

## Altivos aliados de Stan Lee: Jack Kirby e Steve Ditko na revolução dos quadrinhos da Marvel na década de 1960

Rafael Machado Costa<sup>1</sup>

**Resumo:** Neste artigo são abordadas características temáticas e formais presentes nas histórias em quadrinhos do período conhecido como Era de Ouro, bem como rupturas estéticas surgidas em consequência ao Comic Code Authority, que levou ao desenvolvimento de um novo estilo conhecido como Era de Prata. São abordadas as convenções estabelecidas por uma primeira onda de autores vinculada à National Comics e seu posterior desenvolvimento por uma segunda onda no surgimento da Marvel Comics ao redor de Stan Lee e a importância de Jack Kirby e Steve Ditko nesta produção.

**Palavras-chave:** História em Quadrinhos; Era de Prata; Estilo; Jack Kirby; Steve Ditko; Marvel Comics.

### Stan Lee's Amazing allies: Jack Kirby and Steve Ditko in the Marvel comics revolution in the 1960s

**Abstract:** In this article are discussed the thematic and formal features present in the comics of the period known as the Golden Age, as well as aesthetic ruptures arising as a result of the Comic Code Authority that led to the development of a new style known as the Silver Age. It deals with the conventions established by the first wave of authors linked to the National Comics and its later development by a second wave in the appearance of Marvel Comics around Stan Lee and the importance of Jack Kirby and Steve Ditko in this production.

**Keywords:** Comics; Silver Age; Style; Jack Kirby; Steve Ditko; Marvel Comics.

#### Introdução

A chamada Era de Prata é um estilo artístico de história em quadrinhos surgido nos EUA a partir da segunda metade da década de 1950. Seu desenvolvimento se deu como resposta às severas críticas que a produção de histórias em quadrinhos sofreu durante a década de 1950, principalmente a partir das teorias de Fredric Wertham (1895-1981), e sob influência do sistema de autocensura criado pela Comics Magazine Association of America na forma do Comic Code Authority — CCA. A produção de histórias em quadrinhos estadunidense típica da década de 1930 até então, a chamada Era de Ouro, costumava tratar de temas derivados do contexto social da Grande Depressão no qual heróis confrontavam males constituídos como efeitos colaterais do processo de urbanização acelerado e provenientes da própria cidade que tentavam proteger. Assim, o herói da Era de Ouro, influenciado por modelos vindos das tradições da literatura *pulp fiction* e do estilo literário *Hard-Boiled*, era considerado um “herói” por, como na tradição

---

<sup>1</sup> Doutorando e mestre em Artes Visuais com ênfase em História, Teoria e Crítica de Arte pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul, bacharel em História da Arte pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul e bacharel em Direito pela Universidade Ritter dos Reis.

dos mitos clássicos, ser um indivíduo possuidor de virtudes competitivas, como a capacidade de confrontar perigos e superar adversidades, e capaz de assumir uma conduta um tanto incivilizada para poder se opor à incivilidade de seus oponentes. O protagonista da Era de Ouro tratava-se um herói civilizador que enfrentava os vícios inerentes de uma sociedade em expansão, como a criminalidade da Era Gangster e a violência urbana.

Com a instauração do Comic Code Authority (DANIELS, 1971, p. 83-90), a produção de histórias em quadrinhos foi persuadida a não mais tratar de questões moralmente questionáveis, desencorajando seus autores a abordar temas como crime, violência, morte ou qualquer narrativa que pudesse ser interpretada como uma exemplo de conduta a ser evitada ou que questionasse os valores morais médios da sociedade estadunidense de classe média do período. Nesse novo contexto, a produção de histórias em quadrinhos teve de se adaptar e apresentar um novo modelo de narrativa e heroísmo. Assim, em 1956 o então editor da National Comics — futura DC Comics —, Julius Schwartz (1915-2004), junto com o roteirista Robert Kanigher (1915-2002) e o desenhista Carmine Infantino (1925-2013), desenvolveu uma nova versão do personagem Flash — criado originalmente por Gardner Fox (1911-1986) e Harry Lampert (1916-2004) em 1940 — apresentando um novo modelo de herói.

O Flash da Era de Prata estabeleceu um novo modelo no qual a posse das virtudes competitivas não era o suficiente para conceder o status heroico a um personagem. Além delas, o herói necessitava possuir outro conjunto de atributos, as virtudes cooperativas, as quais, baseadas em valores herdados dos heróis da tradição cristã, constituíam-se de um conjunto de valores morais e éticos, como honestidade, lealdade e generosidade. O herói, na tradição da Era de Prata, não era mais um agente civilizador que tentava ordenar as forças caóticas surgidas como efeito colateral do processo civilizatório como ocorria na Era de Ouro. Uma vez que as forças danosas à sociedade deixaram de ser representadas como um produto produzido por ela própria, e sim como um mal externo à sociedade estadunidense idealizada que se infiltrava para corrompê-la, o papel do herói tornou-se o de um agente responsável pela manutenção do *status quo*.

Na sequência do novo Flash, toda uma nova geração de personagens foi reimaginada ou reformulada para dar conta das novas premissas narrativas do período. E, sob influência dos ditames do Comic Code Authority, a produção da Era de Prata seguiu uma tendência segundo critérios platônicos de “boa arte” (PLATÃO, 1997, p. 9), na qual deveriam ser representadas apenas ações que se constituíssem como um bom exemplo segundo preceitos morais conservadores e cuja imitação na vida real não afrontaria o *status quo* social. Entretanto, devendo o protagonista heroico ser alguém de conduta exemplar e moralmente impecável, o resultado foi o surgimento de vários personagens com uma personalidade e comportamento muito semelhantes, que tinham as mesmas reações diante de um determinado contexto e que quase sempre tinham suas narrativas centradas em seus papéis como herói, nos quais podiam atuar na função de figura modelo para a sociedade. Ainda, apesar da existência de títulos como *Justice League of America* e *The Brave and the Bold* da National Comics, nos quais diferentes personagens de publicações diversas se encontravam para participar de narrativas em conjunto e, a princípio, a maioria dos personagens da editora coexistir em um mesmo universo diegético, estas histórias em que se encontravam tinham pouco efeito sobre a cronologia narrativa de cada um dos personagens em seus próprios títulos e não afetavam suas narrativas individuais. Os heróis da National Comics e de outras editoras no início da Era de Prata estavam vinculados a um esquema iterativo (ECO, 1987, p. 264-268), em que os personagens acabam em uma prisão narrativa que os confina a repetir uma mesma série de estruturas de eventos, com uma diferente aparência a cada aventura, que os leva de volta a um fim que é muito similar ao início e que cria apenas uma ilusão de desenvolvimento e derivação sem nunca de fato alterar o *status* destes personagens.

Em 1961 houve uma segunda onda de autores e produções da Era de Prata iniciada na reformulação da então Timely/Atlas Comics na atual editora Marvel Comics ao redor de Stan Lee (1922-2018) a partir

da publicação de *Fantastic Four #1*. Lee trouxe algumas inovações narrativas para a Era de Prata que a impactaram profundamente e influenciaram uma série de autores que o seguiram.

Uma dessas mudanças foi uma ruptura no até então modelo vigente de herói da Era de Prata que apresentava um padrão fixo de moralidade e integridade idealizados e uma conduta comportamental exemplar comum a todos os heróis protagonistas. Os super-heróis da Marvel também seguiam as normas determinadas pelo Comic Code Authority e funcionavam como alegorias que travavam batalhas idealizadas nos céus fora do alcance do homem comum sem abordar de maneira direta grandes problemas sociais ou realizar críticas às instituições vigentes como poderia acontecer nas histórias em quadrinhos anteriores à vigência do Comic Code Authority. Entretanto, diferente do que acontecia com os super-heróis da National Comics e de outras editoras durante o início da Era de Prata, cujas vidas pessoais não eram tão relevantes para suas narrativas e que tinham seu desenvolvimento centrado nos personagens quando trajando seus uniformes e em suas realizações heroicas e exemplares, os super-heróis da Marvel tinham uma perspectiva que abordava suas vidas íntimas que lhes dava suporte.

Os heróis da Marvel Comics não tinham suas narrativas centradas apenas na derrota de um oponente fantástico que ameaçava o *status quo* da sociedade vigente e que, após servirem como exemplos de conduta ideal, voltavam para suas vidas idealizadas como cidadãos encerrando qualquer conflito. Os maiores desafios dos heróis estavam em suas vidas pessoais, e a narrativa se estendia à vida privada destes personagens quando não estavam com seus uniformes e realizando ações grandiosas. Suas virtudes cooperativas eram testadas fazendo com que os heróis tivessem de provar seu valor moral, muitas vezes ao custo de sacrifícios pessoais.

Outro importante paradigma nas produções da Marvel Comics era a expansão do conceito de universo compartilhado, que se tornou mais complexo e elaborado sob a batuta de Stan Lee. Nas publicações da Marvel Comics, um personagem que aparecia de maneira recorrente em uma das publicações da editora poderia, a qualquer momento, aparecer em outro título e interagir com diferentes protagonistas dando a entender que os eventos mostrados em todas as suas publicações estavam vinculados a uma mesma diegese, e que os acontecimentos mostrados em uma história envolvendo um personagem deveriam ser levados em conta em toda e qualquer participação futura deste personagem em próximas publicações. As narrativas passaram a estabelecer entre si um efeito cumulativo que agregava novas informações e contextos aos status dos personagens, afrouxando assim o esquema iterativo.

Tais histórias eram elaboradas segundo o que viria a ser chamado de “Método Marvel”. Lee elaborava os conceitos principais para as narrativas e os passava, muitas vezes através de conversas informais, aos desenhistas, que tinham liberdade para construir e concepção visual da história em quadrinhos e compor as páginas como achassem mais conveniente e acrescentar novos elementos. Após isso, quando achasse necessário, Lee fazia sugestões para modificações ou acréscimos nos desenhos já prontos e escrevia os diálogos dos personagens levando em conta a trama original e os desenhos realizados. Em seguida os desenhos passavam pela arte-final e depois pela colorização (HOWE, 2013, p. 12-13).

Assim, durante a década de 1960, a Marvel Comics foi o ponto de partida de uma segunda onda de autores que acrescentou vários novos elementos à estética da Era de Prata e propiciou um novo caminho para o desenvolvimento do estilo nas histórias em quadrinhos. Stan Lee teve um papel chave nessa produção, mas, tal revolução no modo de se produzir histórias em quadrinhos só foi possível porque Lee trabalhou associado com alguns desenhistas que conseguiram promover inovações estéticas proporcionais e em consonância com as inovações temáticas e narrativas que ele apresentara. Os dois principais colaboradores de Lee e responsáveis pela criação do Universo Marvel junto dele foram Jack Kirby (1917-1994) e Steve Ditko (1927-2018).

Durante a Era de Ouro, uma das grandes influências estéticas para os desenhistas foi o Expressionismo, tanto vindo das Artes Visuais quanto do Cinema. Durante a produção da Era de Ouro, o espaço diegético representado nas ilustrações costumava ser composto através da justaposição de elementos. Os personagens e os objetos relevantes para cada cena eram sobrepostos nos quadros, e o fundo, que podia ter alguns elementos contextualizando a paisagem ou ser apenas uma superfície chapada em uma única cor, era presumido como um espaço narrativo na qual a história e passava. A principal preocupação da maioria dos autores do período era que o espaço apresentasse as características mínimas necessárias para que a história fosse compreensível. Eram espaços que existiam em função da narrativa e, se retirados os elementos principais como os personagens que o ocupavam, o espaço diegético deixava de existir como representação espacial. Tal maneira de representar um espaço diegético tridimensional em uma superfície plana é o que Erwin Panofsky chama de Espaço Agregado ou Concentrado (PANOFSKY, 1993, p. 42-43), um espaço que existe como uma função a ser projetada na leitura nas lacunas da imagem. Dessa forma, os efeitos de profundidade nas ilustrações eram baseados em técnicas vindas dos estilos Barroco e do Expressionismo, que manipulam os contrastes entre claro e escuro e representam sombras não com o objetivo naturalista de simular a forma como as sombras se comportam no mundo real, mas sim que as representam com o objetivo de criar um efeito emocional específico intencionado pelo desenhista, independente de assumir uma aparência diversa daquela obtida por uma iluminação natural no mundo real.

Já na produção de histórias em quadrinhos da National Comics no início da Era de Prata, desenhistas como Infantino e Mike Sekowsky (1923-1989) precisaram criar uma nova estética que mais se adequasse com as premissas narrativas da produção do período e desvinculassem esta nova produção da tradição de quadrinhos anterior à instituição do Comic Code Authority. Uma vez que o objetivo era evitar de representar as cidades estadunidenses com características que indicassem ambiguidade e perigo, as convenções formais vindas do Barroco e do Expressionismo, baseadas em contraste de luz e sombra, foram evitadas. Em seu lugar, foram usadas linhas limpas e áreas claras simulando uma iluminação difusa para representar uma cidade e uma sociedade segura, ordenada e harmoniosa. Sem a possibilidade de usar os contrastes de iluminação para compor os efeitos de profundidade nos desenhos, os desenhistas então valeram-se de outras técnicas, como a da perspectiva linear renascentista. Junto com o novo modelo de composição espacial vindo da arte clássica, também foi apropriado outro elemento estético importante para a tradição clássica: o da representação naturalista. A representação naturalista é uma tendência artística que tem como proposta a composição de representações através da mimetização dos padrões de organização do mundo real. Com isso, os desenhistas da Era de Prata passaram ter como preocupação elaborar representações do espaço diegético que simulassem, através do uso do sistema de perspectiva linear, uma organização tridimensional destes espaços e também em preenchê-los com elementos visuais que estariam presentes caso um espaço real fosse observado. Uma preocupação em mimetizar a experiência óptica real tida pelo leitor/observador se diante de uma cena tridimensional verdadeira. Seguindo essa tendência, os desenhistas passaram a elaborar cenários cada vez mais detalhados e autônomos, nos quais, mesmo sendo retirados os personagens da ilustração, o cenário continuaria sendo inteligível e funcional como um desenho que pretende representar um espaço tridimensional. Um Espaço Agregado (PANOSKY, 1993, p. 42-43) elaborado de maneira objetiva visando a autonomia de sua representação, e não apenas com a finalidade de preencher lacunas em função da narrativa.

Ainda, os super-heróis da National Comics, na tentativa de seguir tradições clássicas que pregavam que as virtudes morais se manifestavam formalmente através de formas harmoniosas e que negavam manifestações de um *páthos* emocional intenso (DIDI-HUBERMAN, 2013, p. 21-22), eram representados sempre com posturas e feições neutras ou quase neutras, mesmo diante de situações tensas e de perigo iminente.

Foi a partir desse contexto que Jack Kirby e Steve Ditko passaram a produzir histórias em quadrinhos com Stan Lee. Jack Kirby era um desenhista veterano quando passou a trabalhar com Lee na construção do Universo Marvel. Fora desenhista durante a Era de Ouro e tinha grande experiência na criação de personagens e com o uso das tradições formais do período influenciadas pelo Barroco e pelo Expressionismo. Steve Ditko fora aluno de Jerry Robinson (1922-2011) na School of Visual Arts (JONES, 2006, p. 358), sendo Robinson um dos principais desenhistas das histórias do Batman durante a Era de Ouro, co-criador de personagens como o Coringa e fortemente influenciado pelo Expressionismo.

Kirby e Lee já haviam trabalhado juntos em publicações da Timely/Atlas Comics, como *Tales to Astonish* e *Tales of Suspense* publicadas a partir de 1959. Nessas publicações, que funcionavam como coletâneas de histórias em quadrinhos com temas diversos, apresentaram HQs que misturavam ficção científica com fantasia e um leve suspense relacionado a temas fantásticos — mas nunca ao terror grotesco ou ao crime devido às regras do Comic Code Authority. Um dos temas recorrentes, apropriado da literatura de ficção científica do período, era o de expedições nas quais cientistas e exploradores partiam para outros continentes, planetas ou dimensões desconhecidos, confrontavam nativos selvagens, criaturas não-humanas, gigantes e seres fantásticos, além de eventuais traidores que desejavam obter só para si algum tipo de poder ou vantagem. Entre essas publicações, as que mais se destacavam das produzidas em parceria entre Lee e Kirby eram as histórias em quadrinhos sobre monstros (figura 1), que se aproximavam um pouco da estrutura das antigas HQs de mistério e terror da EC Comics anteriores ao Comic Code Authority, mas substituindo as temáticas de crime, terror e assassinatos por temas de ficção pseudocientífica absurda no contexto do fascinante sublime da energia nuclear.

Durante a Era de Ouro, ocasionalmente os super-heróis confrontavam algum monstro, mas o conceito de monstro nesse período era bem específico: a alegoria máxima da selvageria e do caos aos quais o herói deveria ordenar. Os monstros da Era de Ouro não costumavam ter narrativas de origem, apenas eram apresentados como manifestações de um mal antigo e imemorial, a personificação dos vícios humanos a ser combatida pelo super-herói ao executar seu papel como agente civilizador.

Já os monstros de Lee e Kirby costumavam ter uma história de origem comumente relacionada a tentativas humanas de manipular ou controlar forças da natureza muito maiores do que eles. Monstros que eram gerados por cientistas que pretendiam domar as forças da criação e da vida ou despertados por pessoas gananciosas que acreditavam ser capazes de manipular seus poderes para benefício próprio. Temas muito próximos aos dos filmes japoneses de *kaijuu*, como *Godzilla*, ou seus equivalentes estadunidenses, como *Them!*, ambos de 1954. A maioria desses monstros não eram considerados vilões a partir de julgamentos morais de suas condutas, mas forças da natureza incontroláveis que funcionavam como alegorias para o maior dos terrores sublimes produzidos pela tentativa humana de dominar a natureza: a bomba atômica.

**Figura 1:** Stan LEE (1922-2018) [roteiro]; Jack KIRBY (1917-1994) [desenho].



**Fonte:** *Tales of Suspense #14* [capa], fevereiro de 1961. Atlas Comics [Marvel Comics].

Na produção da National Comics durante a Era de Prata, Infantino e Sekowsky evitavam desenhar seus heróis expressando emoções intensas e fortes *pathos* para mantê-los dentro de formas harmônicas que serviam para representar sua condição de indivíduos moralmente ordenados, mantendo um “estilo da casa” que desestimulava que os desenhistas tivessem estilos pessoais muito específicos e diferenciados (JONES, 2006, p. 321). Já na produção de Kirby o que ocorria era o oposto. Kirby se apropriou das novas tendências formais da Era de Prata, como a construção de espaços diegéticos autônomos compostos com o uso da perspectiva linear e a mimetização naturalista de características ópticas, e as combinou com elementos da tradição expressionista, resultando em um estilo bem específico. Nos desenhos de Kirby, convenções naturalistas eram empregadas ao desenhar corpos humanos, mantendo certa proporção que buscava se aproximar das medidas reais, mas seus rostos se distanciavam das convenções apáticas de neutralidade como indício de estabilidade emocional e moral ao serem desenhados com expressões de terror, tensão e surpresa. Kirby, ao desenhar seus cenários, seguia os padrões de organização do mundo real através do uso da perspectiva linear. Ainda, preenchia esses espaços diegéticos com uma série de elementos e detalhes que não seriam obrigatórios para o entendimento da história, mas que estavam ali para simular as características ópticas que estariam presentes se o leitor estivesse diante de um espaço real. Assim Kirby criava espaços diegéticos segundo tendências de mimetização da realidade, mas os ocupava com personagens apresentando fisionomias cheias de intensas emoções resultando em desenhos que combinavam naturalismo e expressionismo.

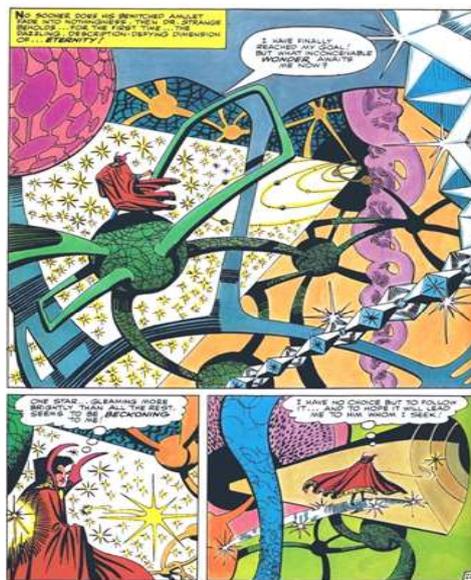
Kirby aplicou a tendência naturalista de representar superfícies segundo mimetização da experiência óptica de uma maneira sem par quando a usou para, de forma elaborada, representar os monstros de suas primeiras parcerias com Lee ou as tecnologias fantásticas das histórias em quadrinhos do Quarteto Fantástico. Não apenas mimetizava os padrões de organização natural ao representar objetos do mundo real, como criou um padrão próprio para a representação de tecnologias avançadas e seres fantásticos que seguia tão bem e de maneira tão verossímil como se realmente existisse um padrão externo e superior ao artista que este incorporava para executar suas imagens, criando assim um tipo de “naturalismo do que não existe” ou o que Panofsky chama de “reino do visionário” (PANOFSKY, 1993, p. 66-67).

Ditko, que foi parceiro de Lee na criação de personagens como o Homem-Aranha (Spider-Man) e o Doutor Estranho (Doctor Strange), também compunha seus desenhos dentro de uma lógica de autonomia do espaço, mas muitas vezes os enquadrava em ângulos estranhos que não imitavam os enquadramentos

comumente obtidos por câmeras fotográficas ou cinematográficas e os combinava com elementos vindos do Surrealismo. Tentava representar segundo as premissas da autonomia do espaço diegético ambientes que não possuíam referências no mundo real e, portanto, não representavam algo real, mas apenas um conceito hipotético de espaço. Ao representar as dimensões alternativas pelas quais o Doutor Estranho viajava e que não seguiam as regras do espaço tridimensional do mundo real (figura 2), Ditko tinha de criar uma convenção de perspectiva na qual este modelo de espaço ficcional era estruturado e, a partir daí, reproduzia este padrão artificial criado nas demais representações destes mundos paralelos dando a eles uma condição de verossimilhança que só poderia ser obtida com a mistura de elementos do naturalismo e de estilos intencionalmente subjetivos como o Expressionismo e o Surrealismo.

Kirby desenhava criaturas e objetos que seguiam um padrão complexo e verossímil, mas que não tinham paralelos no mundo real para serem mimetizados, e os inseria em um espaço diegético naturalista e preenchido de detalhes cujo objetivo era simular uma experiência óptica real e dar autonomia a este espaço em relação à narrativa e aos personagens representados. Enquanto Ditko desenhava espaços também visualmente complexos e cheios de detalhes sem necessidade narrativa e que estavam ali apenas por questões de beleza e autonomia do espaço diegético, mas que desafiavam a lógica das três dimensões se aproximando de formas surrealistas e, ao mesmo tempo, eram conceitualmente objetivos.

**Figura 2:** Stan LEE (1922-2018) [roteiro]; Steve DITKO (1927-2018) [desenho].



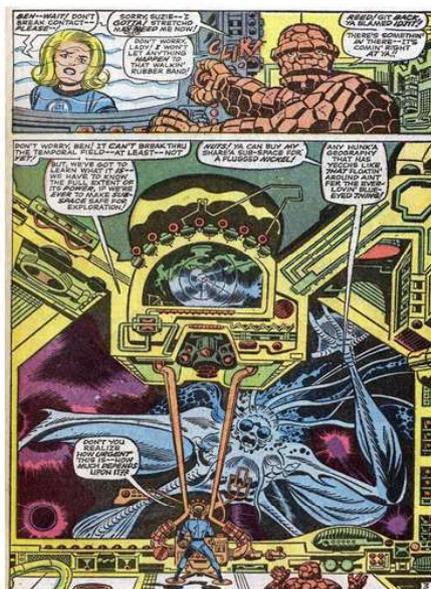
**Fonte:** *Strange Tales #135* [detalhe], agosto de 1965. Marvel Comics.

A produção de histórias em quadrinhos da Marvel durante a década de 1960 produzidas por Stan Lee, Jack Kirby, Steve Ditko e outros propiciou uma grande inovação dentro do próprio estilo em que foi concebida, a Era de Prata. Não apenas pelas inovações temáticas e narrativas, mas também por uma complexa série de dispositivos formais que complementavam estas inovações narrativas. Tais inovações formais só foram possíveis devido a certa liberdade autoral concedida aos desenhistas em relação aos modelos até então vigentes nos quais os artistas do período trabalhavam.

Kirby e Ditko construíam espaços diegéticos segundo as convenções da perspectiva linear acrescentando elementos e enquadramentos expressionistas e criaram padrões de organização espacial que não existiam e não eram possíveis de experimentação óptica no mundo real. As convenções estabelecidas para as tecnologias e criaturas alienígenas de Kirby e para os espaços extradimensionais de Ditko não

possuíam referencial externo ao qual pretendiam mimetizar, mas eram elaborados através de lógicas específicas construídas pelos artistas de uma forma coerente e esquematizada que, diante da repetição destes padrões, os leitores os reconheciam como sendo verossímeis. Um dispositivo tecnológico kirbyniano tornou-se tão natural na diegese das histórias em quadrinhos, que o leitor passou a reconhecê-lo como algo construído dentro de um sistema de organização de formas natural, e a expressão “kirbyniano(a)” tornou-se um adjetivo reconhecido e empregado pelo público de histórias em quadrinhos para se referir a um conjunto de características formais específicas e é utilizada até hoje. Kirby desenhava máquinas de aparência complexa e cheia de detalhes que não pretendiam representar um objeto possível, uma vez que tais tecnologias não existem no mundo real nem as especificações e funcionalidades precisas de cada um dos componentes existem na diegese para serem significadas (figura 3). Entretanto tais detalhes visuais, quando observados em seu conjunto, parecem apresentar uma métrica e um ritmo que os dá uma aparência de coerência e propósito. E, se observadas várias suas máquinas ao longo de diversas histórias em quadrinhos por anos, mais natural se torna aceitá-las como verossímeis, pois tornam-se uma continuidade de uma mesma base ou princípio tecnológico hipotético. Ditko e Kirby apropriaram-se de técnicas e convenções expressionistas que serviram de base para sua formação como artistas e as ordenaram ao combiná-las com princípios naturalistas vigentes na produção da Era de Prata criando um estilo específico misto que introduziu novas características estéticas à produção do período tão revolucionárias quanto às renovações temáticas apresentadas por Stan Lee e que mutuamente se complementavam.

**Figura 3:** Stan LEE (1922-2018) [roteiro]; Jack KIRBY (1917-1994) [roteiro e desenho]; Joe SINNOTT (1926-) [arte-final].



**Fonte:** *Fantastic Four* #56 [detalhe], novembro de 1966. Marvel Comics.

## Referências

COMICS MAGAZINE ASSOCIATION OF AMERICA. **Comic Code Authority**. Lambiek Comiclopedia. Available en: <https://www.lambiek.net/comics/code.htm>.

DANIELS, L. **Comix**: a history of comic books in America. New York: Outerbridge & Dienstfrey, 1971.

DIDI-HUBERMAN, G. **A Imagem Sobrevivente**: história da arte e tempo dos fantasmas segundo Aby Warburg. Rio de janeiro: Contraponto, 2013.

ECO, U. Apocalípticos e Integrados. 2. edição. **Coleção Debates**, n. 19, São Paulo: Editora Perspectiva, 1987.

HOWE, S. **Marvel Comics: a história secreta**. São Paulo: LeYa, 2013.

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

PANOFSKY, E. **A Perspectiva como Forma Simbólica**. Lisboa: Edições 70.

PLATÃO. A República. Tradução: Carlos Alberto Nunes. Belém: Editora da Universidade do Pará, 1975. Livro III, p. 130-145. In: DUARTE, R. [organização]. **O Belo Autônomo: textos clássicos de estética**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 1997, p. 9-23.

WERTHAM, F. Revistas em Quadrinhos: guia para a delinquência. Compilação do livro Sedução dos Inocentes. In: **Seleções do Reader's Digest**, maio de 1954, p. 24-30.

Recebido em: 01.07.2019

Aprovado em: 07.08.2019