrinhos: Estudos de Estética, Linguística e Semiótica**. São Paulo: Criativo, 2015.

PEDERSON, Kaitlin, e COHN Neil. "The changing pages of comics: Page layouts across eight decades of American superhero comics." **Studies in Comics** 7 (1):7-28. 2016. disponível em: < <http://www.visuallanguagelab.com/P/2016.SiC.KPNC.pdf>>. Acesso em: 07 ago. 2018.

PEETERS, Benoît. Four Conceptions of the Page. **Case, planche, récit: lire la bande dessinée**. Paris: Casterman, 1998.

SANTOS, Roberto Elísio dos. Aspectos da Linguagem, da Narrativa e da Estética das Histórias em Quadrinhos: Convenções e Rupturas. In: VERGUEIRO, Valdomiro; SANTOS, Roberto Elísio dos Santos (Org). **A Linguagem dos Quadrinhos: Estudos de Estética, Linguística e Semiótica**. São Paulo: Criativo, 2015.

VERGUEIRO, Valdomiro. A Contribuição de Antonio Luiz Cagnin aos Estudos sobre a Linguagem dos Quadrinhos no Brasil. In: VERGUEIRO, Valdomiro; SANTOS, Roberto Elísio dos (Org). **A Linguagem dos Quadrinhos: Estudos de Estética, Linguística e Semiótica**. São Paulo: Criativo, 2015.

VERGUEIRO, Waldomiro. A Linguagem dos quadrinhos: uma alfabetização necessária. In: RAMA, Ângela; VERGUEIRO, Waldomiro (org) **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. São Paulo: Contexto, 2004.