



12º P&D 2016

CONGRESSO BRASILEIRO DE PESQUISA
E DESENVOLVIMENTO EM DESIGN

04 a 07 de outubro de 2016
Belo Horizonte - MG

Blucher Design Proceedings
Outubro, 2016 | num. 2, vol. 9
proceedings.blucher.com.br

PULP SUPERHERO CODE: A INFLUÊNCIA DO DESIGN GRÁFICO DAS CAPAS DAS REVISTAS PULP SOBRE AS CAPAS E LOGOTIPOS DAS REVISTAS EM QUADRINHOS DE SUPER-HERÓIS

Bruno de Almeida Porto
Universidade de Brasília - UnB
brunoporto@brunoporto.com

Selma Regina Nunes Oliveira
Universidade de Brasília – UnB
annakin@uol.com.br

Resumo: O artigo aborda, a partir da definição de campos e hábitos na perspectiva de Pierre Bourdieu, aspectos da cultura de massa do século XX com o objetivo de fazer o levantamento do estado da arte e verificar as influências visuais das revistas *pulp* sobre as capas das revistas de histórias em quadrinhos por ocasião do surgimento do formato *comic book* em meados dos anos 1930. A partir de uma compreensão histórica e editorial, é feito um recorte sobre o desenvolvimento do logotipo de base tipográfica da revista *Superman* (1939), desenvolvido entre 1938-1940 por Joe Shuster e Ira Schnapp. Conclui que os códigos visuais estabelecidos pelas revistas *pulp* se tornam a base para o design gráfico dos logotipos e direção de arte das capas das revistas em quadrinhos de super-heróis.

Palavras-chave: imagem, design editorial, capa de revista, logotipo, quadrinhos

Abstract: The article discusses, from Pierre Bourdieu's perspective of fields and habits, aspects of twentieth-century mass culture with the objective of surveying the state of the art and verifying the visual influences of pulp magazines over comic books covers during the emergence of the comic book format in mid 1930s. From a historical and editorial point of view, a case study is made on the development of the typographic-based logo of the *Superman* magazine (1939), developed by Joe Shuster and Ira Schnapp between 1938-1940. The article concludes that the visual codes established by the pulp magazines became the foundation for superhero comic book covers art direction and logo design.

Keywords: image, editorial design, magazine cover, logo, comics

1. INTRODUÇÃO

Diversos autores como Oliveira (1993, p.19), Vergueiro (2004b), Coogan (2006, p.3), Patati & Braga (2006, p.38), Lopes (2009, p.2-3) e Kantor & Maslon (2013) apontam as revistas *pulp* como uma das principais influências no desenvolvimento da linguagem das Histórias em Quadrinhos (HQs) por sua contribuição aos gêneros ficcionais dos *comics* estadunidenses nas décadas de 1930 e 1940, bem como na transmídiação¹ de seus personagens mais conhecidos e seus arquétipos. A partir do questionamento acerca desta influência, examinaremos se a mesma se reflete na comunicação visual das revistas em quadrinhos de super-heróis, sob as perspectivas de Pierre Bourdieu (2004) e de Barry Barnes (1977), por meio de análise visual descritiva e comparativa. Ao relatarmos os motivos que levaram as editoras de revistas *pulps* a publicar e distribuir revistas em quadrinhos – passando a ter influência sobre seu design gráfico – nos referimos a afirmação de Bourdieu (2004, p.29) de que

“Essas estratégias orientam-se seja para a conservação da estrutura seja para sua transformação, e pode-se genericamente verificar que quanto mais as pessoas ocupam uma posição favorecida na estrutura, mais elas tendem a conservar ao mesmo tempo a estrutura e sua posição, nos limites, no entanto, de suas disposições (isso é, de sua trajetória social, de sua origem social) que são mais ou menos apropriadas à sua posição.”

Neste trabalho, ao investigarmos possíveis relações de design entre as *pulps* e as HQs, entendemos que os campos “são os lugares de relações de forças que implicam tendências imanentes e probabilidades objetivas” (BOURDIEU, 2004, p.27), não se orientando totalmente ao acaso. Nos apoiamos ainda na afirmação de Barry Barnes (1977, p.5) de que as representações pictóricas são construídas sobre convenções disponíveis como recursos de uma cultura ou sub-cultura, sendo manipuladas e organizadas à luz de objetivos e interesses particulares.

2. As revistas *pulp*

Segundo Causo (2014), entre o final do século XIX e o início do século XX, a literatura popular como fonte de entretenimento – por meio de jornais e revistas – foi um fenômeno observado em países como Inglaterra, França, Canadá e, principalmente, Estados Unidos que adotavam “a alfabetização universal dos seus povos, no rastro da Revolução Industrial e da urbanização crescente” (p.2). Sobre os avanços de ordem tecnológica que auxiliaram a ampliação do público leitor desta época, Rafael Cardoso (2008, p.47-48) relata que

“A primeira dessas inovações técnicas está no uso da polpa da madeira para fabricar papel, procedimento já empregado no século 18, mas que só generalizou após a década de 1840. Com a introdução de máquinas no processo de fabricação, o papel foi se tornando aos poucos uma mercadoria abundante e barata, possibilitando a produção de impressos por um preço até então impensável em função do alto custo do próprio suporte.”

Apesar de suas capas sedutoramente coloridas e compostas por cenas dramáticas e fascinantes, as *pulp magazines* foram publicações de literatura popular assim apelidadas pois, para manter os custos de produção baixos, tinham seu miolo impresso em papel de baixa qualidade, fabricado a partir de polpa de celulose. As *pulps* estadunidenses surgiram na década de 1890 e seu auge aconteceu nos anos 1920 e

¹ Narrativas que se ramificam em diversos suportes midiáticos como histórias em quadrinhos, filmes, séries de televisão, desenhos animados, brinquedos, jogos eletrônicos etc.

1930, quando centenas de títulos de diferentes gêneros podiam ser encontrados pela classe trabalhadora e adolescentes nas bancas, alguns com tiragens próximas a meio milhão de exemplares (JONES, 2006, p.51; LOPES, 2009, p.5; CAUSO, 2014, p.2).

Segundo Clute & Nicholls (1993, apud CAUSO, 2014, p.3) e Smith (2000, p.27), a partir de meados dos anos 1910, as *pulps* passaram a apresentar uma maior diversificação de gêneros, destacando-se as revistas de Aventura (jornadas por terras exóticas, guerras, westerns, aviação, capa-e-espada), Casos Policiais (crime, detetives, gangsters), Romance, Erótica, Terror (fantasia, horror, sobrenatural) e Ficção Científica (viagens interplanetárias e interdimensionais, no tempo e por outras realidades). Cada edição trazia em média seis contos e até duas histórias mais longas, assinadas por escritores de qualidades diversas que incluíam expoentes da literatura como Edgar Rice Burroughs, Dashiell Hammett, Raymond Chandler, Edgar Allan Poe, H.P. Lovecraft, H.G. Wells e Júlio Verne, distribuídas por 128 páginas (LOPES, 2009, p.5).

3. Os quadrinhos de aventura

Os últimos anos da década de 1920 marcaram o surgimento das primeiras tiras em quadrinhos de aventuras, que passaram a dividir as páginas dos jornais com as recatadas tiras cômicas que, desde a década de 1890, satirizavam situações e personagens da vida cotidiana “sempre de maneira respeitosa a instituição familiar” (OLIVEIRA, 1993, p.15). Descendentes diretos dos cartuns e charges políticas e sociais produzidos por artistas gráficos europeus a partir do século XVIII (MOYA, 1986, p.11-18; MCCLOUD, 1995, p.16-17), a bem sucedida fórmula das tiras cômicas parecia estagnada para uma era de intensas mudanças sociais. Além da exaustão dos temas de comédia domésticos,

“Os problemas econômicos mundiais na década de 1920, prenunciando a depressão econômica que viria na década seguinte, produziam um leitor mais interessado em olhar para longe do que próximo de si mesmo. As HQs também sentiram necessidade deste alongamento, de fôlego narrativo e fabulação, de voltar-se para as distâncias”. (PATATI & BRAGA, 2006, p.34).

Quadrinistas e editores de jornais remeteram-se às *pulp magazines* em busca de inspiração e conteúdo, que cedem não apenas seus gêneros às tiras de aventuras mas também alguns dos personagens surgidos em suas páginas (PATATI & BRAGA, 2006, p.34-52). É o caso de Tarzan – criado pelo escritor Edgar Rice Burroughs em 1912 para a *All Story Magazine* e adaptado para os quadrinhos por Hal Foster em 1928 – e Buck Rogers – criado pelo escritor Philip Francis Nowlan em 1928 para o conto *Armageddon 2419 A.D.* publicado na *Amazing Stories*, e adaptado para os quadrinhos pelo autor e pelo cartunista Dick Calkins em 1929 (OLIVEIRA, 1993, p.16-17). Estes legítimos representantes, respectivamente, dos gêneros Aventura e Ficção Científica por sua vez inspiraram outros personagens surgidos diretamente nas tiras diárias e páginas dominicais dos jornais, como Jim das Selvas e Flash Gordon, criados por Alex Raymond em 1934. Mas Aventura e Ficção Científica não eram os únicos gêneros apropriados pelos quadrinhos: no mesmo ano, Raymond lançaria também a tira policial do Agente X-9, co-criada com o romancista Dashiell Hammett, que começara sua carreira em 1922 escrevendo para revistas *pulp* de detetive, outro gênero de grande popularidade: no final dos anos 1930, as revistas de detetive contabilizavam mais de 25% dos títulos das *pulps* encontrados nas bancas (SMITH, 2000, p.27).

Hammett, entretanto, não estava sozinho. Assim como os personagens fictícios do universo *pulp*, ou seus arquétipos, faziam a travessia para o universo dos quadrinhos com certa facilidade, o mesmo acontecia com os personagens da vida real. Editores, ilustradores e artistas gráficos das revistas *pulp* aos poucos migram, parcial ou

integralmente, para as HQs, a partir do surgimento de um novo produto: as revistas em quadrinhos. Quando, no início dos anos 1930, os quadrinhos se desvincularam dos jornais e de seu público recatadamente heterogêneo, passando a ser vendidos separadamente em bancas, tornaram-se um poderoso e veículo para as dramáticas, sensuais e violentas aventuras que caracterizavam as *pulps*.

4. As revistas em quadrinhos

Alan Clark e Laurel Clark (1991, p.6-9) estabelecem a publicação *Funny Folks*, de 1874, como a primeira revista inglesa de histórias em quadrinhos, já que na Europa, publicações exclusivamente de comics – charges, caricaturas e cartuns em um quadro só ou sequenciados – já eram comercializadas desde meados do século XIX, dentro de uma longa tradição da narrativa iconográfica europeia (GUBERN, 1979, p.81; OLIVEIRA, 2007, p.16).

Nos Estados Unidos, os suplementos de quadrinhos em formato tablóide foram introduzidos por volta de 1890, se tornando comuns na maioria dos jornais na virada do século (CLARK; CLARK, 1991, p.9). O final daquela década viu o surgimento de reimpressões das tiras e páginas dominicais de jornais estadunidenses como livros, em formatos variados, com uma, duas ou até seis tiras por página (p.10, p.60). A partir do final da década de 1920 os suplementos passam também a ser comercializados individualmente nas bancas, não mais na condição de encartes de periódicos. Apesar da adoção generalizada do formato tablóide, as experimentações com formatos para a publicação de tiras como revistas e livros duraram mais alguns anos até que, em 1933, a Eastern Color Printing Company – gráfica que atuava no segmento de impressão de suplementos coloridos de jornais – produz a revista *Funnies on Parade* contendo reimpressões de tiras de jornais para diversas empresas usarem como brinde de seus produtos. Integralmente impressa em papel de jornal, com capa e 32 páginas de miolo coloridas, a revista se diferenciava apenas pelo seu formato, a metade do tablóide (CLARK; CLARK, 1991 p.60-61; JONES, 2004, p.126).

Segundo Gonçalo Junior (2004), este formato de revista – que passaria a ser chamado de *comic book*, ou formato americano, com cerca de 20 cm (algumas vezes, 17 cm) de largura por 26 cm de altura – possuía vantagens sobre o tablóide, como mais páginas e maior praticidade no manuseio: “Bastava dobrar o tablóide ao meio e grampeá-lo para ter uma revista com o dobro de páginas, mas com custo quase igual – somente algum tempo depois adotou-se uma capa impressa em papel de melhor qualidade” (2004, p.66). No ano seguinte, chega às bancas estadunidenses uma versão revisada da *Funnies on Parade* intitulada *Famous Funnies*, com 64 páginas à cores de reimpressões de suplementos dominicais de quadrinhos e, no final de 1935, a *New Comics*, com 80 páginas de HQs originais. (GUBERN, 1979, p.52; CLARK; CLARK, 1991 p.60-61).

5. A influência do campo das pulps sobre o campo das revistas em quadrinhos

Para Lopes (2009, p.2-3), a revista em quadrinhos nasce em meados da década de 1930 absorvendo características distintas de três formas de entretenimento muito populares nas primeiras décadas do século XX: as tiras de quadrinhos, o cinema de animação e as revistas *pulp*. As revistas em quadrinhos devem às tiras publicadas nos jornais a essência de sua linguagem – a relação espaço-temporal entre duas vinhetas – bem como seus primeiros conteúdos, reeditados e formatados em páginas. Grande parte dos personagens publicados nas primeiras revistas em quadrinhos são oriundos das tiras e do cinema de animação, que passava por um frutífero período com o surgimento dos estúdios Disney (1923) e Warner Bros. (1933). No entanto, Lopes observa que foi

o campo das revistas *pulp* que teve a maior influência direta na estrutura e regras da arte do então novo campo das revistas em quadrinhos visto que seu período inicial foi construído pelas fórmulas, gêneros e práticas comerciais das *pulps* (p.3-4). Esta influência se dá principalmente por que “a maioria dos editores que estabeleceram a revista em quadrinhos como uma mídia de massa estavam, ou haviam estado, envolvidos com a lucrativa indústria das *pulps*”² (p.4). Para Jones (2006, p.80-83), Lopes (2009, p.2-4) e Reed (2014), o interesse dos editores pelos HQs era de cunho estratégico já que os lucros com as primeiras revistas em quadrinhos não eram tão impressionantes quando comparados com as vendas das *pulps*. Gerard Jones (2006) afirma que o interesse inicial dos editores de *pulps* pelas revistas em quadrinhos era ter um produto que tivesse fácil aceitação para facilitar a distribuição de outros que muitos pontos de venda hesitavam comercializar, como *pulps* eróticas, revistas de nu disfarçadas como publicações de arte, e mesmo preservativos e outros contraceptivos (JONES, 2006, p.80-83). Se no final de 1939 havia sete editoras estadunidenses produzindo 50 títulos de quadrinhos, em 1940 eram mais de vinte editoras, publicando 150 títulos, a maioria sendo de super-heróis (KANTOR & MASLON, 2013). Com a crescente popularidade e sucesso comercial das revistas em quadrinhos e a decadência, a partir de meados dos anos 1940, do mercado editorial das *pulps*, as HQs passaram a ser as tábuas de salvação das editoras (PATATI & BRAGA, 2006, p.55).

As editoras adquiriram ou criaram suas revistas em quadrinhos, modificando quando necessário o formato das publicações para o padrão das *pulps* (aproximadamente 18 cm x 25,5cm) e utilizando sua estrutura de edição, impressão, distribuição e licenciamento de personagens para outras mídias, como seriados de rádio e cinema (JONES, 2006, p.134; KANTOR & MASLON, 2013). Esta implementação manteve valores e práticas do campo das *pulps*. Como “os agentes (indivíduos ou instituições) caracterizados pelo volume de seu capital determinam a estrutura do campo em proporção ao seu peso” (BOURDIEU, 2004, p.24), observa-se que as editoras impuseram seu modelo em três esferas: remuneração, propriedade das artes e direitos autorais dos personagens.

O valor de remuneração dos escritores das *pulps* estipulado pelas quatro principais editoras – Frank A. Munsey, William Clayton, Street & Smith Publications e Popular 75 Fiction Company of Chicago – não era alto (STOCKWELL, 2000, p.74). Segundo Cheng (2013, p.25), apesar das histórias em si serem “o principal conteúdo e chamariz das *pulps*, eram o custo de produção mais elástico e o de redução mais fácil”³. As melhores *pulps* pagavam 6 centavos de dólar por palavra, mas a maioria pagava de 0,25 de centavo a 2 centavos, obrigando os escritores a produzir diversas histórias em gêneros diferentes para sobreviverem financeiramente (STOCKWELL, 2000, p.74). Assim como aconteceria com a produção de páginas para as revistas em quadrinhos, em muitos casos os editores retinham os originais e o pagamento acontecia apenas quando a história era publicada (STOCKWELL, 2000, p.74; CHENG, 2013, p.25).

O preço médio pago por uma página de quadrinhos na época variava de três a cinco dólares (JONES, 2006, p.140; KANTOR & MASLON, 2013). Esta transação implicava que tanto a arte em si como os direitos dos personagens criados eram propriedade das editoras, tal qual a prática no campo das *pulps*. Os personagens mais famosos das *pulps*, O Sombra e Doc Savage, eram propriedades da editora Street & Smith que encomendavam

² Tradução nossa para “Most of the publishers who established the comic book as a mass medium were, or had been, involved in the highly profitable pulp industry.”

³ Tradução nossa para “Ironically, although fiction was the primary content and appeal of the pulps, it was also the most elastic cost in their production and the one most easily reduced.”

histórias a escritores como Walter Gibson e Lester Dent. Para Smith (2000, p.21), “as *pulps* operavam com uma noção diferente do modelo de autoria que prevalece em círculos mais ‘literários’”⁴. Os escritores das *pulps* se enxergavam menos como artistas e mais como *freelancers* contratados, sem se importar em fazer revisões, diminuir o tamanho da narrativa ou até mesmo mudar o final da história. Muitos dos que aspiravam ser conhecidos como romancistas “sérios” não usavam seus próprios nomes, ou possuíam vários pseudônimos que lhes permitia publicar mais de uma história por edição (p.21-22). Segundo Natalie Baaklini (2011), o sentimento dos artistas que ilustravam as capas das *pulps* era o mesmo: muitos não assinavam esses trabalhos, nem se importavam se o original era destruído. Os que aspiravam ser “artistas de galeria” tinham vergonha deste trabalho comercial, embora pagasse de trinta a cinquenta dólares por capa (JONES, 2006, p.119; BAAKLINI, 2011)

O modelo de descolamento entre os autores e seus trabalhos foi transposto, pelos editores, para o promissor campo das revistas em quadrinhos. O quadrinista Irwin Hasen afirma que “quando você criava um personagem para uma editora, ela ficava com os direitos” (KANTOR & MASLON, 2013). Segundo o historiador de quadrinhos Mike Benton (apud Vergueiro, 2004), quando Jerry Siegel e Joe Shuster

“venderam a primeira história de Superman em 1938 para a Detective Comics Inc. por 130 dólares, eles também venderam todos os seus direitos em relação ao personagem. Os editores disseram a Siegel e Shuster que esta era a “usual” e a “maneira comercial de fazer as coisas.” Na indústria de revistas de quadrinhos daquela época, a prática comum era realmente comprar todos os direitos junto com o trabalho artístico.”

6. Das capas das *pulps* para as capas das revistas em quadrinhos

Considerando a afirmação de Will Eisner (1985, p.3) de que “nas HQs o texto é lido como imagem”, uma típica capa de revista *pulp* era composta por imagens tipográficas e pictóricas. As imagens tipográficas abrangem o título da publicação e, em um nível hierárquico abaixo, preço, data e os títulos das principais histórias que aquela edição continha, geralmente acompanhados de seus respectivos autores.

Os logotipos dos títulos – e eventualmente outros elementos da capa que não mudavam constantemente, como o preço da publicação – eram desenhados manualmente por letristas pertencentes a equipe de arte das editoras, enquanto as demais informações textuais, que variavam a cada edição, eram produzidas em composição tipográfica (REED, 2006; KLEIN, 2011). Assim como aconteceria com as revistas em quadrinhos, as primeiras revistas *pulp* eram antologias, compostas por histórias com diferentes personagens que retornavam se a vendagem fosse significativa. Seus títulos tinham correspondência direta com a temática de suas histórias. Portanto, da mesma forma que as *pulps* foram batizadas com títulos como *Detective Story Magazine* (1915), *Western Story Magazine* (1919), *Love Story Magazine* (1921), *Sea Stories Magazine* (1922), *Frontier Stories* (1924), *Ghost Stories* (1926), *Air Stories* (1927) e *Fight Stories* (1928), revistas em quadrinhos seriam estruturadas seguindo o mesmo raciocínio: *Famous Funnies* (1935), *Adventure Comics* (1937), *Detective Comics* (1937), *Action Comics* (1938), *Speed Comics* (1939), *Fight Comics* (1940), *War Comics* (1940) e *Jungle Comics* (1940), entre outras.

⁴. Tradução nossa para “*Pulp fiction earned so little respect largely because pulps operated with a different notion of authorship model prevailing in more “literary” circles.*”



Figura 1 Capa da *Spicy-Adventure Stories*, 1936; **Figura 2** Capa da *Detective Novels*, 1939; **Figura 3** Capa da *The Shadow Magazine*, 1937

A ilustração utilizada na capa de uma revista *pulp* tinha como função principal destacar a publicação em meio a outros dois mil títulos diferentes (JONES, 2006, p.75), comunicando o conteúdo daquela edição. Até o início da década de 1930, a imagem costumava remeter à interpretação visual de uma cena determinante ou do título de uma das histórias contidas no miolo, como uma prévia do que o leitor encontraria (Figuras 1 e 2). Com o surgimento de títulos dedicados a um único personagem – *The Shadow Magazine* (1931), *Doc Savage Magazine* (1933), *Ka-Zar* (1936), *Captain Future* (1940) e outros – observa-se também o uso da imagem do personagem-título posando em uma ação característica de suas atividades (Figura 3). As imagens das capas das *pulps* são descritas por Natalie Baaklini (2011) como composições

“com foco em um ou dois personagens, com cores altamente saturadas e um fundo contrastante. As pinceladas ficavam muitas vezes visíveis por causa da velocidade em que os artistas trabalhavam para cumprir os prazos. Isso acrescentava à ilusão de movimento dos personagens. Violência e conotação sexual aparecem em capas como nunca antes, não apenas sugerindo aventura, mas martelando sua cabeça sobre o assunto. Os conflitos eram preto no branco, mocinhos eram bons, os maus eram maus, e o bem sempre triunfa sobre o mal. As mulheres eram voluptuosas, em perigo, e muitas vezes com pouca roupa. Os homens eram pináculos retangulares de testosterona que lutam com o vilão para salvar a mocinha. Todos os personagens estavam em movimento, contorcendo-se, lutando, e exagerando para vender seu momento de perigo para os transeuntes com dez centavos para investir no prazer de descobrir como aquele momento terminaria.”⁵

Observa-se na composição das capas das primeiras revistas em quadrinhos dos gêneros Aventura, Ficção Científica e Casos Policiais, uma emulação dos mesmos princípios imagéticos das *pulps*, porém sem a mesma qualidade tipográfica ou pictórica

⁵ Tradução nossa para “Pulp art is characterized by tight compositions focused on one or two figures, with highly saturated colors and a contrasting background. Brush strokes were often visible because of the speed the artists worked at to make deadlines. This added to the illusion of motion in the figures. Violence and sexual overtones appeared on covers like never before, no longer merely suggesting adventure but beating you about the head with it. Conflict was very black and white, good guys were good, bad guys were bad, and good always triumphed over evil. Women were voluptuous, in distress, and often scantily clad. Men were rectangular pinnacles of testosterone fighting the bad guy to save the pretty girl. All the figures were in motion, twisting, fighting, and overacting to sell their moment of peril to passersby with ten cents to spare for the pleasure of learning how the moment would end.”

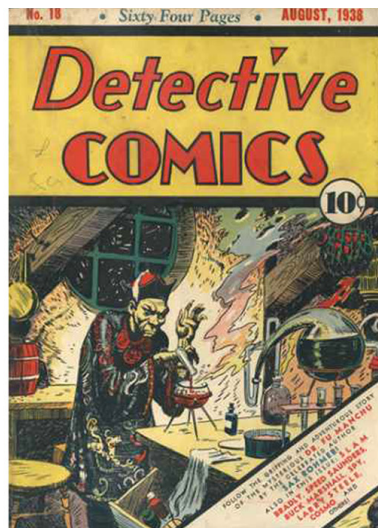


Figura 4 Capa da *Dr. Yen Sin* nº1. Popular Publications, 1936; **Figura 5** Capa da *Detective Comics*, nº18. DC Comics, 1938; **Figura 6** Capa da *Detective Comics* nº1. DC Comics, 1937

(Figuras 4 e 5). Apesar de repetir a estratégia de instigar o possível leitor por meio de uma cena dramática de uma das narrativas apresentadas na revista, a arte da capa não apresentava o realismo gerado pelas texturas e sombreados das pinceladas. Os títulos das publicações, principal imagem tipográfica, não possuíam logotipos com a mesma qualidade, muitas vezes sendo desenhados, ou redesenhados, diretamente na arte (Figura 6).

7. Super-Herói, o filho das *pulps*

Uma evolução do ponto de vista do design de logotipos das revistas em quadrinhos começa a tomar forma a partir do surgimento dos super-heróis, fenômeno no qual as *pulps* tem papel fundamental. Apontado por Lopes (2009, p.4) como um híbrido dos populares gêneros Aventura e Ficção Científica, o gênero Super-Herói se caracteriza por fazer o caminho inverso do escapismo geográfico das *pulps* e do cinema, incorporando na figura do herói aventureiro as possibilidades futurísticas e exóticas das terras distantes, fossem estas outros continentes, planetas ou épocas. Ele, no entanto, situa-se onde a maioria da população estadunidense vivia na década de 1930: os grandes centros urbanos. Em entrevista concedida em 1981, Jerry Siegel e Joe Shuster, criadores do personagem Superman e assumidamente leitores ávidos de *pulps* de Ficção Científica e Aventura, explicaram que inverteram a fórmula do herói que vai para um outro planeta, colocando-o em um ambiente comum, familiar, “o contrário do que costumava ser feito na maioria das histórias de ficção científica” (ANDRAE, 2003). O Super-Herói combina, portanto, elementos dos heróis de Aventura e Ficção Científica de diversas mídias, transpostos para o ambiente urbano, cenário das histórias de crime envolvendo policiais, gangsters e detetives, temas bem sucedidos tanto nas *pulps* como no cinema e nos quadrinhos.

Diante disso, para investigarmos possíveis relações de design de logotipos entre as *pulps* e as revistas em quadrinhos de super-herói, nosso recorte de análise é o Superman, estabelecido por Coogan (2006, p.175) como o primeiro personagem a incorporar de maneira bem sucedida a definição de Super-Herói, tendo definido as convenções do gênero e instituído seus mais reconhecidos códigos visuais: capa, calção sobre a roupa colante e insígnia no peito, entre outras (p.33). O Superman é fruto do intenso diálogo produzido pelos meios de comunicação de massa da indústria estadunidense do início do século XX. O personagem foi desenvolvido por Jerry Siegel e Joe Shuster entre 1933-1938, sofrendo influência direta dos personagens, tramas e códigos visuais de aventura



Figura 7 Quadro em *Action Comics* nº1, p.1. DC Comics, 1938; **Figura 8** Quadro em *Superman* nº1, p.1. DC Comics, 1939; **Figura 9** Quadro na primeira tira de jornal *Superman*. DC Comics, 1939



Figura 10 Logotipo da *Superman* nº1 por Joe Shuster. DC Comics, 1939; **Figura 11** Logotipo da *Superman* nº2 por Joe Shuster. DC Comics, 1939; **Figura 12** Logotipo da *Superman* nº3 por Joe Shuster. DC Comics, 1939

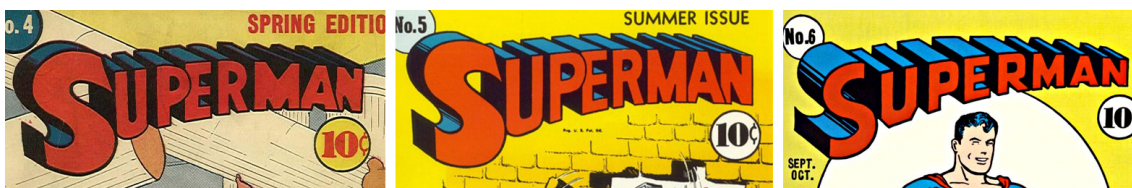


Figura 13 Logotipo da *Superman* nº4 por Joe Shuster. DC Comics, 1940; **Figura 14** Logotipo da *Superman* nº5 por Joe Shuster. DC Comics, 1940; **Figura 15** Logotipo da *Superman* nº6 por Ira Schnapp. DC Comics, 1940

e ficção científica disseminadas nas revistas *pulp*, no cinema e nas tiras de quadrinhos publicadas nos jornais, além de outras referências culturais da época na literatura, rádio e circo. Lançado na edição de estréia da revista *Action Comics* em 1938, seu sucesso levou-o no ano seguinte também às tiras dos jornais e a sua própria revista, a primeira dedicada a apenas um personagem, vendendo 900 mil exemplares (JONES, 2006, p.187; KANTOR & MASLON, 2013). As HQs publicadas nas revistas *Action Comics* e *Superman* e nos jornais (Figuras 7 a 9) eram identificadas por um logotipo composto em letras góticas (não-serifadas), extrudidas em blocos tridimensionais que vão diminuindo de tamanho no sentido da leitura, sugerindo o vôo do protagonista em direção ao céu, no caso, o canto superior direito do quadro.

Embora identificável como um único logotipo, observa-se inconsistências nos traçados de cada uma destas aplicações, especialmente diante do logotipo apresentado na capa da primeira edição de *Superman* (Figura 10), com variações na altura da letra S em relação as demais, distorções na base das letras U e E, e variações no peso e espessura das letras. Como acontecia com outras revistas em quadrinhos da época em que os logotipos eram desenhados diretamente sobre a arte, as variações de desenho prosseguem à medida que a revista *Superman* ganha novas edições (Figuras 11 a 14). O dilema só é resolvido no número 6 da revista, lançada em 1940. O logotipo daquela edição recebeu redesenho de Ira Schnapp, experiente letrista e designer de logotipos de revistas *pulps* (KLEIN, 2011; SCHUMER, 2015). Schnapp utilizou elementos de todas as versões de Shuster, mas corrigiu as distorções nas extrusões e espessuras das letras, apresentadas agora de forma mais proporcional (Figura 15).

Ira Schnapp entrou na indústria das *pulps* como letrista da Trojan Publishing Corporation em 1934, três anos antes da editora adquirir a National Allied Publishing, editora de revistas em quadrinhos como as pioneiras *New Comics* (1935) e *More Fun Comics* (1936). Ao tornar-se o braço da Trojan nos quadrinhos, a National mudou o foco de HQs cômicas para de aventuras. Transformou a *New Comics* em *Adventure Comics* e lançou as revistas *Detective Comics* (1937), cujo sucesso inspirou a mudança de nome da



Figura 16 Logotipo da *Amazing Stories*, vol.1 nº1, 1926; **Figura 17** Logotipo da *Amazing Stories*, vol.3 nº5, 1928; **Figura 18** Logotipo da *Amazing Stories*, vol.12 nº3, 1938



Figura 19 Logotipo da *Astounding Stories of Super-Science*, vol.1 nº1, 1930; **Figura 20** Logotipo da *Marvel Science Stories*, vol.1 nº1, 1938; **Figura 21** Logotipo da *Super-Detective Stories*, vol.1 nº1, 1934

editora para Detective Comics, Inc., atual DC Comics, e *Action Comics* (1938), estréia do Superman (JONES, 2006, p.134; REED, 2006).

A caracterização da influência do design gráfico das *pulps* neste recorte não se dá apenas por meio da atuação deste letrista do campo das *pulps*, embora este fato se mostre particularmente relevante no campo das revistas em quadrinhos, visto que Schnapp continuaria desenvolvendo logotipos para as principais publicações da DC Comics – Flash, Green Latern, Wonder Woman e Justice Society, entre outras – se tornando letrista-chefe da editora de 1949 até se aposentar em 1968 (REED, 2006; KLEIN, 2011). Desenvolvido por Joe Shuster entre 1933-1939 e refinado por Ira Schnapp em 1940, o logotipo *Superman* carrega em sua estrutura, assim como o personagem que representa, elementos visuais das *pulps* de Ficção Científica, Aventura e Casos Policiais.

Logotipos com as características e descrição do logotipo *Superman* podem ser observados nas capas de revistas *pulps* de ficção científica dos anos 1920 e 1930, nas quais letras em blocos tridimensionais sugerem uma trajetória de vôo, ou decolagem, de nave ou foguete espacial, em direção ao canto superior direito da capa. Entre as mais proeminentes, destacamos os diferentes logotipos da *Amazing Stories* (Figuras 16 a 18), lançada em 1926 e publicada nos EUA praticamente de forma ininterrupta até 1995; *Astounding Stories of Super-Science*, lançada em 1930 (Figura 19) e publicada até os dias de hoje; e *Marvel Science Stories*, lançada em 1938 (Figura 20) e embrião da editora de quadrinhos Marvel Comics Group. Observa-se também códigos visuais semelhantes aos do logotipo *Superman* em *pulps* policiais: entre as primeiras *pulps* lançadas pela Trojan, onde Ira Schnapp trabalhou a partir de 1934, destaca-se a revista *Super-Detective Stories*, que em suas quinze edições publicadas entre 1934 e 1935 já apresentava um logotipo com letras extrudidas, diminuindo de tamanho rumo ao canto superior direito da capa (Figura 21).

Este aspecto da influência das *pulps* sobre as revistas em quadrinhos de super-herói é verificado pela contínua replicação dos códigos visuais do logotipo *Superman* ao longo das décadas seguintes a sua criação: letras extrudidas em blocos tridimensionais são observados em logotipos de personagens, publicações e produtos de diversas mídias que desejam ser associados ao gênero Super-Herói (Figuras 22 a 33).



Figura 22 Quadro da *Detective Comics* nº33, p.2. DC Comics, 1939; **Figura 23** Quadro da *More Fun Comic* nº101, p.5. DC Comics, 1945; **Figura 24** Quadro da *Action Comics*, nº252, p.1. DC Comics, 1959; **Figura 25** Capa da *Superfriends* nº1. DC Comics, 1976



Figura 26 Capa da *The Incredible Hulk* nº1. Marvel Comics Group, 1962; **Figura 27** Capa da *Captain Marvel* nº18. Marvel Comics Group, 1968; **Figura 28** Capa da *Marvel Super-Heroes* Nº18. Marvel Comics Group, 1969; **Figura 29** Capa da *X-Men Special* nº1. Marvel Comics Group, 1970

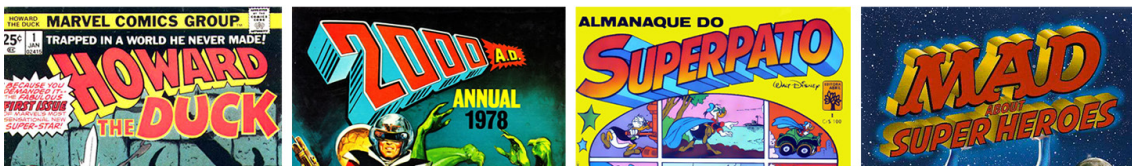


Figura 30 Logotipo da *Howard The Duck* nº1. Marvel Comics Group, 1975; **Figura 31** Logotipo da *2000 A.D. Annual* 1978. Fleetway, 1978; **Figura 32** Logotipo do *Almanaque do Superpato* nº1. Editora Abril, 1982; **Figura 33** Logotipo de *MAD About Super Heroes - Version 2.5*. Fall River Press, 2012

7. CONCLUSÃO

Ao longo deste trabalho, demonstramos que as semelhanças nos códigos visuais das revistas *pulp* e de HQs são consequências das influências do estado da arte e das práticas comerciais do campo das revistas *pulp* estadunidenses sobre o promissor campo das revistas em quadrinhos. Com isso, observamos que estes códigos perduram até os dias de hoje, sobretudo nas revistas de Super-Herói, gênero surgido nas revistas em quadrinhos sob influência direta das *pulps* de Aventura, Ficção Científica e de Casos Policiais.

REFERÊNCIAS

- ANDRAE, Thomas. **Of Superman and kids with dreams: a rare interview with the creators of Superman: Jerry Siegel & Joe Shuster**. In: The Superman Website, 4 out. 2003. Disponível em <http://web.archive.org/web/20031004194935/http://superman.ws/seventy/interview/?part=0> Acesso em: 15 mar. 2016
- BAAKLINI, Natalie. **Robots, Mad Scientists and Damsels: Astounding Pulp Cover Art**. In: io9, 26 ago. 2011. Disponível em <http://io9.gizmodo.com/5834890/robots-mad-scientists-and-damsels-astounding-pulp-cover-art-1930-1955> Acesso em 21 abr. 2016
- BARNES, Barry. **Interests and the growth of knowledge**. Londres: Routledge & Kegan Paul, 1977
- BOURDIEU, Pierre. **Os usos sociais da ciência: Por uma sociologia clínica do campo científico**. São Paulo: Editora UNESP, 2004

CARDOSO, Rafael. **Uma introdução à história do design**. São Paulo: Edgard Blücher, 2008.

CAUSO, Roberto de Sousa (2014). **Os Pulpas Brasileiros e o Estatuto do Escritor de Ficção de Gênero no Brasil**. In: Alambique - Revista académica de ciencia ficción y fantasia. Vol. 2: Iss. 1, Artigo 5.

CHENG, John. **Astounding Wonder: Imagining Science and Science Fiction in Interwar America**. Filadélfia: Penn Press, 2013.

CLARK, Alan; CLARK, Laurel. **Comics: Uma História Ilustrada da B.D.**. Portugal: Distri Cultural Lda., 1991.

COOGAN, Peter. **Superhero: The Secret Origin of a Genre**. Monkeybrain, 2006

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. São Paulo: Martins Fontes., 1985.

GUBERN, Roman. **Literatura da imagem**. Rio de Janeiro: Salvat Editora do Brasil, 1979.

JONES, Gerard. **Homens do Amanhã: geeks, gangsteres e o nascimento dos gibis**. São Paulo, Conrad Editora, 2006.

JUNIOR, Gonçalo. **A guerra dos gibis**. São Paulo: Companhia das Letras, 2004

KANTOR, Michael; MASLON, Laurence. Documentário **Superheroes: A Never-Ending Battle - Episode 1: Truth, Justice and the American Way (1938-1958)**, 2013.

KLEIN, Todd. **Logo Study: STRANGE ADVENTURES Part 1**. In: Klein Letters, 15 fev. 2011. Disponível em <http://kleinletters.com/Blog/logo-study-strange-adventures-part-1/> Acesso em 10 nov. 2015

LOPES, Paul. **Demanding Respect: The Evolution of the American Comic Book**. Filadélfia: Temple University Press, 2009.

MCCLLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: M. Books Editora do Brasil, 1995

OLIVEIRA, Selma Regina Nunes. **Grafic Novel**. 1993. 86 f. Dissertação (Mestrado) – Universidade de Brasília, Programa de Pós Graduação em Comunicação.

_____. **Mulher ao quadrado** - As representações femininas nos quadrinhos norte-americanos: permanências e ressonâncias (1895-1990). Brasília: Editora Universidade de Brasília : Finatec, 2007.

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

REED, Beebe. **Before Batman: What the first twenty-six covers of Detective Comics reveal about the early days of comic books**. In: Nothing but comics, 7 mai. 2014. Disponível em <https://nothingbutcomics.net/2014/05/07/before-batman-what-the-first-twenty-six-covers-of-detective-comics-reveal-about-the-early-days-of-comic-books/comment-page-1/> Acesso em 19 abr. 2014

REED, Robby. **The Big Bang!**. In: Dial B for Blog nº373, set. 2006. Disponível em <http://www.dialbforblog.com/archives/373/> Acesso em 11 nov. 2015

SCHUMER, Arlen. **OH, SCHNAPP! Part 5: The SUPER-est Logo of Them All!**. In: 13th Dimension, 11 mai. 2015. Disponível em <http://13thdimension.com/oh-schnapp-part-5-the-super-est-logo-of-them-all/> Acesso em 11 nov. 2015

SMITH, Erin. **The Hard-Boiled Writer and the Literary Marketplace**. Chicago: Temple University Press, 2000.

STOCKWELL, Peter. **The Poetics of Science Fiction**. Nova York: Pearson Education, 2000.

VERGUEIRO, Waldomiro. **O Super-Homem: o mais completo Super-Herói dos quadrinhos**. In: OFAJ - Não está no gibi, mai. 2004. Disponível em http://www.ofaj.com.br/colunas_conteudo.php?cod=150 Acesso em 18 abr. 2016

_____. **As raízes dos super-heróis dos quadrinhos: da mitologia aos pulps**. In: OFAJ - Não está no gibi, abr. 2004b. Disponível em http://www.ofaj.com.br/colunas_conteudo_print.php?cod=149 Acesso em 18 abr. 2016