

JORNADAS INTERNACIONAIS DE
2^{as} HISTÓRIAS EM
QUADRINHOS

CADERNO DE RESUMOS

**ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES
UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO**

20 A 23 DE AGOSTO - 2013



JORNADAS INTERNACIONAIS DE
**HISTÓRIAS EM
QUADRINHOS**

CADERNO DE RESUMOS

Ano 2 - Número 2 - Agosto de 2013

**ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES
UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
20 A 23 DE AGOSTO - 2013**

Realização

**Observatório de Histórias em Quadrinhos
da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo**

2^{as} Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos Caderno de Resumos

Realização

Observatório de Histórias em Quadrinhos da ECA-USP

Organização e edição

Nobu Chinen (Faculdades Oswaldo Cruz)

Paulo Ramos (UNIFESP)

Waldomiro Vergueiro (ECA-USP)

Ilustração da capa

Will

Apoio tecnológico

Karina Menegaldo

Apoio

Comix

Departamento de Letras da Universidade Federal de São Paulo

Editora Criativo

Editora Marsupial

Editora Peirópolis

Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo

Opel Consultoria

Programa de Pós-Graduação em Comunicação da ECA-USP

Zarabatana Books

2^{as} Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos
– Caderno de Resumos. 20 a 23 de agosto de 2013,
São Paulo. Organizado por Nobu Chinen, Paulo Ramos
e Waldomiro Vergueiro. São Paulo: Observatório de
Histórias em Quadrinhos da Escola de Comunicações
e Artes da Universidade de São Paulo, 2013.

ISSN 2237-0323

1 . Histórias em Quadrinhos. 2. Jornadas
Internacionais de Histórias em Quadrinhos.

SUMÁRIO

Apresentação	5
Programação Geral	6
Resumos / Eixos Temáticos	8
Quadrinhos e Arte	9
Quadrinhos e Cinema	21
Quadrinhos e Cultura	27
Quadrinhos e Educação	35
Quadrinhos e Gêneros Textuais	57
Quadrinhos e História	65
Quadrinhos e Humor	79
Quadrinhos e Identidade	85
Quadrinhos e Jornalismo	95
Quadrinhos e Linguagem	105
Quadrinhos e Literatura	123
Quadrinhos e Mercado	139
Quadrinhos e Mídias Virtuais	147
Quadrinhos e Relatos Biográficos	151
Quadrinhos e Sociedade	155

APRESENTAÇÃO

As 2^{as} Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos confirmam o que a primeira edição, realizada em agosto de 2011, já havia sinalizado: o Brasil passa por uma ampliação no volume de pesquisas sobre o tema. Divididas em diferentes universidades e áreas do saber, elas ainda não haviam encontrado um *locus* privilegiado e adequado para serem expostas de forma sistemática em âmbito nacional.

Agora têm.

Esta segunda edição do encontro acadêmico não só confirma a tendência de crescimento, como também revela que ela se mantém em franca expansão. O número de resumos aprovados foi maior do que o registrado em 2011. Foram aprovados 201 trabalhos, contra 181 na edição anterior.

Outra tendência que o congresso reprisa é a de receber pesquisadores estrangeiros, seja na forma de comunicações individuais, seja como conferencistas. Estas 2^{as} Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos terão exposições de estudos realizados na Argentina, Espanha, Estados Unidos e França.

Os trabalhos foram agrupados em 15 eixos temáticos, cada um deles reunindo interesses de pesquisa comuns. A leitura das comunicações elencadas neste Caderno de Resumos permite a compreensão das principais tendências de pesquisa na área e confirma a diversidade de abordagens científicas das histórias em quadrinhos sob as mais variadas óticas.

Este caderno representa, assim, um registro histórico do atual nível da pesquisa sobre quadrinhos no país.

É um quadro inédito e extremamente promissor.

Nobu Chinen

Paulo Ramos

Waldomiro Vergueiro

Organização das 2^{as} Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos

PROGRAMAÇÃO GERAL

20/08

TERÇA-FEIRA

14h00 – 15h30

Mesas temáticas

15h30 – 16h00

Intervalo

16h00 – 17h30

Mesas temáticas

18h00 – 18h45

Lançamento de livros

19h00

Abertura oficial

Conferência de abertura:

Panorama das pesquisas sobre quadrinhos no mundo

John Lent (EUA)

21/08

QUARTA-FEIRA

14h00 – 15h30

Mesas temáticas

15h30 – 16h00

Intervalo

16h00 – 17h30

Mesas temáticas

18h00 – 18h45

Lançamento de livros

19h00

Conferência:

Cenário contemporâneo dos quadrinhos na Espanha

Manuel Barrero (Espanha)

22/08

QUINTA-FEIRA

14h00 – 15h30

Mesas temáticas

15h30 – 16h00

Intervalo

16h00 – 17h30

Mesas temáticas

18h00 – 18h45

Lançamento de livros

19h00

Conferência:

Desafio da publicação de pesquisas sobre quadrinhos no Brasil

Henrique Magalhães (Brasil)

23/08

SEXTA-FEIRA

14h00 – 15h30

Mesas temáticas

15h30 – 16h00

Intervalo

16h00 – 17h30

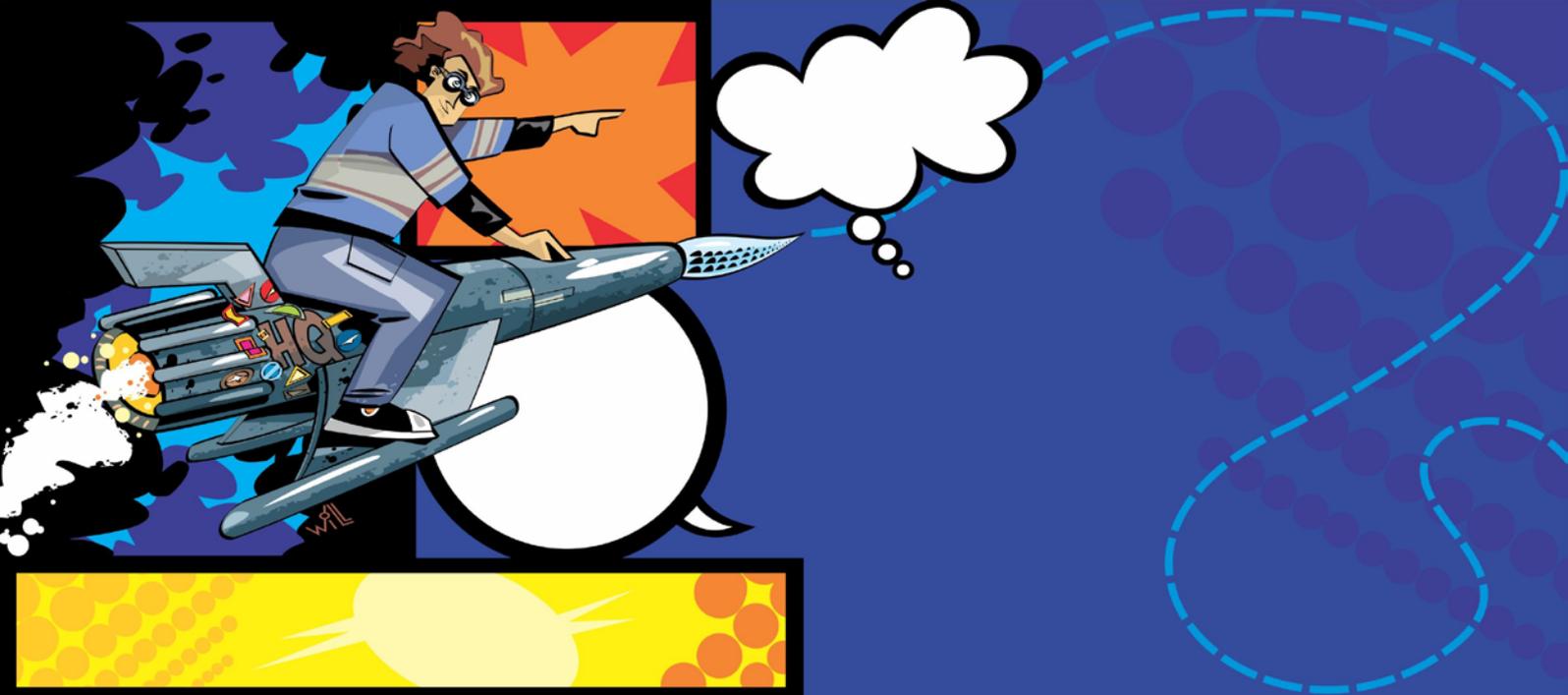
Mesas temáticas

18h00 – 19h30

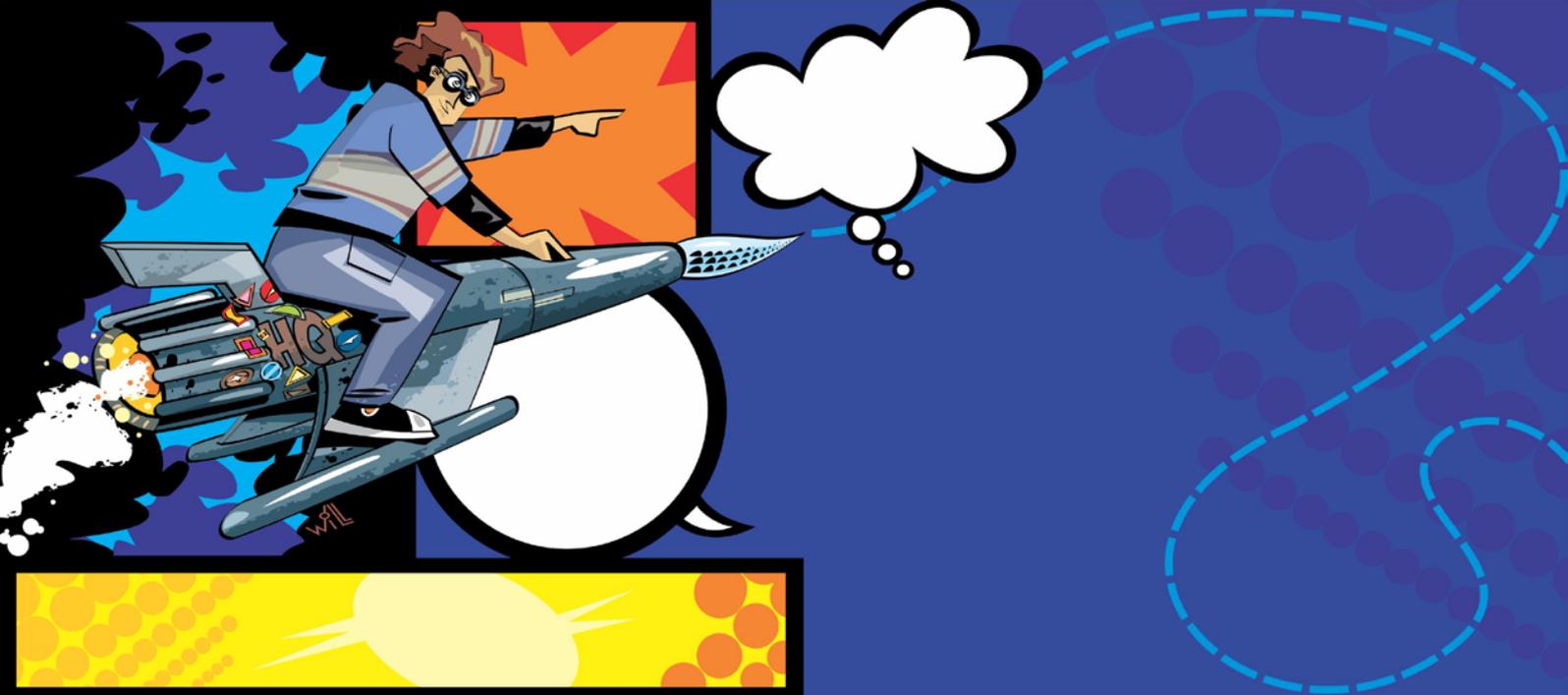
Conferência de encerramento:

Panorama das pesquisas sobre quadrinhos na Espanha

Jesús Jiménez Varea (Espanha)



RESUMOS / EIXOS TEMÁTICOS



QUADRINHOS E ARTE

ANACRONISMO DA ARTE NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: REVISITANDO A EXPOSIÇÃO DE 1951

Alexandre Linck Vargas

Em 1951, São Paulo, aconteceu a primeira exposição artística sobre quadrinhos que se tem registro. Como bem se sabe, era um momento bastante impróprio pra admitir valor artístico nas HQs. Contudo, a exposição, aos olhares de hoje, aponta para problematizações da arte que tomariam uma forma mais apurada décadas depois. Jacques Rancière, através das suas conceituações do que ele denominará de regimes da arte – ético, mimético e estético –, e suas implicações que repensam as noções de modernismo e pós-modernismo, é de imensa valia para traçar a exposição de 1951. Movimentos nos anos 1960, como a banda desenhada europeia voltada ao formato álbum e ao erotismo, o interesse das escolas estruturalistas e pós-estruturalistas pelas HQs na Europa, o surgimento dos comix no cenário contracultural norte-americano, e a explosão vanguardista da Pop Art foram alguns dos muitos fatores que elevaram as HQs ao estatuto de arte sob uma premissa fortemente enraizada no que viria ser o pós-modernismo. O que é preciso investigar com maior rigor é 1) como um regime pós-modernista deu visibilidade aos quadrinhos enquanto arte – e encontra choques curiosos, como em Eisner e McCloud por uma valorização modernista décadas depois –, 2) de que forma o ideário pós-modernista já estava presente na exposição de 1951, ou, antes mesmo, de que maneira o modernismo brasileiro e seu manifesto antropófago já não dava embasamento para que fosse justamente no Brasil algum pioneirismo no que associa quadrinhos e arte. Pensar o modernismo e pós-modernismo para além da cronologia norte-americana e europeia, evocar o anacronismo na arte em pensadores como Walter Benjamin, Aby Warburg e Georges Didi-Huberman, e com isso mapear um regime de visibilidade às HQs, ontem e hoje, aqui e lá fora, parece algo imprescindível para uma maior maturidade do que se tem por artístico nas histórias em quadrinhos.

Palavras-chave: Histórias em Quadrinhos; Arte; Anacronismo

DA DURAÇÃO AO INSTANTE: IMPRESSÕES SOBRE A RELAÇÃO ENTRE TEMPO, QUADRINHOS E FOTOGRAFIA NA GRAPHIC NOVEL O FOTÓGRAFO

Alexandro Carlos de Borges Souza

Arte da captura da imagem estática, enquanto fragmento ou sombra do real, a fotografia desenvolveu uma relação rica e conflituosa com o tempo, seja como registro deslocado do passado, seja como reconstituente da memória. Os quadrinhos, por sua vez, são a arte narrativa baseada na imagem fragmentária por excelência. No campo filosófico, duas concepções ontológicas do tempo são fundamentais para o entendimento

da modernidade e da pós-modernidade: a duração, proposta por Henri Bergson e o instante, teorizado por Gaston Bachelard. No primeiro caso, vemos o tempo como uma continuidade, essencial para a construção da memória. O conceito bachelardiano, por sua vez, encara o tempo como uma sucessão de rupturas infinitas. Na graphic novel *O Fotógrafo*, um trabalho conjunto do fotógrafo Didier Lefèvre, do desenhista e roteirista Emmanuel Guibert e do colorista e diagramador Frédéric Lemercier, os autores fundem as linguagens dos quadrinhos e a fotográfica para construir um relato, a partir das memórias e das fotografias de Lefèvre, sobre uma missão humanitária promovida pela ONG Médicos sem Fronteiras no Afeganistão. Na obra, o tempo é retratado numa tensão entre essas duas visões antagônicas. Para embasar essa leitura crítica, aplicou-se uma análise de conteúdo para determinar o aproveitamento espacial utilizado pelos autores para distribuir fotografias e desenhos na obra.

Palavras-chave: Memória; Quadrinhos; Fotografia

TRAGÉDIA COMO METAFÍSICA: SANDMAN DE NEIL GAIMAN E O DESASSOSSEGO DO UNIVERSO DC

Attila de Oliveira Piovesan

Sonho dos Perpétuos ou Morpheus, protagonista da série de histórias em quadrinhos *Sandman* escrita pelo autor britânico Neil Gaiman, tem carga manifesta de tragicidade como o herói condenado, portador de uma falha terrível. Enquanto a narrativa se desenvolve, o leitor depara-se com eventos na história que, se por um lado, revelam traços duvidosos do caráter de Morpheus (tais como a incômoda recorrência de amores mal-resolvidos, o orgulho exacerbado que resulta no afastamento de seu filho Orpheus e o subsequente assassinato deste pelas mãos do próprio pai, e um inflexível senso de dever capaz de alienar aqueles que lhe são próximos), por outro desenvolvem no personagem sentimentos graduais de culpa e insatisfação que, aliados a um honrado senso de responsabilidade, resultam no ocaso da manifestação dos sonhos. Analisando a tragédia e sua transformação no decorrer histórico, veremos como este percurso culminou em um conceito que perpassa as obras de pensadores alemães como Kant, Schiller, Schelling, Hegel, Schopenhauer e Nietzsche: a filosofia metafísica do trágico. Aplicando as noções de tragédia e filosofia do trágico, compreende-se melhor a trajetória de Morpheus, ao mesmo tempo que se desvela uma visão inquietante da própria realidade da narrativa, ou seja, o universo ficcional de super-heróis da DC Comics.

Palavras-chave: Tragédia e Filosofia do Trágico; Sandman; Universo DC

HQS E CRIANÇAS

Betania Libanio Dantas de Araujo

O desenho sequencial é um procedimento desenhístico de crianças mesmo quando desconhecem o gibi. A criança, ao fazer o desenho em sequência, usa o que Luquet (1969: 207) intitula de artifícios materiais como quadrados, linhas de separação, números. Entre quatro ou cinco anos a criança produz desenhos que narram histórias. Luquet intitula de tipo epinal o desenho representado por quadros sucessivos. Ainda ao desenhar momentos sucessivos onde o desenho posterior se assemelha ao precedente e ao mesmo tempo difere do mesmo, com elementos que permanecem e outros que mudam, criando uma relação de continuidade entre momentos fixos. Ainda sobre o modo como a criança cria observa que reúne elementos que pertenciam objetivamente a momentos diferentes ou, em termos mais exatos, que, de fato, apenas poderiam ser vistos sucessivamente. Este desenho sequencial é percebido por autores que estudam o desenho da criança desde o começo do sec. XX. O propósito desta pesquisa é analisar como a criança sequencializa o desenho bem como apresentar um estudo de caso: Artur, um menino leitor/colecionador da Turma da Mônica e suas reflexões quadrinhescas.

Palavras-chave: Produção; Leitura; Criação

FAZENDO SENTIDO A PARTIR DOS PEDAÇOS: A COLAGEM EM ART SPIEGELMAN

Camila Augusta Pires de Figueiredo

O trabalho a ser desenvolvido tratará do procedimento de colagem nos quadrinhos do artista Art Spiegelman. Com sua origem comumente associada aos “papéis colados” cubistas, a colagem pode ser considerada uma das formas de manifestação da intertextualidade, sinônimo de citação e intertexto. Em Maus (1973-1991), romance gráfico vencedor do prêmio Pulitzer que relata o sofrimento dos judeus durante a Segunda Guerra Mundial, Spiegelman utiliza fotos, mapas e croquis que rompem o enquadramento e o traço típico da narrativa quadrinizada. Em À sombra das torres ausentes (2004), Spiegelman relata o fatídico dia 11 de setembro de 2001, enfocando a reação de seus familiares e analisando as consequências desse episódio na vida dos americanos. Nesse livro-prancheta, jornais, pôsteres e propagandas de revistas são “colados” na página, muitas vezes se sobrepondo às imagens desenhadas pelo autor. Analisando a prática da colagem, buscarei identificar as relações que se estabelecem em sua utilização na mídia dos quadrinhos e, especificamente, em Spiegelman. Para isso, faz-se necessário compreender as escolhas envolvidas no recorte dos fragmentos, os modos de acomodação e os efeitos dessa reescrita, em sua relação com outros textos e enquanto apropriação desses. Ao final deste ensaio, pretendo demonstrar que há uma diferenciação no modo como Spiegelman utiliza a técnica se compararmos Maus a À Sombra chegando, nesta última, a designar mais um procedimento poético, de

paródias e metáforas, do que uma técnica com simples intenção realista. Para isso, serão utilizados trabalhos que oferecem embasamento teórico e crítico sobre os recursos da colagem, dentre eles O Trabalho da Citação, de Compagnon, “Onirismo, subversão e ludismo no romance-colagem”, de Márcia Arbex e “Tendances contemporaines de la mise en Page”, de Thierry Groensteen.

Palavras-chave: Colagem; Art Spiegelman; Intertextualidade

PROCESSOS CRIATIVOS DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS POÉTICO-FILOSÓFICAS: A REVISTA ARTLECTOS E PÓS-HUMANOS 6

Edgar Franco

As histórias em quadrinhos (HQs) analisadas nesse artigo se inserem no contexto da produção contemporânea dos quadrinhos brasileiros, enquadrando-se em um gênero de HQ autoral com características muito peculiares que é denominado de “poético-filosófico”. Segundo Santos Neto (2009, p.71), o artista multimídia Edgar Franco está entre os principais representantes deste grupo. Ainda na década de 1980, numa tentativa inicial de classificar esses trabalhos, eles foram chamados de “quadrinhos poéticos”, fazendo um paralelo com a literatura, ou seja, os quadrinhos tradicionais estariam para a prosa assim como os “quadrinhos poéticos” estariam para a poesia. Posteriormente a insuficiência conceitual do rótulo “quadrinhos poéticos” levou à criação do termo “quadrinhos poético-filosóficos” (FRANCO, 1997, p.54). Este artigo trata do processo de criação das histórias em quadrinhos (HQs) do gênero poético-filosófico publicadas na revista em quadrinhos Artlectos e Pós-humanos número 6, criação de Edgar Franco publicada pela editora Marca de Fantasia no ano de 2012. Foram analisadas as 4 HQs presentes na publicação destacando brevemente os referenciais teóricos e midiáticos que serviram de base para sua criação, além das intenções poéticas e estéticas do artista. As HQs As Chaves da Transmutação, Ciberpajé, ser(pent)eia e Borbopoemas - estão contextualizadas no universo ficcional transmídia da “Aurora Pós-humana”, mundo de ficção científica inspirado pelos avanços tecnológicos em campos como biotecnologia, nanorobótica e realidade virtual, assim como às manifestações tecnognósticas que vêm atreladas ao desenvolvimento tecnocientífico.

Palavras-chave: Histórias em Quadrinhos Autorais; Histórias em Quadrinhos Poético-Filosóficas; Processos Criativos em Arte

HOMEM, SUPER-HOMEM, MULHER E PERGUNTA

Fábio François M. da Fonseca

Este trabalho desenvolve a premissa de que o gênero narrativo dos super-heróis tematiza e reinterpreta a dinâmica existencial entre medianidade e heroísmo. Neste momento, gostaria de reunir e comparar diversas amostras de uma estrutura de enredo que é recorrente neste gênero, o triângulo amoroso em que o super-herói é rival de sua própria identidade secreta. O que se verifica na sucessão histórica destas amostras desde a Era de Ouro até o período pós-Watchmen é um deslocamento gradual da predileção do par amoroso do super-herói em direção ao homem comum que ele é na verdade. A partir desta estrutura narrativa, isto permite sugerir que é o papel cultural da mulher o que solicita a verdade mais extrema e surpreendente aqui, qual seja, que o super-herói não é o herói clássico, nem uma reencarnação do semideus mitológico, mas o próprio homem contemporâneo ainda se inteirando da incomensurável tarefa existencial que se lhe apresenta na contemporaneidade: elaborar novas condições de sentido existencial onde o heroísmo tradicional já não desfruta da mesma autoridade. É possível aproximar esta conclusão do prognóstico de Heidegger de que o questionamento ontológico hoje está colocado em sua radicalidade dado o exaurimento do potencial instaurador da metafísica clássica. A abordagem de Heidegger, no entanto, se mostra insuficiente por alguma insistência monotônica no heroísmo existencial, que neste estudo pretendemos mostrar ter também presunções metafísicas. Reservando o contexto mais próprio do heroísmo, a saber, o contexto em que ele é oportuno e que não depende do arbítrio do homem, podemos propor que alguma suspensão do heroísmo em favor da pergunta e da escuta é solicitada na política, onde o homem contemporâneo está por elaborar o sentido da sua existência. É possível esboçar uma crítica ao fascismo a partir destas conclusões.

Palavras-chave: Super-Heróis; Hermenêutica Existencial; Política

QUADRINHOS NA FORMAÇÃO DO ARTE/EDUCADOR

Fábio Tavares da Silva

Discutir a inserção e ensino da linguagem dos quadrinhos nas aulas de artes é possível levando em consideração as exigências que hoje se vem fazendo em relação a formação inicial do professor e sua atuação no contexto da contemporaneidade do ensino de arte no Brasil. Um ensino de arte centrado na leitura de imagens, na alfabetização visual, na cultura visual e na interculturalidade, rompendo com o modelo de ensino orientado pela livre expressão e pela polivalência. Neste artigo buscamos entender, por meio de uma análise bibliográfica, como se deu a superação dos preconceitos para com as HQs no contexto escolar, e entender como se deve trabalhar com os quadrinhos na educação, especificamente no ensino de artes visuais. A partir do entendimento de que HQs é uma linguagem artística das Artes Visuais, defendemos a leitura e produção de quadrinhos no ensino de artes em todos os níveis da educação básica. No entanto, seu ensino deve levar em consideração as orientações pedagógicas para o ensino

de artes visuais, neste sentido defendemos um ensino a partir da Abordagem Triangular que se fundamenta por meio de suas três dimensões: leitura, contextualização e fazer artístico. É importante proporcionar aos alunos a leitura, contextualização e a experimentação dos diversos modos de produção de quadrinhos, desde os mais tradicionais aos mais alternativos, pois ensinar aos alunos a produzirem suas próprias histórias nas aulas de artes pode e deve ser um meio para que os alunos expressem e comuniquem entre si e com o mundo. Diante disso é importante o ensino e a aprendizagem de quadrinhos também na formação inicial e continuada do arte/educador, visto que para um professor ensinar HQ é preciso que este professor tenha uma experiência cultural com as HQs, tenha familiaridade com a sua linguagem, e assim reconheça suas infinitas possibilidades comunicativas e expressivas.

Palavras-chave: Educação; Ensino; Artes

LE VOYAGE IMAGINAIRE DE HUGO PRATT NA PINACOTECA DE PARIS – O STATUS DAS HQS/BDS COMO ARTE À FRUIÇÃO PÚBLICA

Gazy Andraus

História em Quadrinhos (HQ) é chamada de Bande Dessinée (BD) na França e leva o status de arte, pois atingiu apogeu e maturidade, confirmando-se pela exposição de Hugo Pratt, intitulada *Le Voyage imaginaire de Hugo Pratt*, ocorrida na Pinacothèque de Paris, de 17/03 a 21/08/2011. Nela, os apreciadores de arte, incluindo os de quadrinhos (e/ou bandas desenhadas), puderam estar presentes para ver a obra de Pratt em seções temáticas. Naquela retrospectiva imagética, a Pinacoteca, que se atém a abarcar artistas e suas produções consagradas no rol das artes, comprovou a valorização artística das obras quadrinizadas do autor em questão, cujas narrativas imagético-literárias aventurescas - comentadas e estudadas por Eco (1998) - descortinaram-se, sobretudo com a HQ/BD *A Balada do Mar Salgado*, exposta na íntegra em meio a outros trabalhos seus. Percebeu-se assim, que a arte (e seus espaços dedicados a ela) não mais desvaloriza as histórias em quadrinhos, incluindo exposições das BDs/HQs, que relevam sua qualidade artística como a de um consagrado Van Gogh, cuja obra foi exibida recentemente na mesma Pinacothèque de Paris. Conclui-se, então, que tal exposição das obras em quadrinhos do italiano Hugo Pratt ratificou a importância das HQ e agregou compartilhamento e fruição para o engrandecimento intelectual/estético, tanto ao que tange à arte per se (Shusterman, 1998), como no seu potencial cultural já que cada vez mais podem ser veiculadas em museus, e que não mais são desvalorizadas em seu estado de arte. Assim, a importância em existirem exposições como essa, minimiza o preconceito conquanto ao valor estético e sócio-cultural e amplia o alcance acadêmico das HQs/BDS, permitindo que mais públicos ecléticos conheçam tal arte - agora consagrada - e se aprofundem nela, devido à exposição num recinto próprio à fruição como nessa Pinacothèque de Paris.

Palavras-chave: Pinacothèque; HQ de Arte; Hugo Pratt

PRESSUPOSTOS PARA UMA CRÍTICA DE ARTE: HQ NO SÉCULO XXI

Ivan Siqueira

Considerando alguns postulados da crítica pós-moderna, tais como as insuficiências do logocentrismo e os limites do formalismo (LYOTARD, 1984; JAMESON, 1991; SEVCENKO, 1995; EAGLETON, 1998), e o fundamento interdisciplinar com o qual se busca compreender os sentidos social e estético das configurações da arte na vida contemporânea (BAUMAN, 2001), este estudo problematiza um conjunto de reflexões sobre os desafios, as possibilidades e as especificidades que tangenciam a crítica de arte de História em Quadrinhos (HQ) hodiernamente (WITEK, 1989; HARVEY, 1996; DI LIDDO, 2009). Sendo consensual que a ontologia das HQ alcançou o status de arte, cumpre refletir sobre os fundamentos da leitura crítica estabelecida a partir de uma concepção estética que incorpore as vicissitudes da contemporaneidade (ROCHLITZ, 1994). Essa concepção se inicia na apreensão de uma sociabilidade fundada na cultura visual, em que as manifestações imagéticas fazem confluir as noções de alta cultura e cultura pop, arte minimalista e arte conceitual, as quais prefiguram entropias e destruição de valores. A conquista de poder político, sexual e ideológico pelas mulheres, os movimentos homoafetivos e os dramas étnicos sublinham aspectos relevantes da pós-modernidade nas configurações estéticas das HQ. A transição entre permanência e renovação é o plano dialético que fundamenta essa leitura crítica. O estabelecimento dessa reflexão pressupõe uma concepção ampliada do papel da imagem e dos seus significados semióticos enquanto tessitura própria de uma época em que o signo visual está inexoravelmente conectado ao contexto, aos seus textos, às suas expressões verbais e às variadas leituras que daí emergem (FREEDBERG, 1989). Nesse sentido, é necessário indagar-se sobre as especificidades do código imagético e verbal das HQ na era digital.

Palavras-chave: HQ e Estética; Pós-Modernidade; Cultura Visual

PROCESSO CRIATIVO EM QUADRINHOS POÉTICOS: O CASO DE MURICITUBA VIU O ><"0> OLHANDO PRA NÓS

Matheus Moura Silva

Edgar Silveira Franco

Este artigo visa discutir o ato criativo do artista plástico e quadrinhista piauiense Antonio Amaral. Tal proposta baseia-se na singularidade do trabalho do autor. Enquanto autor de quadrinhos, Amaral é um vanguardista. Suas histórias destoam em muito do que originalmente se espera de uma história em quadrinhos. Não só de maneira gráfica, mas textual também. As imagens produzidas pelo autor são extremamente complexas e de difícil conceitualização. Seus textos seguem linhas gerais similares ao desenho e rompem

com as expectativas dos leitores de quadrinhos tradicionais. Algo latente no trabalho é a força poética e hermética de expressão do artista, com influência do expressionismo e do abstracionismo aliado a textos um tanto quanto dadaístas. A história escolhida para análise chamasse Muricituba viu o ><”o> olhando pra nós (Camiño di Rato # 6, 2013), e, apesar de construída por Amaral, foi influenciada por este pesquisador, Matheus Moura, tendo até mesmo crédito e interferência direta no resultado final – a participar como coautor. De maneira direta e indiretamente a construção dessa história em especial é inédita e inusitada para ambos os envolvidos. Para Amaral, trabalhar em conjunto é uma experiência nova e desafiadora – que necessita mais do que interpretar uma história escrita para ser realizada. Já para Moura, o que difere é o modo como incitar o desenhista (autor). Diferentemente do roteiro costumeiro (em texto escrito), foi realizada uma história em preto e branco que serviu como base provocadora do ato criativo de Amaral – e não tanto como script a ser seguido. Enquanto pressupostos teóricos, estes visam aproximar os processos criativos dos autores envolvidos com os descritos por artistas pesquisadores como Fayga Ostrower, Stephen Natchmanovitch, Rollo May, Cecília Salles, Scott McCloud, dentre outros.

Palavras-chave: Processo Criativo; Quadrinhos; Poético-Filosófico

O HUMOR GRÁFICO DO JORNAL OVELHA NEGRA

Oswaldo da Silva Costa

Durante os anos 1970, enquanto o Brasil vivia um período de exceção política, surgiram diversos jornais que contestavam o governo militar e a censura por ele imposta. Um desses periódicos foi o Ovelha Negra, criado pelo cartunista Geandré. Para empreender esta pesquisa foram feitas entrevistas com artistas e o levantamento documental dos 8 exemplares do jornal (publicados entre 1976 e 1977), a partir do qual realizou-se a análise de conteúdo dos cartuns e textos do Ovelha Negra. Como resultado, foi constatado que, por ser um jornal basicamente de cartuns, esse veículo impresso inovou a imprensa alternativa da época, cujo conteúdo era predominantemente verbal; detectou-se, através dos gêneros do humor gráfico, sua diversidade temática. Verificou-se também que o uso do “humor rancor” contestava o regime ditatorial. Os periódicos alternativos já eram de conhecimento dos brasileiros desde 1808, quando foi publicado o Correio Braziliense, favorável à independência do Brasil. Hipólito José da Costa escrevia, editava e administrava o jornal com formato de livro na cidade de Londres. Para Chinem, “os jornais da imprensa alternativa eram os únicos canais disponíveis para a crítica e a informação independentes” (1995, p. 54). A vida efêmera era uma das suas características de combater com humor gráfico o regime ditatorial implantado a força.

Palavras-chave: Humor Gráfico; Imprensa Alternativa; Jornal Ovelha Negra

A MODERNIZAÇÃO DA HISTÓRIA EM QUADRINHOS ATRAVÉS DE SUAS RELAÇÕES COM A ARTE E A CULTURA – ANÁLISE DA GRAPHIC NOVEL DEMOLIDOR

Paulo José da Silva

A HQ é uma linguagem pluricultural que sofreu influências diversas e se modernizou. Mas como pesquisar esta modernização? Para responder esta pergunta relacionamos a linguagem dos quadrinhos com a arte e a cultura e buscamos fazer através de seus elementos de construção, uma análise que demonstre algumas destas evoluções. Para este fim usamos uma obra dos anos 80, da série “Graphic Novel”, o Demolidor de Bill Sienkiewicz e Frank Miller. Como referencia bibliográfica usamos o trabalho de Roberto Elísio dos Santos: O caos dos quadrinhos modernos e em função deste elegemos para a análise os elementos: estilo, personagem, tema, narrativa e diagramação. Através destes elementos gráficos, narrativos e temáticos, buscamos explicar o uso moderno dos quadrinhos à luz da arte e da cultura. A primeira relacionada ao desenvolvimento artístico, gráfico e expressivo e a segunda relacionada a transformações sociais e culturais que acabaram por impor temas atualizados, gêneros novos e histórias pautadas sobre questões atuais da sociedade moderna como a violência e o sexo. São estas evoluções que tornaram mais complexos seus elementos de construção e que consideramos como “modernizações” na linguagem, sendo objeto deste estudo. Vamos iniciar o trabalho fazendo uma introdução à linguagem dos quadrinhos na Europa e suas relações com a arte e a cultura. Seu surgimento nos EUA, suas relações com o cinema, com a ficção científica e os heróis modernos. Passaremos para a contracultura, o underground, a Arte PoP e a exploração do corpo como expressão artística, para finalmente nos anos 80, fazermos a análise da Graphic Novel e seus elementos de construção. Esperamos que esta compilação sirva aos propósitos acadêmicos e faça jus a esta linguagem tão importante e interessante para as artes visuais.

Palavras-chave: Histórias em Quadrinhos; Modernização da Linguagem; Arte-Cultura

QUADRINHO FLUSSERIANO – PENSANDO OS QUADRINHOS SOB A PERSPECTIVA FENOMENOLÓGICA DE VILÉM FLUSSER

Raimundo Clemente Lima Neto

Nascida há mais de 100 anos, a História em Quadrinhos, assim como outros meios de comunicação de massa, tencionam os limites entre imagens e palavras. Neste processo, tanto a literatura quanto as artes plásticas vêm-se se atraindo e se chocando carregadas pelo empuxo maquinal que o ritmo das evoluções técnicas vem imprimindo. A fenomenologia de Vilém Flusser afirmará que este embate vai além do campo literário

ou artístico, e que se trataria de um processo de transição entre maneiras de pensar muito distintas: o pensamento linear que é formado pela leitura de textos verbais e o pensamento em superfície, cujas características estão ligadas ao processo de leitura de imagens. Nessa perspectiva, os Quadrinhos se apresentariam como uma zona de trégua em que linha e superfície podem dialogar. Mais do que isso, HQ's cujo comprometimento artístico/poético de seus autores assume o primeiro plano, podem promover uma integração entre estas duas formas de pensamento desencadeando uma nova forma de perceber o mundo, como descrito por Flusser. O objetivo deste artigo é conceber uma HQ Flusseriana. Imaginar um quadrinho onde superfície e linha dialoguem efetivamente e refletir sobre os conceitos utilizados no livro *Filosofia da Caixa Preta* e outros textos de Flusser para pensar as estratégias que o autor levanta que tem por objetivo re-colocar o papel do ser humano dentro do maquinário que é a marca do nosso presente. Também serão levantadas as qualidades que os Quadrinhos podem ter de elucidar o problema da super-propagação de imagens que interferem no modo de ver e interpretar o mundo e seus acontecimentos.

Palavras-chave: Comunicação; Histórias em Quadrinhos; Vilém Flusser

MA E O SHŌJO MANGÁ CLOVER

Simonia Fukue Nakagawa

Objetivo – O Ma é um fenômeno da cultura nipônica que vem despertando a curiosidade do povo ocidental. Entendido como um estado de percepção e possibilidade, o Ma se apresenta de várias formas, no modo, na fala, no agir e para este estudo ele se manifesta na forma de silêncio, do vazio, do não dito etc. nas narrativas dos mangás. Objeto ou Tema – Mesmo que o Ma esteja presente na cultura japonesa de forma geral, ele encontra-se evidente na arte japonesa também. Muitos consideram ainda o quadrinho como apenas uma forma de entretenimento, mas por que não estendê-lo para arte também? É isso que este estudo também procurará desenvolver na sua pesquisa, considerando o Ma não apenas como um “entre” na cultura japonesa, mas na arte também. Arcabouço Teórico – Serão considerados relevantes, em primeiro plano, os resultados da pesquisa relacionados ao Ma, ou seja, sua importância para o povo japonês e seus estudos no ocidente. Para isso, o referencial teórico proposto são os livros da Professora Michiko Okano que possui uma pesquisa sobre o Ma e os entre-espacos arquitetônicos e cinematográficos e o livro organizado pela Professora Christine Greiner que podemos encontrar diversos artigos relacionados a cultura japonesa e até o Ma. Ainda na relação da cultura japonesa e os espacos e tempos temos o estudo de Shuichi Kato. Contudo, em paralelo, os estudos da autora Célia Sakurai também serão relevantes, pois sua bibliografia se estende para a cultura japonesa de forma geral. Além dessas teorias, o mangá Clover, por ser objeto de nosso estudo.

Palavras-chave: Cultura Japonesa; Ma; Shōjo Mangá

A REVOLUÇÃO DA INDEPENDÊNCIA: CATARSE E QUADRINHOS INDEPENDENTES COMO OPÇÃO PARA O MERCADO EDITORIAL

Victor José Pinto de Almeida

Em um período de mudanças no mercado editorial brasileiro, a cultura da participação, defendida por Henry Jenkins, e o crowdfunding (financiamento coletivo) demonstram ser soluções cada vez mais pertinentes para a publicação de quadrinhos no Brasil, principalmente para o setor independente dessa área, ou seja, os profissionais que não estão afiliados a editoras. Em muitos casos, esses artistas tornam viável algo complexo para um mercado que evita apostar em nomes não consagrados: publicar uma obra com qualidade, com margem de lucro e, no processo, conseguir um público cativo, dando visibilidade ao seu trabalho para novos leitores e editoras. Atualmente, a principal plataforma de financiamento coletivo no Brasil é o Catarse, responsável por 10 projetos/lançamentos de quadrinhos no ano de 2012. Esse número é quase igual ao de lançamentos de editoras especializadas no gênero, como a Quadrinhos na Cia., selo da Cia. das Letras, chegando a superá-la com relação a obras nacionais. Algumas destas, inclusive, tiveram o mérito de alcançar o dobro do investimento necessário. O presente artigo pretende apontar considerações sobre esse método de publicação, sua repercussão para o mercado editorial como um todo e a necessidade de uma participação mais ativa do público/fã nesse âmbito, tanto no consumo quanto na produção.

Palavras-chave: Catarse; Mercado Editorial; Quadrinhos Independentes



QUADRINHOS E CINEMA

KICK-ASS E O DISCURSO DO HERÓI ÉPICO

Bruno Fernandes Alves

Kick Ass - Quebrando Tudo (Matthew Vaughan, 2010) é a adaptação cinematográfica da série em quadrinhos homônima escrita por Mark Millar e desenhada por John Romita Jr. e que foi publicada originalmente pela Marvel Comics em oito capítulos entre os anos de 2008 e 2010. Na trama, Dave Lizewski é um jovem estudante que decide mostrar que super-heróis podem existir na vida real. A partir dessa escolha, toda uma série de eventos é desencadeada. Este trabalho tem como objetivo analisar as diferenças narrativas entre o produto original (quadrinhos) e o filme, tendo como arcabouço teórico a Tradução Intersemiótica, que é o processo de transportar uma linguagem artística para outra é uma forma de tradução, semelhante à transposição de um texto de uma língua para outra. A tradução não é construída literalmente; isso não é possível pelo simples fato de existirem diferenças culturais entre os envolvidos. Assim, o tradutor faz uma adequação de uma linguagem à outra, para que a obra possa ser compreendida. Plaza (2003) desenvolveu o conceito de tradução Intersemiótica de Jakobson (2001) à luz da Semiótica de Peirce e afirma que ela pode ser definida como sendo aquele tipo de tradução que “consiste na interpretação dos signos verbais por meio de sistemas de signos não verbais”, ou “de um sistema de signos para outro, por exemplo, da arte verbal para a música, a dança, o cinema ou a pintura”. Outro conceito a ser abordado no trabalho é o do Herói Épico, a partir de Eliade (1972) e da ideologia do herói na cultura norte-americana.

Palavras-chave: Tradução Intersemiótica; Histórias em Quadrinhos; Cinema

DESIGN MOVENTE: ANALISANDO AS INTERFACES ENTRE OS QUADRINHOS E O CINEMA NA FILMOGRAFIA DE BATMAN

Carina Ribeiro Cardoso

Rita Aparecida da Conceição Ribeiro

Este projeto é uma investigação a cerca das interfaces entre os quadrinhos e o cinema, juntamente com uma análise da produção gráfica nos dois tipos de suporte, apontando a relevância destas transições de interfaces e mídias. São abordados temas como o surgimento do cinema como indústria; a introdução da linguagem gráfica nos filmes; as primeiras adaptações dos quadrinhos para o cinema; a evolução dos quadrinhos no século XX, bem como sua mudança do cenário infantil para o adulto, culminando em um dos personagens mais icônicos desse momento, o Batman, objeto do estudo de caso dessa análise. A este respeito, dispõem-se tópicos como as transições e adaptações do personagem, da linguagem gráfica dos quadrinhos para a cinematográfica e televisiva; a evolução do seu perfil e a nova abordagem de seus filmes; como também seus processos

sócio-históricos. Para o aprofundamento da pesquisa, além da coleta de dados, utilizou-se de um amplo levantamento da literatura disponível sobre a linguagem dos quadrinhos, do cinema e da televisão, com foco no herói Batman, acompanhada também da análise das principais HQs do personagem que posteriormente foram adaptadas para o cinema, assim como os filmes que foram objeto de suas adaptações. Esta análise visa contribuir para o estudo e fomento das pesquisas em quadrinhos, cinema e design gráfico a fim de fornecer uma maior compreensão de como os produtos surgidos nos mais diversos suportes visuais adquirem novos valores a partir de interfaces midiáticas.

Palavras-chave: Batman; Cinema; Quadrinhos

PRODUÇÃO TRANSMÍDIA NAS NARRATIVAS GRÁFICAS (QUADRINHOS) DA SÉRIE MATRIX: ESTRATÉGIA DE MERCADO COMO INVERSÃO DA CRÍTICA CULTURAL ORIGINAL, OU INVERSÃO DO MERCADO COMO ESTRATÉGIA DE CRÍTICA CULTURAL

Giovani Souza Andreoli

A noção de produção de narrativas transmídia (Vicente Gosciola, 2011) surgiu muito recentemente em nosso linguajar (a obra de Humberto Maturana e Francisco Varela (Biologia do Conhecer), oferece um conjunto de ferramentas teóricas que serve para entender a linguagem como processo em contínua construção – por isso o verbo “linguajar” – dentro da noção de sistemas e sub-sistemas que se coordenam em “acoplamento estrutural”). Como tal, opera atrelada à discussão sobre os fundamentos do termo e necessariamente remete ao contexto do avanço da tecnologia em comunicação nas últimas décadas, bem como aos interesses da indústria cultural contemporânea – consequentemente, à demanda do novo perfil de consumidor. Podemos considerar os aspectos da liberdade de experimentação ao dialogar diferentes modalidades de arte, e também esta necessidade de mercado (Andrew Merkin, 2003). Como questionamento sobre a validade do termo, a noção da “totalidade narrativa” é elemento de análise da condição estrutural da obra, se indispensável (Matthijs Baarspul, 2012) ou não (Henry Jenkins, 2003). Neste artigo, escolhi as histórias em quadrinhos “Matrix”, da obra dos irmãos cineastas Wachowski, como um caso-exemplo para análise da narrativa transmídia. Especificamente, observo-as em relação a sua obra referência, os longas-metragens. Proponho-me a sistematizar pontos de desenvolvimento do enredo em ambas as narrativas, verificando a condição da totalidade narrativa e, interpretando o filme original enquanto conteúdo de “crítica cultural” (Roman Meinhold, 2010), analisar a coerência desta proposta artística dentro das narrativas gráficas (quadrinhos) subsequentes.

Palavras-chave: Transmídia; Narrativas Gráficas; Matrix

SUPERCINEMA: O FENÔMENO DOS FILMES DE HQ NO CINEMA DE HOLLYWOOD

Hebert Maia

O Cinema desde sua criação tem se inspirado em obras em quadrinhos, mas passou um século até que adaptações de HQ alcançassem sucesso. Este trabalho tem por objetivo compreender e analisar o fenômeno das adaptações cinematográficas das histórias em quadrinhos que dominaram a produção do cinema hollywoodiano a partir do ano 2000. Entender os motivos deste sucesso no século XXI e porque ele não foi possível anteriormente. Observar o contexto histórico dos quadrinhos e suas primeiras adaptações percebendo casos positivos e insucessos, e analisando como as mudanças na produção, na sociedade e na tecnologia possibilitaram a frequência destas obras no mercado atual. Na primeira sessão temos uma atualização histórica sobre o início das HQs e comparações com o mercado cinematográfico, tratamos das primeiras adaptações e seus conceitos fundamentais. Embasam este capítulo inicial autores como Carlos Patati, Flávio Braga, Álvaro de Moya, Robert Stam, Glauco Toledo e William de Andrade entre outros. Na segunda sessão apresento a relação dos quadrinhos com a cultura e os bens de entretenimento, a concepções de franquias transmidiáticas, como a sociedade recebe estas histórias e mudanças no meio produtivo. São expostas as teorias de Theodor Adorno e Max Horkheimer, Walter Benjamin, Henry Jenkins, John Thompson e Danny Figeroth. Como metodologia apresentamos estudo de caso das produções X-Men: O filme (2000), O Homem-Aranha (2002) e Batman o Cavaleiro das Trevas (2008) com análise sobre comportamento de cada filme, seus significados e como estas produções ratificam teorias apresentadas nas sessões anteriores.

Palavras-chave: Adaptação; Cinema; Super-Herói

O CORPO ENTRE O SUPERPODER, O FETICHE E O SEXO: QUADRINHOS, CINEMA E PARÓDIA HARDCORE DOS SUPER-HERÓIS

Odair José Moreira da Silva

As histórias em quadrinhos de super-heróis apresentam não só um modelo de conduta social, pautado em um embate maniqueísta, mas também uma disciplina do corpo. Este pressupõe uma rigidez com a manutenção de um tônus invejável, dificilmente de ser alcançado. A impossibilidade, ou uma possibilidade a longuíssimo prazo, de se adquirir tal forma física, postula um desejo latente por parte da recepção, pois, além de desejar tal corpo como um modelo a ser copiado, ele também é cobiçado sexualmente. Entramos assim, nas condutas voyeurísticas do fetiche. O corpo do super-herói é um corpo que alimenta o desejo carnal, o fetiche por um corpo perfeito, levado ao máximo

de sua potência. Para cada época, o modo de exibir o corpo do super-herói sempre foi idealizado e construído de acordo com o contexto social, ou seja, cada corpo retratado representa os anseios da sociedade. Tomando como modelo os super-heróis clássicos, filmes surgiram, e com eles, também as suas variações hardcore, as paródias pornô. Estas apostaram em uma ambivalência fetichista, elevando um pressuposto desejo ao cume da realização. Desse modo, o corpo do super-herói, colocado sempre em um plano superior, atinge as tentações do baixo e se entrega aos desejos íntimos, à consumação da carne, aos delírios do gozo. Assim, emerge uma distinção bakhtiniana entre o corpo único e o corpo grotesco. Os filmes pornô mais modernos, assim como os quadrinhos de super-heróis nessas mesmas condições, têm algo em comum, um traço que os aproxima, mesmo que por linhas indiretas: o fetiche pelos corpos perfeitos. Expostas essas ideias, pretende-se aqui, por meio da semiótica francesa, analisar a transposição dos corpos dos super-heróis dos quadrinhos para o cinema erótico hardcore, atentando para a construção e a significação do fetiche, termo que ainda oferece uma ambivalência de valores e sentidos na produção de enunciados.

Palavras-chave: Corpo Único e Corpo Grotesco; Paródia Cinematográfica; Significação

MEMÓRIA DE GÊNERO E DISCURSO NAS ADAPTAÇÕES CINEMATOGRÁFICAS DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Robson Santos Costa

Desde o início dos anos 2000 as adaptações de histórias em quadrinhos para o cinema apresentam-se como um fenômeno no campo das linguagens da indústria cultural. Embora existam adaptações entre ambas as linguagens desde a década de 1940 é possível afirmarmos que nunca foram realizadas em tamanha quantidade, aceitação e lucro financeiro como na atualidade. Desse modo, pretende-se analisar como o processo de adaptação ocorre e quais memórias, discursos e sentidos são construídos nesse processo nas atuais condições de produção. Compreendemos a linguagem das histórias em quadrinhos e do cinema como gêneros discursivos no sentido dado por Mikhail Bakhtin, que compreende os gêneros como formas relativamente estáveis de enunciados criados socialmente por meio de uma tradição discursiva e que podem ser compreendidos como representantes das vozes de uma época. O conceito de adaptação será trabalho de acordo com a concepção de Stam que compreende esse processo como um resultado dialógico de variadas vozes sociais, uma interminável permutação de textualidades. Observaremos por meio de fragmentos de ambos os gêneros, baseando-se em Cirne, Vanoye e Goliot-Lété, como ocorre a articulação dos diversos signos e símbolos que compõem a linguagem das histórias em quadrinhos e do cinema no ato de adaptação e como uma memória social e de gênero é (re)construída em novos espaços discursivos-ideológicos.

Palavras-chave: Memória Social; Histórias em Quadrinhos; Cinema

DC APRESENTA: UMA HISTÓRIA COMPORTADA DOS SUPER-HERÓIS EM DOCUMENTÁRIOS

Savio Queiroz Lima

O presente artigo pondera as relações discursivas presentes em informativos publicitários em forma de documentários de animações baseadas em histórias em quadrinhos estadunidenses de super-heróis entre os anos de 2007 e 2013. Dimensiona o perigo de tal prática na sedimentação de uma produção de História favorecida por floreios discursivos prontos e parciais. Propõe reflexão sobre os discursos existentes nos documentários publicitários que atualmente acompanham as animações produzidas pela DC/Warner. As produções são acompanhadas de material publicitário que informa um lançamento a seguir, com forte tendência de continuidade de formato e público, e encontram narrativas históricas dos produtos originalmente em histórias em quadrinhos: Seus super-heróis. O presente trabalho pretende transformar em conhecimento histórico a construção dessa nova modalidade de produção com maneirismos e público-alvo específicos, trazendo os formatos anteriores à tona na construção de uma rede de mudanças e permanências nos elementos e os compõem. Analisa os discursos valorativos de um histórico idealizado pela produtora, bem como são construídos de maneira parcial e pretendida, enraizada em determinações de seus produtores, das animações ao material especial que as acompanham no seu país original, Estados Unidos, e no lançamento no Brasil. Reflete uma relação comparativa entre construções de discursos valorativos dentro da Indústria Cultural e na produção historiográfica tanto pretendida para o mercado quanto dentro dos espaços acadêmicos. O trabalho pretende acusar os perigos de uma produção histórica parcial e panfletária, os riscos de seu enaltecimento enquanto material científico.

Palavras-chave: Prática da História; História em Quadrinhos; Documentários



QUADRINHOS E CULTURA

HUMOR NA SAÚDE

Carlos Antonio Teixeira

Introdução – O blog “Humor na saúde” – humor-na-saude.blogspot.com.br – é mantido pelo artista plástico e cartunista Sthar-Mar Vasconcelos, que trabalha no Departamento de Informática em Saúde (DIS) da Universidade Federal de São Paulo, onde produz ilustrações, histórias em quadrinhos, animações, cartuns abordando a temática específica do campo da saúde. Esta proposição tem o objetivo de apresentar o case “Humor na saúde”, percorrendo acerca da trajetória de um cartunista que se especializou na divulgação de informações de saúde. Metodologia – Esse relato mostrará a influência que o autor recebeu para seus primeiros traços a partir dos trabalhos dos cartunistas Sérgio Aragonés, Renato Canini e Vilmar Rodrigues, entre outros. Será relatada a experiência e premiação em concursos. Também apontará a importância da formação universitária na Faculdade de Belas Artes de São Paulo no Bacharelado em Pintura. Será também relatada a experiência profissional na elaboração de Histórias em Quadrinhos e Cartuns para o Jornal da Paulista, jornal universitário da Escola Paulista de Medicina-Unifesp. Nesse relato também será abordada a experiência pessoal com a elaboração de cartuns para manuais, livros, folhetos, cartazes e páginas da internet relacionados especificamente à temática da saúde. Esta proposição não trata apenas da possibilidade de apresentação de um case pessoal, mas sobretudo da possibilidade de se discutir a utilização das Histórias em Quadrinhos e Cartuns para transmissão de informações do campo da saúde, baseadas no relato da experiência pessoal de um cartunista que se especializou em quadrinhos nesse campo do conhecimento.

Palavras-chave: Comunicação e Saúde; Blog; Histórias em Quadrinhos

CIENTISTAS EM QUADRINHOS

Carlos Antonio Teixeira

Objetiva-se apresentar o projeto “Os Cientistas em Quadrinhos” – primeira série brasileira de humor gráfico com foco em ciência e tecnologia. Esse projeto consiste numa plataforma que facilita o acesso de leitores a temas científicos e tecnológicos. Em torno desses temas ainda persistem muitos estereótipos e mitos que criam ruídos e atrapalham a compreensão crítica de temas relevantes que afetam o cotidiano das pessoas. Propõe-se com essa apresentação a discussão do “case” da série “Os Cientistas em Quadrinhos”, iniciada em 1994 com publicações de tiras diárias no jornal “Correio Popular”, de Campinas. Originalmente o projeto consistia em uma obra coletiva e que ainda não contava com a velocidade da Web na sua veiculação. A experiência estendeu-se até 2002. A partir de 2004 e até 2010, “Os Cientistas em Quadrinhos” circularam nas páginas do suplemento infanto-juvenil “Folhinha”, do jornal “Folha de S.Paulo”, nos formatos de quadrinhos, cartuns e jogos, sempre envolvendo a divulgação do conhecimento científico e tecnológico.

Paralelamente, quadrinhos dessa série começaram nesse período a ser publicadas no boletim eletrônico “ComCiência”, do Labjor/Unicamp/SBPC, onde ainda hoje circulam com regularidade. Atualmente a série também é disseminada em dois blogs. O que se pretende nesta proposição é apresentar a análise da linha do tempo desse trabalho com quadrinhos de ciência e tecnologia, bem como verificar e compartilhar com a comunidade especializada possibilidades, mecanismos e condições de produção de quadrinhos no ambiente e temática da ciência e tecnologia. Quadrinhos sobre ciência e tecnologia são formatados com uma linguagem específica, contudo, considera-se que possuem ao mesmo tempo a capacidade de potencializar sinergias ao estimular a elaboração de perguntas e questionamentos. Essa forma de se trabalhar o conhecimento científico e tecnológico se contrapõe a uma mera entrega de “pacotes” de conhecimento, que corresponderia a uma instrução tipicamente simplista.

Palavras-chave: Quadrinhos; Ciência; Tecnologia

UMA ANÁLISE SEMIOLÓGICA DA VISUALIDADE DE “PROMETHEA”, DE MOORE E WILLIAMS

Carlos Manoel de Hollanda Cavalcanti

Baseada no modelo de Roland Barthes, esta análise visa decodificar elementos históricos, socioculturais e simbólicos em capas e outras representações visuais da série “Promethea”, de Alan Moore e J. H. Williams III. Isso se dará pela consideração da contiguidade entre texto, imagem e arranjo da narrativa, em que a hermenêutica percorre o que está sob o óbvio e revela detalhes que uma leitura inicial dificilmente revelaria. O trabalho também leva em conta uma comparação entre esta e outras narrativas mooreanas, indicando as redundâncias temáticas nas entrelinhas da obra daquele autor. Entre essas redundâncias, a que se refere ao “alvorecer de uma nova era”, o “desvelar de realidades”, a percepção de que os princípios estruturais idênticos se encontram não apenas em diferentes personagens da cultura de massas, mas também em narrativas heroicas, religiosas e folclóricas de diferentes sociedades. Por fim, ao longo da análise será abordada uma questão à qual Moore quase sempre retorna: a de uma convergência de saberes entre os da ciência vigente e o pensamento mágico. Em suas obras este último é colocado em pé de igualdade com a racionalidade científica, como ocorre nos trabalhos de outros autores, mas em seu caso isso ganha maior relevância em se tratando do fato de que os diálogos dos personagens são, na verdade, reflexões do autor e, mais ainda, conversações do mesmo com o leitor.

Palavras-chave: Semiologia; Promethea; Simbolismo

SUPER-HERÓIS COMO MESSIAS: A RELIGIOSIDADE PRESENTE NAS HISTÓRIAS DA MARVEL COMICS (1980-2010)

Fabio Vieira Guerra

Este trabalho procurará analisar a presença de elementos religiosos nas narrativas das revistas da editora Marvel Comics entre as décadas de 1980 e 2000. A editora em questão publica alguns dos personagens mais populares dos chamados super-heróis, e até os anos 1980, a apresentação de conteúdo religioso nas histórias era velada. Mesmo em cenas de casamento ou de funerais, não ficava explícito em que os personagens creiam ou a manifestação da fé em um Deus único. Isto mudaria a partir da elaboração de histórias com conteúdo mais adulto, quando alguns símbolos começaram a aparecer nas narrativas, tais como: crucifixos, estrelas de Davi, bem como a presença de padres, pastores e rabinos. No universo mítico dos EUA a figura do herói cruza juntamente com a ideia do Destino Manifesto, ou seja, um sistema de crenças interdependentes por intermédio do qual os Estados Unidos passaram a ver a si mesmos como um “povo eleito” dotado de uma espécie de missão salvadora do mundo. Essas histórias em quadrinhos aliam interpretações da democracia e liberdade com um exame das heroicas e redentoras imagens presentes na cultura popular estadunidense. Como suporte teórico, o trabalho tem uma abordagem sob a luz de autores como John Shelton Lawrence, Robert Jewett e B. J. Oropeza que oferecem um olhar sobre os super-heróis a partir das funções espirituais e mitológicas que desempenham na vida real, além de evidenciar como suas habilidades super-humanas refletem uma esperança no divino. Para o aspecto religioso da formação da identidade nacional estadunidense, as obras do sociólogo Robert Bellah e de Sacvan Bercovitch serão analisadas. Esses autores trabalham como a fusão do sagrado e do profano moldaram os sermões americanos no qual buscou forjar um ritual de progresso pelo consenso, difundindo um sentido de missão e virtude como valores culturais dos EUA.

Palavras-chave: História em Quadrinhos; Religiosidade; Marvel Comics

CAPITÃO ÁTOMO: AVENTURAS QUÂNTICAS NA GUERRA FRIA

Francisco de Assis Nascimento Junior

Como qualquer outro tipo de leitura, as Histórias em Quadrinhos não podem ser vistas de modo meramente linear ou sujeitas somente a um único tipo de interpretação, representando um caminho de acesso às relações de comunicação entre sujeito e sociedade. Partindo da ideia inicialmente proposta por João Zanetic (1989) de que “Física também é Cultura” e dos estudos sobre o uso da ficção científica no ensino de ciências realizado por

Piassi e Pietrocola (2007) e das análises culturais de Nascimento Jr e Piassi (2013) sobre as representações da Ciência nas histórias em quadrinhos de ficção científica das décadas de 1960 e 2000, este trabalho analisa de forma textual-discursiva como as Histórias em Quadrinhos do Capitão Átomo publicadas no início da década de 1980 pela editora DC Comics apresentaram a Ciência aos seus leitores, e o impacto causado por sua leitura em seu processo de alfabetização científica. Em um ambiente escolar, instruir o aluno com aquilo que a cultura humana produz é uma das exigências para a formação de um cidadão pleno e consciente, capaz de realizar projetos e vencer desafios, operando mudanças na sociedade em que vive. Entretanto, o estudo de disciplinas relacionadas à Ciência não ocupa lugar de destaque na predileção dos estudantes, embora seu conteúdo seja portador de uma forte faceta social e ideológica. Na busca pelo entendimento dessa questão, as HQs foram examinadas a partir do contexto social de sua produção, e o discurso analisado de acordo com sua função na comunicação entre o leitor e o escritor. Como resultado, as aventuras em quadrinhos do Capitão Átomo são consideradas portadoras de pressupostos ideológicos e intencionalidades inerentes ao período histórico-social de sua produção.

Palavras-chave: Capitão Átomo; Guerra Fria; Ensino de Física

DODECAFONIA E POLÍTICA: O ÁLBUM TUBARÕES VOADORES E O CONTEXTO DA DITADURA

Iberê Moreno Rosário e Barros

Em 1984 foi lançado o álbum musical “Tubarões Voadores”, segunda obra de Arrigo Barnabé, que chama atenção, além da produção musical, pelo trabalho no encarte do LP. A primeira música, ao invés de ser transcrita, foi publicada sob a forma de uma história em quadrinhos, desenhado por Luiz Gê, criando assim uma experiência estético musical única. O contexto político, já de distensão e abertura do regime militar, permitiu que os participantes da posteriormente intitulada “Vanguarda Paulista” se dedicassem não apenas a questionamentos à ditadura e à repressão, mas a outros, de fundo mais difuso. Podendo então usar de tons mais lúdicos e de técnicas musicais mais agressivas, se aproximando dos trabalhos de Tom Zé e da Tropicália, que também envolviam as questões estéticas em suas obras. Cabe, portanto, ao trabalho aqui apresentado, através de entrevistas com os envolvidos, a apresentação de um panorama histórico e uma análise da obra, entender os contextos e as intenções ali presentes, dando enfoque maior à história em quadrinhos de Luiz Gê. Fundamentando-se em conceitos da Nova História Cultural, que nos permitem analisar a história a partir de documentos culturais, iremos desvelar o modo como um grupo de indivíduos ímpares na sociedade paulistana no período reagem e interagem com as questões sócio-políticas tão pulsantes. Usaremos, também, conceitos da New Left Inglesa, para compreender a construção cultural, validando esse trabalho como histórico e analítico.

Palavras-chave: Vanguarda Paulista; Ditadura; História

PERSPECTIVAS HERMENÊUTICAS ACERCA DA REPRESENTAÇÃO RELIGIOSA NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: UM OLHAR À SUPERAVENTURA

Iuri Andréas Reblin

Esta pesquisa apresenta perspectivas hermenêuticas acerca da representação religiosa nas histórias em quadrinhos por meio de uma abordagem descritiva, decorrente de uma pesquisa doutoral calcada numa leitura bibliográfica exploratória com análise de estudo de caso. O trabalho parte da premissa da teoria da teologia do cotidiano, isto é, do uso, no sentido compreendido por Michel de Certeau, que o autor do quadrinho faz de elementos religiosos, costurando-os em sua história e da centralidade da narrativa no processo de constituição do mundo humano, enfatizado pelas abordagens de Jorge Larrosa e Umberto Eco. A partir dessa premissa, o trabalho apresenta uma possibilidade de leitura da teologia do cotidiano nas histórias em quadrinhos a partir de um olhar ao gênero da superaventura. Para tanto, a pesquisa apresenta o gênero da superaventura e seus elementos narrativos: a centralidade do herói, a dinâmica tensional atinente ao super-homem de massa, próprio dos folhetins contemporâneos, bem como o lugar e o papel desempenhado pelo mito na narrativa da superaventura. A pesquisa encerra indicando aproximações temáticas, metodológicas e ideológicas entre teologia e superaventura. Teologia e superaventura lidam com os valores caros ao ser humano, com a estrutura mítica e com a faculdade humana de conceber o ideal e de acrescentá-lo ao real (Durkheim).

Palavras-chave: Superaventura; Teologia do Cotidiano; Hermenêutica

“VELHOS HOTÉIS PASSAM CINEMA MUDO”: UMA ANÁLISE PELA PERSPECTIVA DA CULTURA MATERIAL

Liber Paz

Marilda Lopes Pinheiro Queluz

Estudar a cultura material é compreender o modo como as pessoas produzem significados e valores sociais através do consumo, do uso e da representação das coisas. A partir da obra “Velhos hotéis passam cinema mudo”, do brasileiro Eloar Guazzelli Filho, pretende-se analisar algumas das possibilidades de significações e reflexões que a linguagem sequencial oferece na representação de artefatos tecnológicos e suas inter-relações e trajetórias com o entorno arquitetônico e com as experiências das cidades. Os artefatos tecnológicos possuem significados que se transformam diante do tempo, das apropriações e das percepções culturais. “Velhos hotéis passam cinema mudo” vale-se da linguagem sequencial para elaborar uma narrativa que não apresenta um protagonista ou um enredo convencional, mas sim uma incursão poética pela questão do progresso e da materialidade urbana desde o cinema mudo até a tecnologia digital, constituindo

um círculo autorreferente envolvendo diversas mídias (cinema, quadrinhos, fotografia e arquitetura). Os quadrinhos de Guazzelli Filho questionam os processos de produção, circulação e apropriação das imagens, tensionam as fronteiras entre a memória e o olhar, criando efeitos de metalinguagem. É possível, também, pensar as marcas do tempo presentes nos artefatos, as relações entre realismo, ficção e imaginário, as vivências e as experiências visuais, táteis e sinestésicas, a convivência de mídias e tecnologias de diferentes épocas, as releituras da cidade e espaços arquitetônicos construídos pelo traço de Eloar Guazzelli Filho. O arcabouço teórico empregado para análises quanto à linguagem das histórias em quadrinhos será composto por autores como Antônio Luiz Cagnin, Thierry Groensteen e Paulo Ramos. Quanto às questões referentes às representações dos artefatos e suas apropriações e ressignificações, serão utilizados conceitos dos estudos culturais e da cultura material, a partir de autores como Daniel Miller, Judy Attfield, Stuart Hall e Raymond Williams.

Palavras-chave: Cultura Material; Linguagem; Tecnologia

SIMETRIA E ESPELHAMENTO EM WATCHMEN: A REVISÃO DO SUPER-HERÓI NA DÉCADA DE 1980

Lucas Freitas da Rosa

Rodrigo Borges de Faveri

Este trabalho tem por objetivo estudar os significados da ideia de simetria apresentados no quinto episódio de “Watchmen” (MOORE e GIBBONS 1986/2011) e suas implicações com a moral do “herói degradado” exposto por GOLDMANN (1967). Partindo do mencionado episódio, intitulado “Terrível Simetria”, e assumindo-o como ponto articulador da grande narrativa de Watchmen, a proposta pretende construir uma interpretação temática global da obra, com base na análise da conjunção dos seus níveis de composição gráfica e linguística, associado ao estudo sociológico do herói literário que Goldmann faz, com objetivo de identificar na referida narrativa a renovação, ou não, do tipo de super-herói que permeou a tradição na arte dos quadrinhos de super heróis a partir da década de 1980. Esta análise terá como base a interpretação dos elementos que compõem as narrativas gráficas como proposto em “A Leitura dos Quadrinhos” (RAMOS, 2009). A partir da análise destes elementos e de sua disposição nos níveis linguístico e imagético, busca-se compreender de que modo a combinação destes níveis contribui para as várias construções narrativas que se desenvolvem paralelamente, entremeando-se na constituição da narrativa complexa de “Watchmen”. Esta análise deverá possibilitar a compreensão da natureza do tipo de herói representativo da obra em questão. Em relação ao nível linguístico, existem elementos que reforçam a ideia de simetria. Estes dizem respeito principalmente ao modo de desenvolvimento do enredo, como ele é costurado por uma sucessão de narrativas que acompanham a narrativa principal. Em relação ao nível de composição gráfica, a ideia de simetria é considerada principalmente em relação à noção

de reflexo e espelhamento, como em um jogo de espelhos, como visto, por exemplo, no recurso da distribuição de painéis. Além destas, o uso das cores também é construído com base neste mesmo princípio de espelhamento, agregando outros níveis de interpretação e de significação.

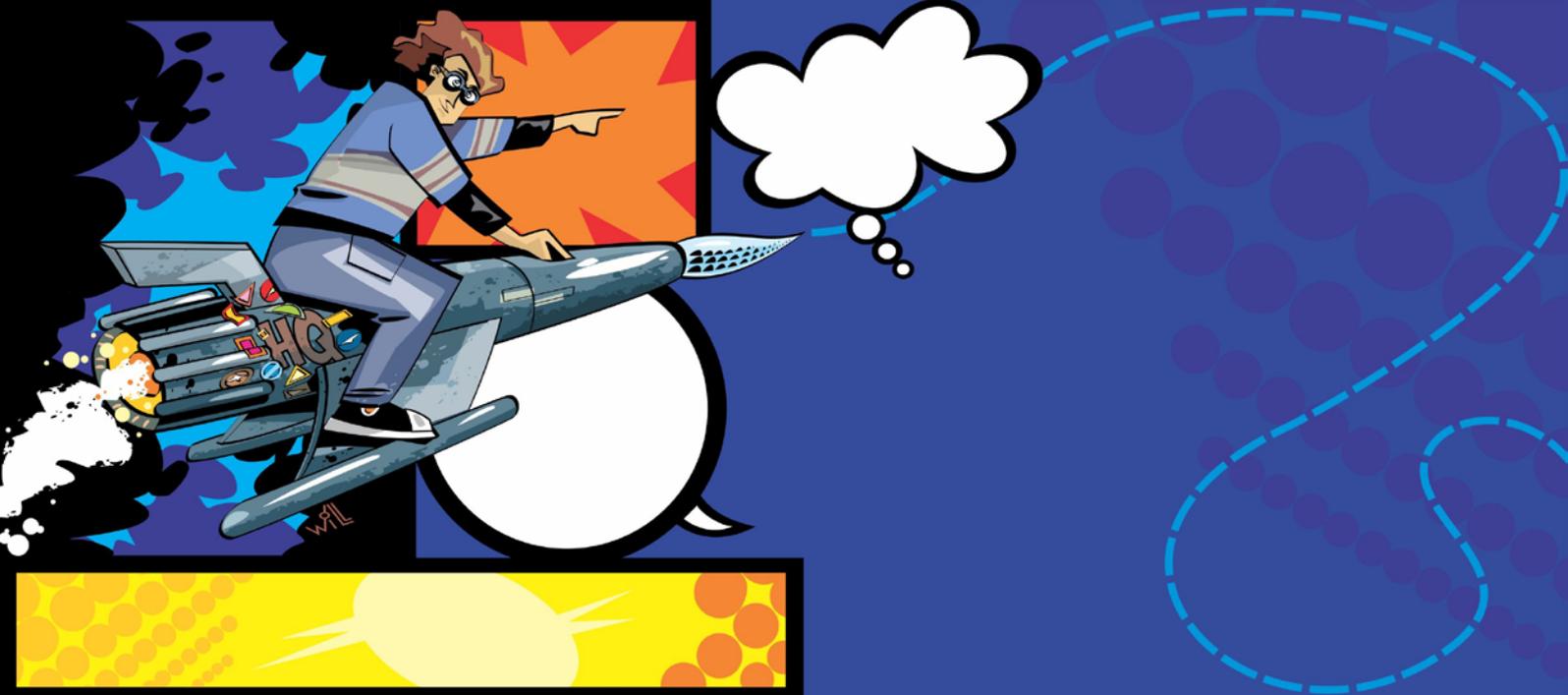
Palavras-chave: Watchmen; Simetria; Herói Degradado

TURMA DA MÔNICA JOVEM: A REINVENÇÃO DO MITO

Mario David Pinto de Melo

Este artigo tem o objetivo de relacionar Histórias em Quadrinhos (HQs) e Mitologia para analisar a criação da Turma da Mônica Jovem de Mauricio de Sousa em agosto de 2008. O termo “mito” é comumente utilizado nas antigas histórias gregas, porém, ao longo da História muitos eventos, pessoas e criações artísticas também receberam a alcunha porque adquiriram importantes significados para a sociedade das quais fazem parte. É o caso de alguns personagens das HQs. Nomes como Superman, Batman, Capitão América, Homem-Aranha, dentre outros, evocam conceitos que foram e continuam importantes temáticas estudadas por vários campos do conhecimento que abordam muito mais que o simples entretenimento dessas obras. No Brasil, Mauricio de Sousa é considerado o maior nome do quadrinho nacional e a Turma da Mônica, por consequência, pode ser considerada um mito. Com duração recorde no mercado impresso nacional, mais de cinquenta anos de carreira do autor e meio século completo da personagem Mônica, a obra de Mauricio é popular por retratar o cotidiano brasileiro de forma humorística e educativa em seus diversos segmentos. Acompanhando a já consolidada explosão da cultura japonesa no Brasil, Mauricio lança uma versão adolescente da Turma da Mônica em formato mangá, o quadrinho japonês. O artigo aborda esse acontecimento como uma mudança de paradigma e a reinvenção de um mito. Para tanto, utiliza-se os estudos sobre mito feitos por Campbell, as narrativas míticas para escritores de Vogler e a síntese filosófica de Eliade. Compõem ainda o arcabouço teórico a literatura nacional sobre quadrinhos representada por Luyten, Moya, Vergueiro, Ramos e Gusman, além do estudo de caso da primeira edição da Turma da Mônica Jovem. O estudo conclui que os mitos sociais podem ser reinventados, ampliando assim, a perspectiva pela qual são vistos e ainda permanecerem como marcos na História.

Palavras-chave: Histórias em Quadrinhos; Mito; Turma da Mônica Jovem



QUADRINHOS E EDUCAÇÃO

QUADRINHO É TEXTO, NÃO PRETEXTO: O USO DE TIRAS, CHARGES E CARTUNS NO LIVRO DIDÁTICO

Alba Valéria Tinoco Alves Silva

Este trabalho traz alguns resultados do projeto de pesquisa “Leitura de traços de humor”, que se encontra em andamento, desde 2010, no Instituto de Letras da UFBA, e tem como referencial teórico os trabalhos de Barbosa (2009), Eisner (1989), Joly (1996), Mankoff (2002), McCloud (1994), Morin (1973), Possenti (1998, 2010), Ramos (2009, 2011) e Vergueiro (2009), entre outros. O objeto da pesquisa são alguns gêneros textuais que, tendo em vista a produção de humor, são constituídos pela interação de linguagens verbais e visuais, mais especificamente charges, cartuns e tiras cômicas, e tem como objetivo a ampliação de competências de leitura de alunos universitários, através da construção de material para o ensino-aprendizagem de leitura voltada para tais gêneros. O projeto originou-se da percepção da dificuldade apresentada por alunos de graduação na compreensão dos gêneros em questão, quando da sua utilização em sala de aula. Sua justificativa é a crença de que a capacitação heurística do aluno na leitura de cartuns, charges e tiras cômicas possa tornar-se um instrumental útil no desenvolvimento das habilidades de leitura em si. Isso porque a leitura desses tipos de gênero carrega para si, grosso modo, talvez, justamente as questões mais problemáticas da leitura verbal, tais como a intertextualidade, o duplo sentido, a elipse, a compreensão global do texto etc. Uma de suas hipóteses é que o desempenho sofrível de universitários na compreensão de tais gêneros decorre do fato de que, apesar de sua presença nos livros didáticos desde os anos 90, as tiras, charges e cartuns estão sendo usados, muitas vezes, para ensinar gramática e não leitura. Esta comunicação apresenta o resultado da verificação dessa hipótese em três livros didáticos adotados em escola públicas e particulares de Salvador-BA entre 2011 e 2013.

Palavras-chave: Quadrinhos; Ensino; Livro Didático

HQS COMO PORTA DE ACESSO DE TRABALHADORES AO DEBATE SOBRE AS NANOTECNOLOGIAS E SUAS CONSEQUÊNCIAS

Alexandre Custodio Pinto

Maria de Fátima Torres Faria Viegas

Valéria Ramos Soares Pinto

Fora da ficção científica as nanotecnologias são técnicas multidisciplinares que pretendem manipular a matéria em escala nanométrica, inclusive partículas com dimensões de 1 a 100 nanômetros, cujas características se tornam essencialmente diferentes. Elas são

vistas como algumas das tecnologias que caracterizarão o século XXI (Almeida, 2005). Analisamos aqui o potencial das HQs para promover o engajamento da sociedade no estudo das implicações destas tecnologias por meio do amplo debate público (Arendt, 2004). O objetivo é investigar novas formas de disseminação de conhecimentos para que os não especialistas possam decidir quais tecnologias precisam ser estimuladas e quais não devem ser desenvolvidas. (Mattedi, 2011). Verificamos que, de fato, o uso de HQs representa uma boa estratégia para o engajamento público pois permite um acesso inteligível aos cenários futuros possíveis e inimagináveis para aqueles que não são pesquisadores da área. A FUNDACENTRO vem desenvolvendo uma série de HQ's cujo objetivo é a criação de tramas e imagens acerca dos impactos das nanotecnologias no mundo do trabalho (especificamente) e na sociedade (em geral), sociologicamente imbricados com princípios locais, valores sociais, práticas e conhecimentos tradicionais que respondem aos mesmos problemas perseguidos pelas nanotecnologias (Reeler, 2009). Com este propósito já foram editadas duas HQ's: "Nanotecnologia o transporte para um novo universo", contendo conceitos gerais e "Nanotecnologias: maravilhas e incertezas no universo da química", em parceria com trabalhadores do ramo químico. Em 2013 será editado o terceiro título da série junto com operários da construção civil e o quarto em cooperação com agricultores familiares. A discussão dialogada dos resultados, rumos e impactos de uma nova área do conhecimento proporcionada pelo formato HQ representa um importante avanço para que os desenvolvimentos tecnológicos sejam introduzidos de modo a complementar a cultura material (Sennet, 2012) acumulada pelos próprios trabalhadores em cada ramo produtivo e do público não especialista em geral.

Palavras-chave: Nanotecnologia; Cultura Material; Engajamento Público

DE ONDE VEM MEU PRECONCEITO? OS QUADRINHOS COMO INSTRUMENTO DE INTRODUÇÃO À LEI Nº 10.639

Caio Cândido Ferraro

O decênio da lei nº 10.639/03, que trata da obrigatoriedade do ensino sobre História e Cultura Afro-Brasileira, representa significativa vitória para o movimento negro, talvez maior do que poderia se imaginar quando de sua validação. No entanto, diversos estabelecimentos de ensino não aplicam a lei ou não o fazem da maneira correta, sobretudo por falta de profissionais com formação relacionada à temática. As histórias em quadrinhos reproduzem diversos estereótipos construídos no decorrer dos séculos de dominação da cultura ocidental-europeia, o que representa uma rica fonte de análise ao educador, como meio de apresentar aos educandos as origens dos nossos preconceitos e introduzir a necessidade desta lei para a valorização do negro em nossa sociedade. Por outro lado, observamos neste mesmo período a publicação de histórias em quadrinhos que abordam a cultura negra como eixo central, desmistificando estereótipos e quebrando paradigmas, apontadas como importante reflexo das políticas públicas afirmativas e,

sobretudo, da luta incessante dos movimentos sociais. Seleccionamos diversas histórias em quadrinhos para exemplificar as possibilidades de utilização em sala de aula, analisando trechos que apresentam aspectos estereotipados no ensino básico e obras que representam a desconstrução destes mesmos aspectos nocivos à identidade étnico-cultural de toda a população negra. A concepção de uma África única, inteiramente selvagem, dependente e primitiva já não pode ser tolerada, especialmente nas instituições de ensino do país.

Palavras-chave: Lei nº 10.639; Cultura Negra; História do Brasil

APRENDENDO E ENSINANDO TUBERCULOSE COM HISTÓRIA EM QUADRINHOS: CRIAÇÃO E AVALIAÇÃO DE HQ COM ALUNOS DE ESCOLA ESTADUAL NO RIO DE JANEIRO

Danielle Barros Silva Fortuna

A Tuberculose (TB) permanece uma das principais causas de óbitos no mundo e Brasil. Ações de educação em saúde tornam-se pertinentes para compartilhar conhecimentos sobre TB com foco na prevenção. Partimos do pressuposto que utilizar materiais com estratégias lúdicas e inovadoras, como a linguagem das histórias em quadrinhos (HQ) seja uma forma rica e estimulante para abordagem do tema com os alunos. A pesquisa objetivou elaborar de forma compartilhada uma HQ sobre TB levando-se em consideração conhecimentos prévios, expectativas e preferências dos alunos – que optaram fazer uma HQ estilo “mangá”. Ademais, realizou-se estudo de recepção onde os próprios alunos avaliaram a HQ. População da pesquisa: alunos de duas turmas de escola em São Gonçalo, (RJ) Brasil. Utilizou-se como método de coleta de dados: grupo focal e aplicação de questionários “sondagem” para obtenção de informações para elaboração da HQ e grupo focal e questionário “avaliação” para o estudo de recepção. Fundamentou-se no referencial teórico da educação dialógica (FREIRE, 1987), confluência entre Ciência e Arte (DE MEIS, 1998; ARAÚJO-JORGE, 2004) e autores que utilizam HQ na Educação (LOVRETO, 2011; CARVALHO, 2006; VERGUEIRO, 2007) e no Ensino de Ciências (CARUSO; SILVEIRA, 2009; LINSINGEN, 2005; KAMEL; LA ROCQUE, 2005). Cerca de 40% dos alunos gostam de HQ, destes, cerca de 20% preferem mangá. 69,23% dos alunos não sabiam o que é TB; 76,92% não sabiam como prevenir; 84,61% não conheciam sintomas e 61,54% afirmaram nunca terem recebido informações sobre TB. Detectamos a percepção de que TB é uma doença muito grave, transmissível e letal. Após leitura da HQ, verificamos na avaliação que os conhecimentos ampliaram-se, sobretudo as principais informações sobre a doença (definição, prevenção, tratamento e sintomas) e que aprender com HQ foi divertido e prazeroso. Espera-se que a pesquisa contribua para ampliação de saberes sobre TB e o fortalecimento das HQ no Ensino de Biociências e Saúde.

Palavras-chave: Tuberculose; História em Quadrinhos; Ensino de Biociências e Saúde

QUADRINHOS NA SALA DE AULA: UM LETRAMENTO NECESSÁRIO

Donizete Batista

As Histórias em Quadrinhos (HQs) são o tema deste trabalho. Durante muito tempo, as HQs foram encapsuladas em discursos reducionistas: subliteratura, material de temáticas infantis e cômicas, leitura fácil e descartável. Objetiva-se aqui apresentar recentes teorias que invalidam esses discursos e elevam as HQs ao status de qualquer outro gênero do discurso. Primeiramente, apresentaremos os conceitos de letramento (Soares, 2004) que sinalizam a importância de um trabalho de ensino de língua materna que priorize a apresentação e usos sociais de gêneros variados, oriundos de diferentes esferas sociais. Essa prática também é confirmada pelo PCN de Língua Portuguesa, uma vez que a unidade de trabalho em língua materna deve focar o texto em suas mais variadas constituições. Há ainda as mais recentes abordagens sobre leitura, não compreendida como uma atividade de mera decodificação, mas como um trabalho ativo, mobilizando diferentes estratégias sociocognitivas (Koch, 2006). Finalmente, em Bakhtin (2004) e no Círculo de Bakhtin (2006), focalizaremos os conceitos fundamentais sobre os gêneros do discurso: a divisão entre gêneros primários e secundários e interdependência de cada um desses grupos; a impossibilidade de encerrá-los em definições formalistas, pois são constituídos dentro de uma dada esfera de atuação humana, sempre fincadas em um solo histórico também dinâmico. Conclui-se que os discursos conservadores sobre as HQs não possuem nenhuma consistência teórica, uma vez que provenientes de uma circulação ingênua, o que reforça o fato de que a HQ deve ser trabalhada em sala de aula, desde que observada a adequação temática e formal à série/ano. Além disso, faz-se necessário que práticas pedagógicas viabilizem a compreensão da instabilidade formal, temática e estilística do gênero em questão.

Palavras-chave: Quadrinhos; Ensino de Língua Portuguesa; Gêneros do Discurso

A MULTIPLICIDADE DA LINGUAGEM EM DOM QUIXOTE DAS CRIANÇAS: LITERATURA E HQ NA FORMAÇÃO DO LEITOR

Drielly Joanna Silva Xavier

Luciane Aparecida Silva Soares

Michelle Santos Teixeira

Este estudo aborda as múltiplas linguagens como um instrumento na formação de leitores, discutindo sua diversidade. Pretende-se refletir sobre a importância da linguagem literária e da quadrinística nesse âmbito. A questão que norteia este estudo é: como esta

multiplicidade constrói um sujeito crítico e qual a relevância de uma boa mediação nesse processo. Para tanto, serão comparadas a obra-fonte Dom Quixote das crianças (2010), de Monteiro Lobato e sua adaptação quadrinística, realizada por André Simas, considerando a especificidade e diversidade de cada uma e os mecanismos utilizados por elas para atrair o leitor. Partimos da base, os PCN de língua portuguesa, buscando compreender o que eles dizem sobre a linguagem, apropriando-nos da teoria de Paulo Ramos, Antoine Compagnon, Patrícia Pina, Monteiro Lobato, entre outros. Discutimos as teorias e partimos para a prática, aplicando uma oficina de formação de mediadores de leitura em Igaporã, através do projeto “Mediando à leitura, criando o leitor, forjando cidadãos”, desenvolvido pela Universidade do Estado da Bahia (UNEB), Campus VI, com o objetivo de perceber as especificidade destas e como elas instigam o leitor. Compreendemos que nosso estudo se relaciona com a escrita e o visual, que instigam e auxiliam na formação do gosto pela leitura, que exigirão dele habilidades específicas para cada texto, considerando que cada linguagem possui particularidades.

Palavras-chave: Linguagem; Leitor; Mediação

HISTÓRIA EM QUADRINHOS PARA EDUCAÇÃO EM SAÚDE – UM OLHAR SOBRE O LEITOR COM DÉFICIT DE APRENDIZAGEM

Eleida Pereira de Camargo

Introdução e Objetivos: A história em quadrinhos (HQ) “Ronco dorme em casa”, desenvolvida para a educação em saúde pediátrica, foi avaliada anteriormente e mostrou-se muito eficaz em informar crianças (6 a 10 anos), sobre distúrbios do sono. Dando continuidade a esta pesquisa, o presente estudo avaliou a eficácia da HQ comparando o desempenho de crianças que apresentavam déficit de aprendizagem à crianças com aproveitamento escolar regular. Os estudantes com deficit de aprendizagem faziam parte do PIC – Projeto Intensivo no Ciclo – ação governamental que visa recuperar alunos que, embora matriculados 4º ano, não estão plenamente alfabetizados. Materiais e Métodos: A amostra foi constituída por 41 estudantes (9 a 12 anos) pertencentes ao 4º ano do fundamental 1. Após ler a HQ, os alunos - 30 com aproveitamento escolar normal (G1) e 11 com déficit de aprendizagem (G2) - responderam a 3 questões sobre o tema central da HQ. Questão 1 sobre higiene do sono e questões 2 e 3 sobre a síndrome do ronco. As proporções de acertos dos 2 grupos foram comparadas posteriormente, considerando-se significativa $p < 0,05$. Resultados: Na questão 1, não houve diferença significativa entre as respostas corretas dos grupos G1 e G2. (Questão 1 $p = 0,3657$; G1 80% e G2 90,9%). Contudo, para as questões 2 e 3, houve diferença de aproveitamento entre os grupos (Questão 2 $p = 0,00145$; G1 56,7% e G2 9,1% e para a Questão 3 $p = 0,00057$; G1 60% e G2 9,1%). Conclusão: Os resultados mostraram que a HQ foi igualmente eficaz em informar crianças com aproveitamento escolar normal e com déficit de aprendizagem,

no que se referiu a questão mais elementar, sobre higiene do sono, mas não se mostrou igualmente eficiente nas questões mais complexas, nas quais as crianças que apresentam déficit de aprendizagem tiveram desempenho inferior.

Palavras-chave: Educação em Saúde; Déficit de Aprendizagem; Distúrbios do Sono

“TALVEZ ISSO...”: FILOSOFIA NOS QUADRINHOS DE MARCELO CAMPOS

Elydio dos Santos Neto

Esta pesquisa é parte de uma investigação mais abrangente sobre as histórias em quadrinhos poético-filosóficas no Brasil. Seu objetivo é apontar para possibilidades educativas que surgem quando se coloca este gênero de quadrinhos em relação com as áreas de educação, arte e comunicação. O trabalho ora apresentado delimita-se na relação quadrinhos poético-filosóficos e a disciplina de filosofia, indagando: é possível filosofar lendo histórias em quadrinhos? O objeto de estudo escolhido para responder a esta pergunta é a obra “Talvez Isso...”, do quadrinhista Marcelo Campos. O quadro teórico foi construído a partir das contribuições de Saviani e Palacios quanto à filosofia; Groensteen, Eisner, Vergueiro e Andraus quanto às histórias em quadrinhos e também quanto a sua relação com a educação; Magalhães, Franco, Guimarães e Santos Neto, quanto aos quadrinhos poético-filosóficos; Freire, Morin, Grof, Hernández quanto à educação. Parte da compreensão de Saviani, segundo a qual filosofar é refletir partindo de problemas desafiadores da realidade na qual vivemos, buscando caminhos de construção para possíveis respostas ou novas perguntas. Este modo de compreender a filosofia permite afirmar que é sim possível filosofar lendo histórias em quadrinhos. As tiras de Marcelo Campos em “Talvez Isso...” são um exemplo concreto desta afirmação. Nelas o autor apresenta às vezes como denúncia, às vezes como ironia e outras ainda com um leve toque de humor, problemas candentes da existência humana: o medo, a dúvida, o envelhecer, as escolhas que a vida obriga a fazer, o questionamento sobre se estamos num universo que faz sentido, a mente humana, a religião, a liberdade, o condicionamento, a aparência, as diferenças entre as visões de mundo da cada pessoa etc. Ou seja, provoca a reflexão a partir de problemas concretos da existência humana, o que pode contribuir para a construção do currículo escolar de filosofia.

Palavras-chave: Quadrinhos Poético-Filosóficos; Filosofia; Marcelo Campos

HQ E EDUCAÇÃO: GIBIOZINE NA SALA DE AULA

Fernando Antonio Cologneze Gomes Pinheiro

O Gibiozine é um fanzine produzido desde 2007, no contexto do ensino superior, que tem como objetivo principal a divulgação científica de Ciências e Biologia utilizando a linguagem dos quadrinhos. Atualmente diversos quadrinhistas colaboram na revista (Gazy Andraus, Edgar Franco, Elydio dos Santos Neto), mas parte das Histórias em Quadrinhos (HQ) são elaboradas por licenciandos em Ciências Biológicas da UFSCar-Sorocaba, num processo de formação docente que considera o uso de linguagens imagéticas no ensino. Diversos autores apontam a riqueza dessa linguagem (VERGUEIRO, 2009; EISNER, 2001; MCCLOUD, 2004), sua aceitabilidade entre o público jovem, assim como seu uso potencial na educação (NETO, 2011): devido a suas características as HQ podem constituir um recurso muito interessante para trabalhos em sala de aula. O GIBIOzine já está na edição número 12, tem sido distribuída gratuitamente em escolas e espaços não-escolares, mas seu uso diretamente no ensino vem sendo investigado sistematicamente apenas desde 2012. O presente trabalho apresenta um estudo feito em uma escola estadual de Sorocaba/SP, em que estudantes foram orientados a ler algumas HQ publicadas no GIBIOzine e interpretar os conteúdos de ciências/biologia nelas contidos. Os resultados foram positivos havendo, na maioria dos casos, uma compreensão correta do conteúdo das histórias, o que sugere que os objetivos do fanzine - divulgar informações científicas - está sendo cumprido satisfatoriamente. Os estudantes também afirmaram que o formato das histórias em quadrinhos facilita e incentiva o estudo, confirmando o potencial das HQ como ferramenta didática.

Palavras-chave: Quadrinhos e Educação; Escola; Divulgação Científica

LANTERNA VERDE: OS SUPER-HERÓIS CONQUISTAM O ESPAÇO

Francisco de Assis Nascimento Junior

A leitura de Histórias em Quadrinhos de Ficção Científica em aulas de Física pode permitir ao aluno o desdobramento informal de suas concepções de mundo. Realizada habitualmente em espaços não-formais, essa leitura desempenha um papel relevante na educação não-formal de alunos em idade de formação escolar, podendo ser considerada responsável por desenvolver uma cultura capaz de popularizar as Ciências e a construção da cidadania. Neste trabalho apresentamos dois vieses que caminham juntos: a importância da leitura de HQs de ficção científica para o ensino de astronomia e cosmologia, particularmente os títulos do Lanterna Verde em paralelo a história da conquista espacial, sob a análise do período histórico social em que as histórias foram produzidas. Neste sentido, abordamos a plataforma ciência e sociedade enunciada pelos Parâmetros Curriculares Nacionais. Os PCN sugerem que nas aulas de física se busque

novas e diferentes formas do saber da física (Brasil, 2002, p.84), apontando o estudo de cosmologia como um assunto indispensável, por permitir ao jovem: “refletir sobre sua presença e seu “lugar” na história do universo, tanto no tempo como no espaço, do ponto de vista da ciência. Espera-se que ele, ao final da educação básica, adquira uma compreensão atualizada das hipóteses, modelos e formas de investigação sobre a origem e evolução do Universo em que vive” (Brasil 2002, p. 32). Ao final, propomos uma discussão a respeito de como a veiculação de elementos da Astronomia nas publicações de histórias em quadrinhos nos títulos relacionados ao Lanterna Verde pode contribuir para a melhor compreensão da Ciência no ambiente escolar e como resultado, evidenciamos a importância de serem desenvolvidas atividades em sala de aula que se mostrem capazes de dialogar com as informações adquiridas pelo aluno em ambiente extra-classe, resgatando-as para complementá-las conceitualmente da forma correta.

Palavras-chave: Ensino de Astronomia; Histórias em Quadrinhos; Lanterna Verde

DO LICEU À BAT-CAVERNA. BATMAN: UM SUPER-HERÓI ARISTOTÉLICO

Gelson Vanderlei Weschenfelder

Um dos ícones da cultura pop da atualidade é o ressurgimento das aventuras dos super-heróis dos quadrinhos, as quais não trazem apenas entretenimento aos nossos olhos. Tais histórias abordam questões enfrentadas por todo ser humano comum. Questões como justiça, moral, ética e tantas outras. Estas questões são temas usados nas discussões filosóficas de muitos filósofos durante anos. Um dos grandes personagens das histórias em quadrinhos de super-aventuras, o Batman, traz em seu enredo, tramas com várias questões filosóficas. Tais questões encontramos na filosofia do filósofo grego Aristóteles, principalmente em sua obra “Ética a Nicômaco”. Batman é um personagem sem super-poderes, porém treina seu corpo e alma para combater o crime em sua cidade. Este “treinar”, é para Aristóteles, uma das características para chegar à virtude, pois segundo ele, somente com treinamento poderíamos chegar ao hábito, o hábito de fazer as coisas certas. Bruce Wayne, alter-ego de Batman, tem no falecido pai um modelo a seguir, algo primordial para o filósofo Aristóteles, pois para conseguirmos sermos justos, honrados, virtuosos, devemos observar pessoas a quem atribuímos tais características (ARISTÓTELES, 2007, 1140 a1 25-26). Neste sentido, Bruce Wayne segue os passos do pai, de salvar sua cidade, se tornando um modelo moral. Batman é este modelo moral, no sentido da teoria aristotélica, porque é uma pessoa que incorpora as virtudes morais. Estudando e imitando tais modelos morais também podemos tornar-nos virtuosos. Mas não basta apenas estudarmos e observarmos estes modelos morais, para chegarmos às virtudes, temos que imitá-los. E assim, imitando, praticando e repetindo tais atos, seremos seres moralmente virtuosos, “nos tornamos justos realizando atos justos, moderados realizando atos moderados, corajosos realizando atos corajosos” (ARISTÓTELES, 2007,

1103 b1 1-4). E é assim, que Batman se torna um herói aristotélico e suas tramas são ferramentas pedagógicas para o uso em sala de aula.

Palavras-chave: Batman; Ética; Aristóteles

QUADRINHOS NOS LIVROS DIDÁTICOS DE ENSINO MÉDIO

Ligia Gonçalves Diniz

Neste trabalho, avaliamos como se dá o uso de tirinhas de jornal e outras manifestações narrativas gráficas nos 11 livros didáticos (LDs) de língua portuguesa para ensino médio distribuídos pelo Governo Federal por meio do Programa Nacional de Livro Didático de Ensino Médio (PNLEM/2009), entre 2009 e 2011. Com presença farta nessas obras, o que se nota, no entanto, é sua ainda predominante utilização para explanação e exercícios de tópicos gramaticais e/ou outras questões relativas à linguagem escrita. Ignora-se, quase completamente, a riqueza trazida pela conjugação/articulação entre linguagem verbal e linguagem visual, sequestrando da sala de aula debates sobre a produção do humor e da ironia nessas obras, por exemplo. Além disso, pela própria inclusão dessas obras ou excertos dentro dos livros de literatura, sem simultâneo debate sobre a especificidade dessa forma de arte, incluem-se os quadrinhos dentro da categoria “literatura” sem que essa questão seja problematizada. Para fins de uma pesquisa mais abrangente sobre a literatura nos livros didáticos, levada a cabo durante meu mestrado (Literatura/UnB), optei, problematizando essa escolha, por incluir os quadrinhos entre os gêneros literários. Contabilizada a presença total de autores de todos esses gêneros nos LDs, temos, entre os 10 mais reproduzidos: Laerte (sétima posição, à frente de Gregório de Matos, por exemplo); Fernando Gonsales (nona); e Dik Browne (décima). Esses dados dão a dimensão da presença da narrativa gráfica nos livros didáticos de língua portuguesa, presença que, como se verá, não se traduz em uma investigação e fruição adequadas dessa forma de arte, perpetuando uma forma de ensino calcada em relações de certo X errado e em mínima participação dialógica e subjetiva do estudante na leitura literária, assim como na dos quadrinhos.

Palavras-chave: Quadrinhos; Livros Didáticos; Ensino Médio

ESTRATÉGIAS ADOTADAS PELAS ESCOLAS DE FORTALEZA EM RELAÇÃO AO USO DE QUADRINHOS EM SALA DE AULA

Márcia Antônia Dias Catunda

O presente trabalho busca mapear as estratégias adotadas pelas escolas de Fortaleza em relação ao uso de quadrinhos em sala de aula, sendo o objeto na realização desse trabalho as escolas e o uso dos quadrinhos. Muitas vezes vistas com preconceito ou apenas

como uma forma de entretenimento, essas revistas possuem muito mais qualidades do que se imagina. De acordo com Roberto Elísio dos Santos (2001), a História em Quadrinhos, ao falar diretamente ao imaginário da criança, preenche suas expectativas e a prepara para a leitura de outras obras. A experiência de folhear as páginas de uma revista de quadrinhos pode gerar e perpetuar o gosto pelo livro impresso, independente de seu conteúdo. A pesquisa foi realizada em quatro escolas de Fortaleza, sendo duas públicas e duas particulares, onde foram ouvidos alunos, professores e coordenadores pedagógicos. Em uma breve pesquisa feita em algumas escolas, entre elas creches-escolas, pode-se constatar que fazem uso frequente de revistas em quadrinhos e que a mais utilizada é a da Turma da Mônica. O arcabouço teórico envolvido será quadrinhos e educação. Os questionários utilizados na pesquisa de campo nas escolas são compostos por perguntas relacionadas ao uso das revistas em quadrinhos, importância, frequência de uso dos gibis, faixa etária das crianças e quais gibis são utilizados. Também foram analisadas a estrutura e as condições das salas onde as crianças desenvolvem os trabalhos com quadrinhos, seja leitura, escrita ou produção de desenhos. Com isso busca-se avaliar se essas condições são adequadas e colaboram com o incentivo à leitura. Além da apresentação na Jornada, a pesquisa faz parte do desenvolvimento do meu trabalho de conclusão de curso de Jornalismo na Universidade Federal do Ceará.

Palavras-chave: Quadrinhos; Professores; Crianças

REFLEXÃO SOBRE LINGUAGEM DOS/NOS QUADRINHOS: LEITURA E ANÁLISE LINGUÍSTICA EM LIVROS DIDÁTICOS DE PORTUGUÊS (LDPs)

Márcia Rodrigues de Souza Mendonça

Este trabalho discute a reflexão sobre a linguagem (Mendonça 2006), realizada em gêneros quadrinísticos em atividades de LDPs, considerando que as práticas analíticas são constitutivas das práticas de letramento escolar (Kleiman, 2006). Apesar de significativas mudanças ocorridas no ensino de língua portuguesa, como a ampliação do espaço destinado ao eixo da análise linguística e a revisão dos princípios que sustentavam a primazia do ensino de gramática, junto à diversificação dos gêneros apresentados para leitura (verbais, não-verbais e multissemióticos), a dimensão do estilo do gênero (Bakhtin, 1997) é negligenciada na exploração desses gêneros, incluídos os quadrinísticos. Assim, os recursos gráficos (linhas, imagens, cores, requadros, balões, planos, enquadramento, etc.) próprios das HQs permanecem não sendo tomados como objetos de conhecimento e de estudo e, portanto, ainda não constituem o corpo de saberes mobilizados nas atividades de análise de texto comumente realizadas, em contraposição a aspectos gramaticais, textuais e discursivos. Um estudo acerca do tipo de análise empreendida sobre gêneros multissemióticos no ensino de língua materna se faz necessário, a fim de subsidiar as proposições para a exploração desses gêneros

na escola, evitando-se novas formalizações das variadas linguagens envolvidas nas atividades de análise e reflexão a seu respeito.

Palavras-chave: Análise Linguística; Reflexão sobre Linguagem; Quadrinhos

LINGUAGEM DOS QUADRINHOS E INFÂNCIAS: UM ESTUDO A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS DE CRIANÇAS PEQUENAS

Marta Regina Paulo da Silva

Este trabalho tem por objetivo apresentar o resultado de uma pesquisa de doutorado realizada na FE/UNICAMP, que investigou a produção das culturas infantis a partir das experiências de crianças pequenas com a linguagem das histórias em quadrinhos (HQs). Neste sentido, voltou seu olhar para as produções gráficas das mesmas de modo a compreender como estas se apropriam dos códigos dos quadrinhos, o que deles reproduzem, inventam ou reinventam. A pesquisa foi realizada em uma pré-escola municipal com crianças de 3 a 5 anos. Utilizou como procedimentos metodológicos: a observação e registro de campo; relatos orais das crianças; análise dos documentos da Rede Municipal de Educação; entrevista com quadrinhista; e análise das HQs produzidas pelas crianças. Buscou uma interlocução com a filosofia, comunicação, sociologia, sociologia da infância, pedagogia da infância e arte. Parte do pressuposto de que as crianças participam coletivamente e de maneira ativa na sociedade da qual fazem parte. Demonstra serem as HQs parte da cultura material da infância, que se constituem em suportes para aspectos simbólicos das culturas infantis, que as crianças compartilham entre si, com as professoras, e com suas famílias. A partir da análise dos dados, constatou no interior da pré-escola, como desdobramento de políticas educacionais neoliberais, um trabalho pedagógico escolarizante, marcado por uma visão adultocêntrica. Frente a este processo, deparou-se com movimentos de resistências das crianças, que constantemente reivindicavam gestos de ruptura contra o aceleração do tempo do capital sobre suas vidas. Evidenciou que as crianças pequenas têm curiosidade pela linguagem dos quadrinhos procurando compreender seus códigos, seja na leitura seja na produção de HQs e em desenhos livres. Aponta para a necessidade de outras pesquisas na área que continuem a investigar a relação das crianças pequenas com a linguagem dos quadrinhos, tendo as crianças e suas famílias como interlocutoras principais.

Palavras-chave: História em Quadrinhos; Crianças Pré-Escolares; Culturas Infantis

A EDUCAÇÃO VISUAL PARA A LEITURA DAS NARRATIVAS GRÁFICAS: AGORA É CONTIGO, ARTE/EDUCADOR!

Paula Mastroberti

Apresento o presente trabalho como uma reflexão crítica e estética sobre o potencial das narrativas gráficas para a educação em cultura e arte visuais, tendo por grade teórica autores que abrangem as áreas da Arte/Educação, Artes Visuais, Estudos Culturais Visuais e Comunicação. Ao assumir como amostra uma narrativa gráfica autoral – Mundo Pet, de Lourenço Mutarelli – pretendo apontar, através de uma análise apriorística dos aspectos gráficos (desenho, cor, estilos) sobre o discurso verbal (roteiro), para uma necessidade de se estabelecer uma relação interdisciplinar entre as aplicações da leitura de quadrinhos em sala de aula, incluindo obrigatoriamente o arte/educador em seu importante papel de mediador da cultura visual e da arte ao lado do professor de língua para mediação de leitura do roteiro, além de oferecer algumas perspectivas metodológicas para aplicação dos quadrinhos na disciplina de Artes Visuais, que poderão partir das inter-relações que a amostra estabelece ora com os referenciais iconográficos populares e objetos da indústria cultural; ora com as poéticas visuais consagradas pela história da arte moderna e contemporânea e pelo sistema museológico; ora com a iconografia representativa de uma visão simbólica de homem e de mundo; ora com seus entrelaçamentos semióticos do desenho, uso de referenciais fotográficos e aplicação de técnicas pictóricas e de cor.

Palavras-chave: Arte/Educação; Artes Visuais e Quadrinhos; a Cor e o Desenho nos Quadrinhos

AS SARJETAS DOS ESPAÇOS

Rafael Martins da Costa

A relação entre a leitura dos Quadrinhos e a leitura geográfica é o tema desse trabalho. Para tanto, trago uma proposta elaborada e aplicada nas turmas em que trabalhei no ano de 2012 na Escola Municipal de Ensino Fundamental Cincinato Jardim do Vale, em Gravataí, região metropolitana de Porto Alegre, na qual os alunos tiveram que elaborar uma história a partir de uma tira com três quadrinhos, dois deles em branco e um preenchido por uma foto de uma paisagem. Nessa atividade, busquei relacionar o conceito de Conclusão, trabalhado por McCloud, o qual nos permite entender como momentos fragmentados de uma História em Quadrinhos podem se conectar e ganhar sentidos em nossa imaginação com a leitura do espaço geográfico, que, assim como nos Quadrinhos, só podemos capturá-lo fragmentariamente em nossas experiências cotidianas e pelos meios de comunicação. Espaço geográfico entendido, segundo Rego, como o texto da Geografia. Assim, com apoio de alguns autores da área do ensino de Geografia, que pensam o uso de diferentes linguagens em sala de aula, procuro discutir a possível conexão entre essas duas práticas de leituras. Transversalmente a essa discussão, é debatido os diferentes sentidos atribuídos a certas paisagens ligadas a determinados lugares, como estes são mostrados nos meios de comunicação e que imaginações de mundo subjazem suas reproduções.

Palavras-chave: Quadrinhos; Geografia; Leitura

QUADRINHOS E ACESSIBILIDADE: HISTÓRIAS EM QUADRINHOS HIPERMÍDIA COMO ALTERNATIVA NA APRENDIZAGEM DO ALUNO SURDO

Raul Inácio Busarello

Vania Ribas Ulbricht

Partindo da hipótese da utilização de histórias em quadrinhos como meio facilitador na aprendizagem de alunos surdos em ambiente on-line, apresenta-se a criação de um objeto de aprendizagem hipermídia onde o conteúdo didático é inserido no contexto de uma narrativa sequencial. Pela característica de leitura não-linear, causada pelo ambiente hipermídia, é possível que durante a leitura dos quadrinhos os alunos surdos interajam de forma ativa com a história. Entretanto, como o objetivo principal é a aprendizagem, a história deve possibilitar controle quanto aos aspectos não-lineares. Dessa forma, a proposta segue sequências lineares de quadros, oferecendo links para conteúdos alternativos, além de interações que, dependendo da resposta do aluno, redirecionam a narrativa para determinados caminhos. Com base neste experimento, o objetivo do artigo proposto é apresentar as percepções dos usuários surdos, acerca da experiência com o objeto de aprendizagem hipermídia. Além de apresentar breve descrição do desenvolvimento da narrativa em história em quadrinhos. A metodologia adotada tem caráter exploratório, aplicado com base em pesquisa qualitativa. Para coleta dos dados os alunos voluntários partiram da leitura do objeto em quadrinhos, seguidos da realização de questionário, atividades e grupo de discussão. Observou-se que a forma peculiar da estrutura das histórias em quadrinhos e a apresentação hipermídia são facilitadores para a assimilação do conteúdo por parte do aluno. De maneira geral os participantes aprenderam o conteúdo didático, presente nas histórias em quadrinhos. Isso foi facilitado principalmente pela sequencialidade de imagens, tanto da aplicação do conceito de uma forma lúdica, como da própria apresentação da explicação dos conceitos. Além disso, identifica-se a relação emocional que a história acrescentou ao contexto didático. Dessa forma, observa-se a criação de um elo emocional entre a mídia e o público, o que contribui para a aprendizagem.

Palavras-chave: História em Quadrinhos; Hipermídia; Aluno Surdo

NOS QUADROS DO TEMPO: AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NO ENSINO DE HISTÓRIA

Regina Maria Rodrigues Behar

Keliene Christina da Silva

A escola, como lugar mutação por excelência, vem passando por constantes transformações, tanto no que diz respeito ao seu espaço físico quanto nas propostas

educacionais. O ensino de história, por exemplo, considerado por muito tempo como enfadonho e decorativo, tem acompanhado as mudanças na prática escolar, incorporando novas tendências e abraçando linguagens visuais ao cotidiano, entre elas, a das histórias em quadrinhos. Outrora confiscadas por professores, consideradas, como outras “distrações”, responsáveis pelos baixos rendimentos, as histórias em quadrinhos hoje entram nas escolas pela porta da frente. Estimuladas por referências nos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) e inseridas na lista do Programa Nacional Biblioteca da Escola (PNBE), elas vêm conquistando cada vez mais espaço no ambiente escolar, e também no acadêmico, com o aparecimento gradativo de pesquisas em níveis de graduação e pós-graduação sobre as artes sequenciais. Considerando este cenário prolífico, em nosso trabalho buscamos analisar as potencialidades das histórias em quadrinhos para o ensino de História sob duas perspectivas: primeiramente como materiais de referência sobre os contextos dos quais tratam, e também nos quais são produzidas, o que nos leva a entendê-las como fonte riquíssima para o trabalho nas aulas de História; e, também, como linguagem intelectual na construção de habilidades expressivas e narrativas por parte dos próprios alunos, como sujeitos de um potencial criativo e reflexivo a propósito dos conteúdos históricos. A partir da leitura e da pesquisa, os alunos entram no processo de ensino-aprendizagem como parte ativa do processo, na medida em que lhes sejam oferecidos instrumentos de expressão; e as Histórias em Quadrinhos, por suas dimensões lúdicas e narrativas se constituem em veículos de percepções e construção de conhecimento por parte dos educandos, tanto no que se refere ao passado histórico como ao tempo presente.

Palavras-chave: Histórias em Quadrinhos; Ensino de História; História

LENDO E COMPREENDENDO TIRINHAS: CONTRIBUIÇÕES DA LINGUÍSTICA TEXTUAL

Rivaldo Capistrano de Souza Júnior

Maria da Penha Pereira Lins

Vanda Maria da Silva Elias

Neste trabalho, objetivamos discutir tópicos da Linguística Textual (LT) que têm contribuído para o desenvolvimento de pesquisas sobre a construção dos sentidos e apresentar possibilidades de aplicação dessas pesquisas ao trabalho com o gênero textual “Tirinhas” em sala de aula, tendo-se em vista contribuir para o aprimoramento das práticas de leitura em aulas de língua portuguesa na educação básica. Tomando por base fundamentos teórico-metodológicos da LT, em cuja abordagem multidisciplinar da linguagem enfatiza os aspectos sociais, culturais e cognitivos do fenômeno textual (CAVALCANTE et al, 2010; KOCH, 2002, 2004, 2012; KOCH & ELIAS, 2006, 2009; MARCUSCHI, 2008), orientamo-nos pelos seguintes pressupostos: i) uma visão de contexto como um conjunto de suposições que se delinea no curso da interação e nele vai se remodelando (ELIAS, 2013), considerando-

se a mobilização de um vasto conjunto de saberes; ii) uma compreensão de texto como “entidade multifacetada” (KOCH, 2004), que se realiza em textualidade multimodal; iii) uma concepção de leitura que privilegia os sujeitos e seus conhecimentos em eventos interacionais. Damos destaque para a abordagem de tópicos como referenciação, progressão textual, estratégias sociocognitivas e construção da coerência na leitura, intertextualidade. Os dados que constituem o “corpus” para a realização desta pesquisa compõem-se de quadrinhos de autores brasileiros e contemporâneos.

Palavras-chave: Tirinhas; Ensino de Língua Portuguesa; Linguística Textual

A UTILIZAÇÃO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS EM EXAMES SELETIVOS DE ESPANHOL DE INSTITUIÇÕES DE ENSINO SUPERIOR NO BRASIL

Rosemira Mendes de Sousa

O trabalho analisa a utilização de histórias em quadrinhos nos exames seletivos, com a exclusão do ENEM – Exame Nacional do Ensino Médio, mais especificamente nas provas de Língua Espanhola aplicadas nos últimos três anos em instituições de ensino superior no Brasil, de natureza pública e privada. Em relação à metodologia utilizada, quanto à forma de abordagem buscou-se fazer uma pesquisa quantitativa. Trata-se ainda de uma pesquisa exploratória e, no que diz respeito aos procedimentos técnicos, de uma pesquisa documental. Buscou-se verificar se as histórias em quadrinhos estão sendo utilizadas nos exames seletivos e, em caso positivo, a frequência em que aparecem, os conteúdos exigidos dos examinados, os principais autores, bem como os seus respectivos países de origem. A utilização foi comprovada, bem como foram levantados esses pontos destacados. Os resultados da pesquisa foram importantes para o desenvolvimento deste trabalho, por reforçarem a necessidade do professor de espanhol encontrar formas de capacitar-se no que diz respeito à utilização das histórias em quadrinhos em sua docência, para que este rico recurso de ensino possa ser valorizado e inserido de forma didática e produtiva em suas aulas. Além disso, observou-se também a necessidade de uma preparação específica dos candidatos aos exames seletivos para a resolução de questões baseadas nesse tipo de conteúdo.

Palavras-chave: Língua Espanhola; Exames Seletivos; Histórias em Quadrinhos.

A CHARGE NA ESCOLA: PROCESSOS REFERENCIAIS NA CONSTRUÇÃO DOS SENTIDOS

Samuel de Souza Matos

Elayne Santana França

Partindo de uma concepção de língua não como representação do mundo ou como mero instrumento de comunicação (TRAVAGLIA, 2009), mas como lugar de interseções sociais, refletiremos, neste trabalho, sobre a elaboração de objetos de discurso (referentes), tanto em textos verbais como não-verbais, em processos de (re)categorização referencial, a partir da interpretação/compreensão do gênero das charges. O contributo teórico-analítico subjacente a esta perspectiva, aquele advindo dos pressupostos da Linguística de Texto, consiste na premissa de que o modelo referencial do texto não reside na identificação de realidades discretas e formalmente delimitadas (MARCUSCHI, 2007), mas sob uma atividade discursiva, intersubjetiva e sociocognitiva dos sujeitos, acarretando na multiplicidade de sentidos em virtude da construção e reconstrução de objetos de discurso durante o processamento textual. Temos como aplicação desta investigação algumas atividades de leitura, discussões e produção textual com alunos do 9º ano, de uma escola pública estadual de Aracaju/SE, levando, para a sala de aula, textos pertencentes às charges, com os quais procuramos trabalhar alguns dos processos de referenciação, possibilitando a construção dos sentidos. Nosso objetivo, inicialmente, é ater-nos à observação de como podem contribuir esses processos referenciais para a construção de sentidos de textos verbais e não-verbais na sala de aula. Esta investigação emerge da necessidade de o professor não apenas trabalhar com textos verbais, mas, sobretudo, de como ele pode tornar mais eficaz sua compreensão/interpretação a partir do uso de textos multimodais, utilizando-se dos processos da referenciação. Uma vez levadas para a sala de aula, as charges possibilitam a ativação e ampliação dos conhecimentos prévios dos alunos, visto tratar-se de informações relacionadas a fatos do noticiário (RAMOS, 2010). Nesse enquadre teórico, contamos com estudos de Apothéloz (2003), Cavalcante (2012), Koch (2002, 2004), dentre outros.

Palavras-chave: Texto; Charge; Processos Referenciais

O GÊNERO TIRINHA NO LIVRO DIDÁTICO DE PORTUGUÊS: TEXTO OU PRETEXTO PARA O ENSINO DE LÍNGUA MATERNA?

Sandro Luis da Silva

O livro didático de português (LDP) constitui-se em um instrumento cultural que responde a diferentes contextos de exigências, como, por exemplo, aquelas voltadas para o planejamento e implementação de currículo. É preciso refletir em que medida o LDP presente no processo de ensino-aprendizagem de língua materna tem trabalhado os gêneros, atendendo às exigências da nova escola. A partir de pesquisa em andamento, trazemos nesta comunicação reflexões sobre o “como” as unidades LDP do 7º. ano trabalham a “tirinha” nas atividades propostas – leitura, produção textual, exercícios

gramaticais, como propõem os PCN (1988). O corpus desta pesquisa são dois livros da Scipione (TERRA, E. & CAVALLETE, F. T. Projeto Radix: Português (2005) e GRANATIC, B. & ALMEIDA, V. Linguagens em sintonia – língua portuguesa (2006)). O referencial teórico que sustentará a análise são os estudos, sobretudo, de Dionísio e Bezerra (2005), Britto (2003) que discutem os propósitos do livro didático no processo de ensino-aprendizagem e a função social que ele assume na vida social. Quanto à leitura e à produção textual, baseia-se em Marchuschi (2001) e Kleiman (1989, 2001). Em relação ao gênero, a teoria de Bakhtin (2001), Schneuwly e Dolz (2004). Ramos (2010) e Vergueiro e Ramos (2009) respaldam o gênero tirinha. A metodologia faz-se por meio de levantamento bibliográfico por meio de análise das unidades dos livros que compõem o corpus, a fim de mostrar em que medida ele apresenta um olhar para a leitura e produção textual nas atividades de linguagem. Pelo estudo realizado até o momento, observou-se que se torna fundamental uma reflexão sobre as atividades de linguagem propostas nos LDP, a partir das “tirinhas”, que não podem ser apenas um pretexto para o ensino da gramática normativa, mas um gênero capaz de levar o educando a pensar na língua oral e escrita como meios de interação social.

Palavras-chave: Livro Didático; Gênero Tirinhas; Ensino-Aprendizagem

HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NO ENSINO DE GEOMETRIA: UMA APROXIMAÇÃO POSSÍVEL

Sebastião da Silva Lima Junior

Jéssica Tayaná Francisca Silveira

A Matemática, apesar de ser tão importante na formação de um indivíduo, tem sido em sala de aula um componente curricular assinalado mais por fracassos do que por sucessos. A Geometria no ensino Fundamental se apresenta como um dos grandes causadores do medo e do fracasso de grande parte dos alunos. Dessa forma, o objetivo do trabalho, proposto para o eixo temático “Quadrinhos e Educação”, é mostrar que o uso das histórias em quadrinhos pode ser utilizado como um recurso que contribui para o prazer e, conseqüentemente, para o ensino aprendizagem da geometria. Metodologicamente o trabalho é de natureza bibliográfica. Inicialmente partindo da ideia de Vitti (1995), que trata a matemática como algo essencial e que pode ser prazeroso estudá-la quando ensinada de maneira eficiente, ou seja, um ensino que não passe apenas da apresentação e utilização de fórmulas, mas que seja ligado à realidade. Assim, se pensarmos como Fainguelernt (1999), a geometria pode ser considerada como uma ferramenta muito importante para a descrição e inter-relação do homem com o espaço em que vive, já que pode ser entendida como a parte da Matemática mais intuitiva, concreta e ligada com a realidade. Além disso, defendemos a ideia de que as histórias em quadrinhos podem ser utilizadas no espaço formal de uma sala de aula, tomando como pressupostos teóricos os conceitos de Vergueiro (2009), Luyten (1984), Ramos (2009) e

McCloud (2008) que compreendem as HQ como um recurso paradigmático que facilita o ensino em todas as áreas do conhecimento.

Palavras-chave: Geometria; Ensino; Quadrinhos

O MITO DO HERÓI: MITOLOGIA E DESENHO

Solange Maria Pitombeira de Lima

Contar ou tentar se expressar é algo inerente ao homem e à vida social que foi se moldando no decorrer de toda a nossa existência como Homo sapiens. Quando o homem primitivo rabiscava nas cavernas, ele estava deixando sua história impressa, tanto que séculos depois o homem contemporâneo fala sobre o mito do homem primitivo, o mito do homem que não diferenciava a realidade da imagem desenhada. Esta é a essência da Mitologia, do mito: são histórias tão antigas quanto o nosso surgimento; O trabalho em questão explana sobre o mito do herói na atualidade, o utilizando como suporte para a produção de conhecimento crítico sobre a arte, além da produção artística com desenho e pintura, de heróis criados, por alunos do Ensino Fundamental. O trabalho traz essa ligação entre a História do mito do herói, o jovem e a arte. Na forma específica de mito de heróis, as histórias mitológicas estão presentes em todos os povos, desde tempos remotos, sendo até hoje um assunto constante no imaginário de crianças e jovens, permeando revistas em quadrinhos, desenhos, jogos eletrônicos, brinquedos etc. A pergunta que move esse trabalho é: podemos ensinar que o mito heróico tenta suscitar no jovem a consciência de suas forças e fraquezas e, assim, prepará-lo para a vida adulta, utilizando como meio a produção artística de heróis pelos alunos, e tendo como suporte heróis da atualidade?

Palavras-chave: Mitologia; Herói; Desenho

REFERENCIAÇÃO, ARGUMENTAÇÃO E MULTIMODALIDADE: UM BREVE ESTUDO SOBRE A CONSTRUÇÃO DO PONTO DE VISTA NOS QUADRINHOS

Thiago Gonçalves Cardoso

Elayne Santana França

Geralda de Oliveira Santos Lima

Os estudos linguísticos, diante da necessidade de novas abordagens para o ensino da compreensão/interpretação e produção textual, têm se debruçado cada vez mais sobre os processos da referenciação (MONDADA; DUBOIS, 2003; CAVALCANTE et al, 2010; CAVALCANTE, 2011, 2012; LIMA; SANTOS, 2012; PORTO; LIMA, 2011). Esses processos desempenham uma série de funções responsáveis pela (re)construção

dos sentidos do texto, dentre as quais vem ganhando destaque a atuação na orientação argumentativa, fenômeno de grande relevância, pois os interactantes da língua, por meio deste fenômeno evidenciam suas opiniões, crenças, convicções, utilizando-se da linguagem “como um lugar de confronto das subjetividades” (FERREIRA, 2010, p. 12). Com vista no que foi dito, nosso objetivo com esse trabalho, é apresentar alguns resultados parciais, obtidos com as pesquisas em andamento “Texto, ensino e interação: trabalhando com referenciação, referente e expressões referenciais” (Projeto de Iniciação Científica – PIBIC 2012/2013) e “Referenciação e argumentação: a construção do ponto de vista por meio das expressões referenciais” (Projeto de Iniciação Científica – PIBIC 2012/2013), desenvolvidas com duas turmas de alunos do 9º ano do Ensino Fundamental do Colégio Estadual Governador Valadares, localizado em Aracaju/SE. Destacamos em nossa análise, como ocorrem nos quadrinhos (RAMOS, 2007, 2012; FERREIRA, 2010) os processos referenciais e como esses processos contribuem para a construção do ponto de vista de seu autor. Como também, evidenciamos que a utilização dos quadrinhos em sala de aula pode ser, quando bem utilizada, uma poderosa ferramenta didática para explorar as possibilidades de interpretação e produção textual de textos argumentativos. Este trabalho toma por fulcro a Linguística de Texto sob uma perspectiva sociocognitiva e interacional da linguagem (KOCH, 2009). Fundamentamo-nos, sobretudo, nos estudos de Koch e Elias (2009, 2011), Trevisan (1992), Marcuschi (2008), Koch (1998, 1999), Cardoso et al (2012, 2013), Pinheiro, 2012, entre outros.

Palavras-chave: Referenciação; Argumentação; Quadrinhos

A EDUCAÇÃO E A IMPORTÂNCIA DA REVISTA ILLUSTRADA NOS PRIMEIROS 20 ANOS DA REPÚBLICA NO BRASIL

Thiago Vasconcellos Modenesi

Este trabalho tem como principal objetivo estudar as estratégias e mecanismos de educar nos primeiros anos da República do Brasil, a partir da ascensão do Partido Conservador e do fim do Império e do regime escravagista em nosso país, para fazê-lo nos propomos a analisar as mudanças que ocorrem na época apoiados no que se publicou na Revista Illustrada. Quero provar que o publicado na referida revista, em forma de texto e ilustrações, possuía caráter educacional divulgando novos parâmetros para a higiene da época, analisando reformas educacionais propostas, valorizando o surgimento de novas escolas, como por exemplo a de engenharia, e destacando as figuras heroicas da República. Com a República muda o referencial de civilizado e de educado, passa a se construir um novo paradigma que se apoia no sentimento de mudança e de novo, que vem naturalmente junto com a instauração de um regime diferente. A análise da mudança dos hábitos e dos referenciais de higiene corporal, de boa escola e de civilizado nesse período histórico são analisados tendo como referencial teórico os escritos de Norbert Elias sobre

o assunto. Baseado na hipótese apresentada, onde acreditamos ter havido influência da Revista Ilustrada como veículo midiático, colaborando no alinhar da maneira de historiar e noticiar os fatos a população, na criação de uma espécie de método de transmitir os acontecimentos sobre um novo olhar, fazemos a análise do publicado na Revista na ausência de Angelo Agostini nos primeiros anos da República até o fim de sua publicação em 1910.

Palavras-chave: Educação; Charges; Revista Ilustrada

ESTÁGIO EM EDUCAÇÃO INFANTIL: UMA EXPERIÊNCIA RETRATADA EM HQ NA FORMAÇÃO INICIAL DO PROFESSOR

Tírzah Ariel Rocha Carvalho

Kézia Costa de Oliveira Rocha Carvalho

O estágio curricular obrigatório em educação infantil na graduação se dá, no campo empírico, em creches e pré-escolas, tanto em instituições públicas como privadas, com a finalidade de aproximar os alunos da graduação com o campo profissional. Contudo não é apenas a aproximação ao campo profissional que favorece a construção da identidade profissional. A oportunidade de vivenciar o cotidiano da educação infantil em seus diversos aspectos agrega para os alunos saberes e viveres únicos. Os alunos podem pensar sobre a prática e relacioná-la com a teoria sendo que a partir deste movimento têm a possibilidade de buscar sustentações teóricas sobre os fazeres na educação infantil além de transformar a realidade educacional em busca da qualidade do atendimento à criança pequena. A reflexão sobre os próprios conhecimentos, sobre a prática pedagógica e sobre as experiências educacionais vividas tem sido considerada importante elemento para a aprendizagem da docência e pode ser revelada de diferentes formas. A arte em História de Quadrinhos por meio de charges é uma destas formas, pois possibilita a reflexão e crítica de temas trazidos pelos alunos que estão no estágio e sua socialização em diferentes contextos. Nesse sentido o presente trabalho tem como objetivo retratar e analisar, por meio dos quadrinhos, as experiências e reflexões vividas por alunos do curso de Pedagogia de uma universidade particular durante o estágio curricular na Educação Infantil.

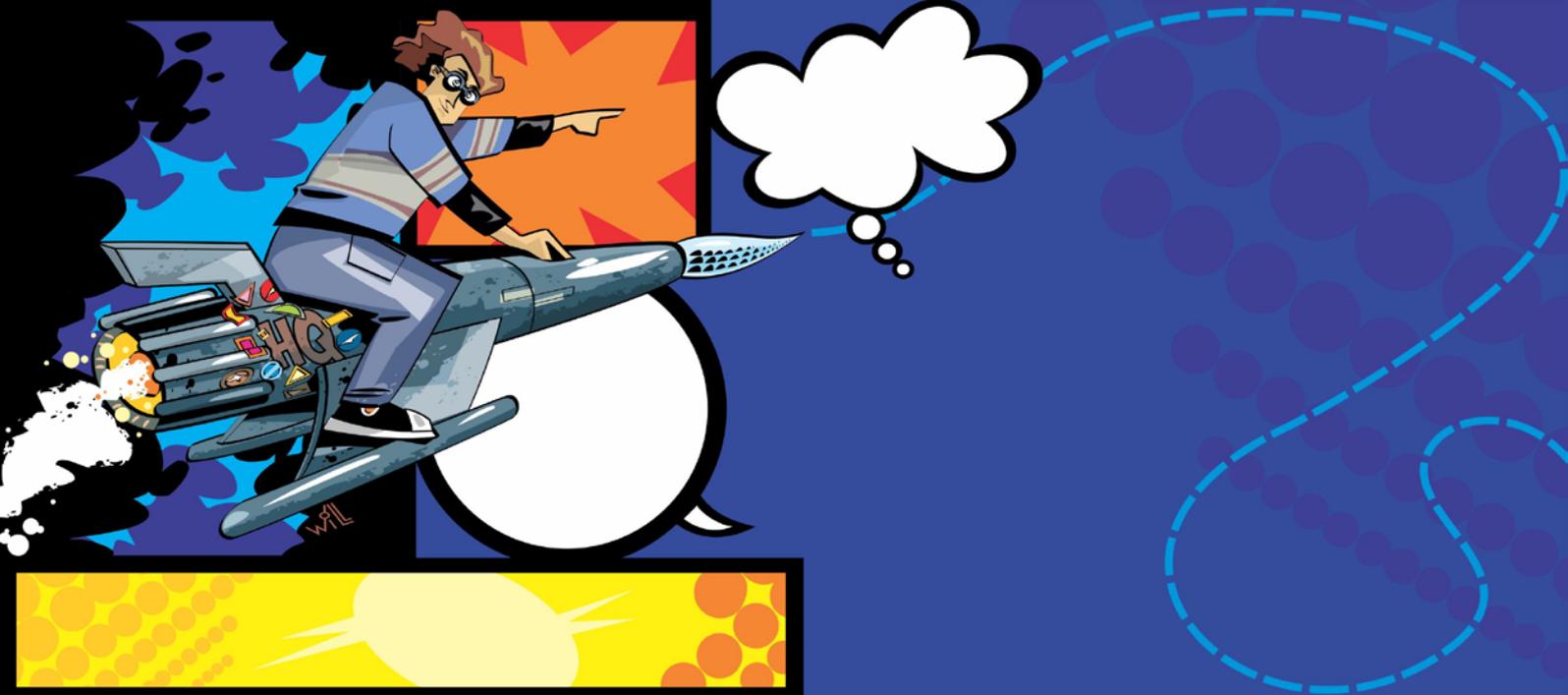
Palavras-chave: Educação Infantil; Formação Inicial; Estágio Curricular

O PNBE DO ENSINO AO MERCADO EDITORIAL: UMA ANÁLISE DAS OBRAS SELECIONADAS PARA O ENSINO FUNDAMENTAL I

Vanessa Yamaguti do Nascimento

Esta comunicação tem por objetivo apresentar os resultados de pesquisa em que se buscou analisar as listas do PNBE (Programa Nacional Biblioteca da Escola) dos anos em que foram destinados ao Ensino Fundamental I, a partir de 2006, ano em que, segundo Vergueiro e Ramos (2009), foi inclusa a primeira história em quadrinhos (HQ), para verificar quantas e quais obras em quadrinhos foram selecionadas, para que se possa traçar um perfil dos livros e das editoras selecionadas. Realizou-se uma pesquisa no site do MEC (Ministério da Educação) para obter as listas do PNBE destinadas ao Ensino Fundamental I, e assim constatar quais foram os livros de HQs selecionados. O programa é desenvolvido desde 1997, tendo o objetivo de promover o acesso e o incentivo à leitura tanto dos alunos da rede pública de ensino quanto dos professores. Realizamos uma pesquisa do histórico do programa, com base em Paiva (2012 e 2008), para entender seu processo e funcionamento e assim estabelecer sua relação com a escolha das histórias em quadrinhos selecionadas para determinar seu perfil e das editoras. A partir dos livros identificados, realizamos uma análise de suas linguagens sobre os conceitos de HQ trabalhados por Ramos (2009). A proposta de identificar o perfil das obras e das editoras selecionadas deve-se ao fato de ser crescente a inserção do gênero HQ nas listas, motivando editoras que não eram especializadas em histórias em quadrinhos a publicar. Com isso, além de crescer o número de obras do gênero, observa-se um aumento relevante das adaptações literárias, já que há uma preferência por livros relacionados aos clássicos literários.

Palavras-chave: Quadrinhos; PNBE; Ensino Fundamental I



QUADRINHOS E GÊNEROS TEXTUAIS

A CONFIGURAÇÃO DO GÊNERO TIRA AUTOBIOGRÁFICA: UMA ABORDAGEM SISTÊMICO-FUNCIONAL

Alex Caldas Simões

Atualmente, o ensino de língua materna tem se direcionado para o ensino do texto em sala de aula, materializado em algum gênero do discurso. Tal postulação tem instigado pesquisadores das mais diversas áreas de estudo do objeto a investigar a questão: como levar os gêneros discursivos para sala de aula? Acreditando que a configuração de gêneros é uma atividade sine qua non para a instrumentalização dos gêneros no ensino de línguas, apresentaremos em nossa exposição a Estrutura Potencial do Gênero tira autobiográfica (EPG tira autobiográfica). Como aporte teórico-metodológico, utilizaremos as postulações da Linguística Sistêmico-Funcional (LSF) desenvolvidas por Hasan (1989) – Estrutura Potencial do Gênero (EPG), Configuração Contextual (CC), elementos obrigatórios, opcionais e iterativos – em um corpus textual composto por 20 tiras autobiográficas de Preto no Branco do cartunista Allan Sieber. Diante de nossa análise, constatamos que a tira autobiográfica é um texto que pertence ao gênero discursivo tira, entendido aqui em sentido amplo, o que abarcaria a tira cômica, a tira seriada, a tira cômica seriada e a tira livre. Isso se explica na medida em que os elementos obrigatórios e sua disposição na EPG permanecem os mesmos independentemente da designação tira autobiográfica. A configuração do gênero tira autobiográfica, portanto, se dá em um contexto de situação particular descrito em termo de campo (narração imagética autobiográfica), relação (cartunista versus leitor) e modo (escrito/multimodal). Sua Estrutura Potencial (EPG) é composta pelos: (a) elementos obrigatórios, formato retangular, assinatura autoral, sequência da narração, personagem autobiográfico, estrutura ficcional, tempo, espaço, identificação bibliográfica, seriação, sarjeta, requadro, balão; (b) elementos opcionais, título e cor; e (c) elementos iterativos, legenda, onomatopéia, linhas e traços. Com isso compreendemos que a designação temática não constrói um novo gênero discursivo, mas colabora para que o texto varie sutilmente em relação aos seus pares.

Palavras-chave: Estrutura Potencial do Gênero (EPG); Tira; Gêneros Textuais

QUE GÊNEROS SÃO ESSES? REFLEXÃO SOBRE A (IR)RELEVÂNCIA DE CATEGORIZAR CERTOS TEXTOS EM GÊNEROS

Ana Cristina Carmelino

Sabemos que os estudos sobre gêneros textuais/discursivos remontam à Antiguidade. No entanto, na última década, observa-se o empenho de estudiosos de diferentes abordagens teóricas não só em entender como se constituem os gêneros, mas também em classificá-los, nomeá-los, inseri-los em determinados grupos. Tal procedimento é louvável à medida

que contribui para uma leitura mais aprofundada e crítica de cada gênero. A questão que se coloca aqui, porém, é: será que é possível categorizar todos os diferentes tipos de textos em determinados gêneros? O motivo que nos leva a tal questionamento é o fato de que – ao analisarmos a revista humorística MAD, uma revista que se confira como de quadrinhos – temos nos deparado com alguns textos que, a nosso ver, não se encaixam nos conhecidos, e já nomeados, gêneros dos quadrinhos. Desse modo, nosso objetivo é refletir sobre a (ir)relevância de classificar certos textos em gêneros. Os pressupostos teóricos que fundamentam nossas análises são de estudiosos de gênero, especialmente Bakhtin (2000), Marcuschi (2002, 2005, 2008) e Maingueneau (2005, 2010), e de autores que já iniciaram uma discussão sobre possíveis formas de classificar os gêneros dos quadrinhos, como é o caso Fonseca (1999), Melo (2003), Nicolau (2007), Cagnin (1975), Mendonça (2002) e Ramos (2007). O corpus de análise deste trabalho consiste em um conjunto de textos constantes da revista MAD, edições impressas no Brasil em 2010, 2011 e 2012. Criada nos EUA em 1952, a MAD ganhou sua primeira versão no Brasil em 1974 e, desde então, passou por quatro séries distintas. A versão atual desse periódico, publicado pela Panini e editado por Raphael Fernandes, apresenta em sua composição diferentes textos, os quais concernem ou não aos conhecidos gêneros dos quadrinhos.

Palavras-chave: Gênero; Quadrinhos; Revista MAD

O MANGÁ COMO GÊNEROS DO DISCURSO BAKHTINIANO

Felipe Mussarelli

Recentemente os países ocidentais presenciaram uma invasão cultural vinda do outro lado do mundo. Uma série de fatores como as baixas vendas das histórias em quadrinhos norte-americanas e o sucesso das animações japonesas na televisão aberta brasileira possibilitaram ao mercado nacional apostar em outro gênero quadrinístico, os mangás. Naturais do Japão, os mangás (histórias em quadrinhos de origem japonesa) diferem das comics norte-americanas não só na estrutura, mas também na forma de narrativa. Os quadrinhos japoneses parecem ocupar atualmente um lugar de destaque na formação de leitores de quadrinhos no Brasil. Devido a popularidade alcançada nos últimos anos, os mangás estão a caminho de uma nacionalização. Partiremos inicialmente de uma breve origem do mangá e sua expansão, bem como sua chegada ao Brasil e posteriormente, com auxílio nas teorias do filósofo russo Mikhail Bakhtin e do Círculo acerca dos estudos sobre os gêneros do discurso, buscaremos lançar olhos aos mangás (histórias em quadrinhos de origem japonesa) buscando identificá-lo como um grupo de vários gêneros discursivos. Serão, portanto, analisados diversos títulos publicados no Brasil de temas distintos de forma a encontrar elementos relacionados a sua forma composicional, estilo e tema que indiquem diferenças entre si. Esperamos ao fim identificar a possibilidade de estudar os quadrinhos japoneses não apenas como um gênero, mas como uma multiplicidade de possibilidades gênero discursivas.

Palavras-chave: Mangá; Gêneros do Discurso; Bakhtin

AS POTENCIALIDADES DE LEGITIMAÇÃO E RUPTURA DO ESTEREÓTIPO NA TRADUÇÃO DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Gisele Marion Rosa

Este trabalho pretende refletir sobre o impacto da leitura de histórias em quadrinhos na sua potencialidade de formação e reformulação de estereótipos, sobretudo daquelas rotuladas como graphic novel, que vem despertando a atenção da crítica e de pesquisadores de diversas áreas do conhecimento. A partir do reconhecimento nacional da narrativa na linguagem dos quadrinhos no âmbito dos interesses mercadológicos, identificamos também nesse processo o seu reconhecimento na esfera da crítica que acaba por, primeiramente, elevar o status desse objeto do simples entretenimento da Indústria Cultural, despertando o interesse crescente por pesquisadores em refletir sobre suas relações na sociedade em que se insere. Esse fenômeno reflete diretamente no investimento das editoras em publicações nacionais e, principalmente, na demanda de traduções de diferentes línguas e culturas, resultando no contato intercultural da visão de mundo de seus autores. Pela abordagem da Estética da Recepção articulada aos Estudos da Tradução, buscaremos demonstrar, num estudo de caso, como as relações dos paratextos de uma graphic novel, *Fagin, o Judeu*, de Will Eisner, juntamente com a linguagem dos quadrinhos coadunam numa proposta pontual em reformular o estereótipo do judeu e os possíveis impactos da sua tradução na interpretação do leitor.

Palavras-chave: Tradução; Estereótipo; Estética da Recepção

A CONFORMAÇÃO DA EXPERIÊNCIA DE LEITURA A PARTIR DO GÊNERO E DA CAPA

João Senna Teixeira

Este trabalho pretende analisar o modo como as capas de uma revista em quadrinhos podem comunicar o seu gênero e conformar a experiência de leitura a partir dos seus elementos plásticos na série *Planetary*. Isso será feito ao se identificar quais elementos plásticos se relacionam com determinados gêneros e a maneira com que eles criam uma expectativa no leitor (JAUSS, 1994), principalmente nas situações de mistura ou de citações de gêneros. Nesse sentido, tratamos gênero não como um elemento puramente textual, mas sim cultural e discursivo (MITTELL, 2004), passível de mudanças e reconfigurações, mas ainda ancorado nas características internas das obras, só que levando em conta a intertextualidade (críticas e citações que podem mudar a configuração genérica de uma obra) e a possibilidade de mistura dos gêneros. Esse fenômeno é bem visível nas capas da série *Planetary*, cada uma delas apresenta topos gráficos, além de uma diagramação e um logo da série diferente, para evocar os gêneros que serão tratados no interior da revista. Assim,

para falar da influência dos filmes de ação nos quadrinhos, sua capa lembra um pôster, para mencionar a influência do Pulp (como é feito diversas vezes) a capa é diagramada como a capa de um livro dos anos 1920, ou como a revista *Amazing Stories*. No entanto, devido ao local em que a série é publicada e seu status como comics de super-heróis, todo e qualquer elemento genérico apresentado na capa será visto na relação com o gênero cultural dos super-heróis. É essa relação entre os gêneros que define e conforma a experiência do leitor durante a sua relação com a revista, partindo do reconhecimento dos elementos gráficos, ou até mesmo do possível estranhamento caso não tenha o repertório para reconhecê-los.

Palavras-chave: Capa; Gênero; Experiência

O GÊNERO HISTÓRIA EM QUADRINHOS E O CONCEITO DE INTERGENERICIDADE: ANÁLISE E APLICAÇÃO

Glaucimere Patero Coelho

As histórias em quadrinhos (HQs) se inserem e se destacam em um amplo repertório de gêneros textuais que envolvem e articulam o processo de comunicação. Por serem produzidos com recursos verbais e gráficos visuais, os quadrinhos apresentam em sua composição uma especificidade textual discursiva destacável na produção de sentido. Assim, o presente trabalho tem por objetivo analisar as histórias em quadrinhos, sua estrutura e funcionalidade, no que concerne ao emprego dos gêneros dentro de um evento discursivo. Mais precisamente busca-se analisar as histórias em quadrinhos a partir da intergenericidade, por ser esta uma proposta textual discursiva que, a escolha do produtor textual se constrói através da hibridização entre gêneros diferentes. Logo, a intergenericidade será aqui estudada com base na perspectiva sociointeracionista, por envolver uma estratégia de produção que une elementos linguísticos, cognitivos, históricos, sociais e culturais, assim como os quadrinhos que, devido à sua dinamicidade, apresentam uma estrutura favorável à construção de textos intergenéricos. A metodologia empregada consistirá em um levantamento bibliográfico acerca dos gêneros textuais, da intergenericidade, e da estrutura das HQ's, utilizando, como aporte teórico, principalmente, os estudos de Bakhtin (2003), Marcuschi (2008), Koch (2011) e Moacir Cirne (1972). Desse modo, propõe-se analisar um texto em quadrinho dentro da recorrente arte de Maurício de Souza, ligado a uma campanha publicitária de caráter social. Tendo em vista o assunto tratado é possível observar que a estrutura multimodal dos quadrinhos favorece o emprego concomitante de outros gêneros, que colaboram para a construção de enunciados plenos. Em suma, a funcionalidade das histórias em quadrinhos, dentro de uma ação comunicativa, torna-se singular por sua plasticidade, seu caráter dinâmico e adaptativo, que, por meio do fenômeno da intergenericidade, permitem que as ações de linguagem possam ser modeladas e remodeladas a fim de atender às necessidades dos sujeitos em diversas situações interacionais.

Palavras-chave: História em Quadrinhos; Gêneros; Intergenericidade

PROJETO HqE! – HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NA ESCOLA

Marcio Roberto da Silva Garcia

Fabiane Lopes de Oliveira

Segundo SILVA e NETO (2011): “Nosso fascínio pela imagem, bem como a necessidade de se comunicar, data desde os primórdios da história da humanidade”. Partimos do princípio que utilizar imagens em sequência para contarmos uma história poderia auxiliar os alunos de Ensino Médio com suas dificuldades de leitura e interpretação de textos. Por este motivo surgiu o projeto HqE! – Histórias em Quadrinhos na Escola, o projeto teve sua origem na pesquisa de iniciação científica com o tema: Gêneros Textuais E Diversidade Do Trabalho Pedagógico No Ensino Da Língua Portuguesa: A Arte Sequencial, do curso de Pedagogia da PUCPR. Para isso foi verificado como estão sendo elaboradas as políticas de incentivo a leitura dentro do âmbito escolar, quais são as ferramentas e como estão sendo utilizadas as HQs dentro da sala de aula; nos baseamos no PCN - Parâmetros Curriculares Nacionais -, que citam a necessidade de uma nova releitura das práticas pedagógicas dentro da escola, citando os quadrinhos. Como arcabouço teórico utilizamos, autores como Eisner (1995), Ramos (2012), Vergueiro (2010) para melhor entendimento da linguagem das HQs. Inicialmente foram preparadas cerca de cinco aulas abordando a origem e como ler uma HQs, além de discutir com os alunos assuntos relacionados à língua portuguesa e as HQs, utilizando os princípios da necessidade da “alfabetização necessária” apresentados por VERGUEIRO (2012). Com o acompanhamento do professor de Literatura trabalhamos com os alunos a obra de Álvares de Azevedo “Noite na Taverna”; em um primeiro momento a leitura da obra original, publicada em 1855, na qual os alunos apontavam suas impressões e dificuldades, após o contato com a obra original, apresentamos a adaptação em HQ lançada em 2011 para fazermos um comparativo. Posteriormente os alunos produzirão seus próprios contos que serão adaptados em quadrinhos para uma futura exposição ou publicação.

Palavras-chave: Educação; Quadrinhos; Literatura

OS QUADRINHOS SÃO UM GÊNERO HÍBRIDO?

Rodrigo Borges de Faveri

Esta proposta tem um duplo objetivo: inicialmente, explicitar duas posições polarizadas e aparentemente concorrentes (hibridismo vs. autonomia) existentes na teoria dos quadrinhos, as duas versando a respeito da natureza e definição das narrativas gráficas: a primeira, que os quadrinhos são um gênero narrativo híbrido (MESKIN 2009; PRATT 2009) constituído por dois outros gêneros: o literário e o das artes gráficas e visuais; e a segunda, que os quadrinhos são um gênero narrativo autônomo (RAMOS 2009; SABIN

1993), independentes esteticamente dos recursos de outros gêneros narrativos, como a literatura e as artes gráficas/visuais que fazem uso de recursos sequenciais – mesmo que com eles compartilhe determinados aspectos comuns. Esta polarização tem levado a um impasse interpretativo, a saber, a dificuldade teórica de definição da natureza dos quadrinhos. Por último, o objetivo de investigar o modo como, a partir de uma síntese despolarizante destas duas posições – a qual denomino “abordagem controversial de interpretação” (DASCAL 2006) –, é possível elaborar uma compreensão para o tipo específico de gênero narrativo que os quadrinhos representam no atual momento histórico de seu desenvolvimento, independente, simultaneamente, das tradições de interpretação associadas à tradição literária (incluindo as teorias da comunicação) e aos princípios estéticos das artes gráficas e visuais. Esta interpretação propõe uma resolução ao impasse identificado. Para tanto, introduzo a discussão sobre hibridismo cultural (CANCLINI 1989) no contexto da teoria dos quadrinhos e proponho, como estudo de caso, a análise da obra “El Gaucho” (MANARA/PRATT 2006) a fim de exemplificar a possibilidade de uma interpretação e compreensão capazes de resolver a polarização interpretativa indicada.

Palavras-chave: Hibridismo vs. Autonomia; Hibridismo Cultural; Interpretação Controversial

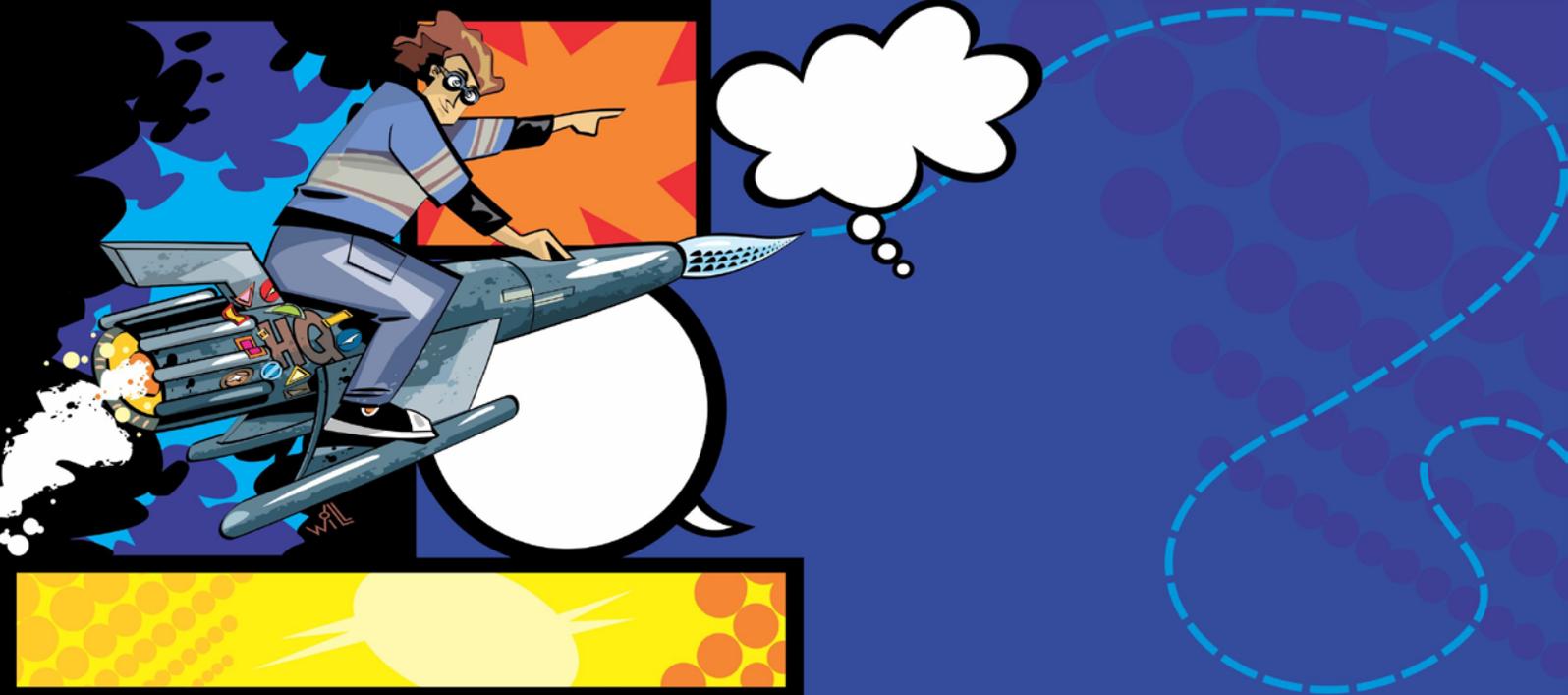
DO GÊNERO AO RÓTULO, DO RÓTULO AO GÊNERO: AS IMPLICAÇÕES DA NOMEAÇÃO NAS OBRAS DE GUY DELISLE

Vanessa Yamaguti do Nascimento

Esta comunicação tem por objetivo apresentar os resultados de pesquisa que abordou os rótulos utilizados em sites informativos sobre as obras “Shenzhen: uma viagem à China”, “Pyongyang: uma viagem à Coreia do Norte” e “Crônicas Birmanesas” de Guy Delisle, contabilizá-los e caracterizá-los, para por fim afirmar qual classificação melhor define os quadrinhos do autor. Para melhor trabalhar os rótulos e suas características, os agrupamos em três eixos temáticos: jornalismo, mercado editorial e literatura. Outra questão levantada na pesquisa é a intencionalidade dos usos dos rótulos por parte dos autores dos textos circulados na internet. A partir da identificação dos textos das páginas virtuais, podemos afirmar que há rótulos que interferem na leitura do público, pois os textos elogiam a obra e muitas vezes há o valor, indicando uma possível compra. Além do fato de interferir na leitura em relação aos rótulos, pois pode haver uma quebra de leitura se o leitor não identificar as características dos rótulos que o autor da página da internet utiliza. Para a análise dos rótulos trabalhamos com dois conceitos, o de gênero, definido por Bakhtin (2010) como produções relativamente estáveis de enunciado e que segue um estilo, uma estrutura composicional e tema, e o de rótulo, de Maingueneau (2009 e 2011). Segundo este pesquisador, todo rótulo é uma convenção de nomeação de um gênero, que pode tornar-se gênero ou não, dependendo do uso social, por isso define que todos os rótulos são pertinentes no momento em que se há o uso, pois as classificações são

feitas com base no conhecimento do indivíduo que o criou. Com base nas definições dos autores trabalhados e das características genéricas das obras e dos rótulos, consideramos que há dois rótulos que melhor classificam as obras, “diário de viagem” e “quadrinhos autobiográficos”.

Palavras-chave: Quadrinhos; Rótulo; Gênero



QUADRINHOS E HISTÓRIA

“DRAMA MISTERIOSO” E “SCENAS CASEIRAS”: HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E FICÇÃO NO PERIÓDICO ILUSTRADO A VENTAROLA. PELOTAS-RS, (1887-1889)

Aristeu Elisandro Machado Lopes

As histórias em quadrinhos constituíram-se em criação artística, sobretudo, a partir do século XX. Ao longo das décadas evoluíram e se diversificaram num universo múltiplo de tipos, personagens, técnicas e meios de veiculação. É possível apontar que mesmo antes da publicação de *The Yellow Kid* de Richard Outcalt, nos Estados Unidos em 1896, considerada a História em quadrinhos inaugural, outros desenhos semelhantes já circulavam. No caso brasileiro, tem-se o exemplo de Angelo Agostini que concebeu e veiculou *As aventuras de Nhô Quim* no periódico *Vida Fluminense* em 1869 e as *Aventuras de Zé Caipora* publicadas na *Revista Ilustrada* a partir de 1883. Contudo, essa forma de produção artística não ficou restrita a Corte do Império do Brasil; na cidade de Pelotas, no sul do Rio Grande do Sul, periódicos ilustrados traziam em suas páginas o que podemos chamar de histórias em quadrinhos. Entre eles, *A Ventarola*, que circulou entre 1887 e 1889, se destacou. Nesse periódico, assuntos cotidianos, temas políticos e problemas da cidade ou do Império eram abordados nas ilustrações. No conjunto da produção foram averiguadas algumas histórias fictícias narradas em quadros, as quais podem ser consideradas como histórias em quadrinhos ou, então, como histórias quadrinizadas. Apresentar e averiguar duas dessas histórias intituladas “Drama Misterioso” e “Scenas Caseiras” é o cerne que constitui o objetivo da comunicação. A análise pretende, além de seguir a proposta de leitura desenvolvida por Umberto Eco em *Apocalípticos e Integrados*, discutir algumas considerações teóricas enfocando, sobretudo, se as histórias em quadrinhos do século XIX podem ser assim chamadas ou se um termo mais adequado poderia ser histórias quadrinizadas. No entanto, é possível apontar que os desenhos em quadros já estavam presentes na imprensa ilustrada brasileira e que *A Ventarola*, apesar de distante do centro do Império, é um exemplo.

Palavras-chave: Imprensa Ilustrada; Ficção; Século XIX

UM NOVO PASSADO PARA O CAPITÃO AMÉRICA: ANÁLISE DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS THE AVENGERS NÚMERO 4 E 6 de MARÇO E JULHO DE 1964

Carlos Eduardo Boaretto Pereira

Esse artigo é composto por uma parte das discussões realizadas no terceiro capítulo da minha dissertação de mestrado que está sendo confeccionada no programa de pós-graduação em História Poder e Práticas Sociais da Unioeste. Proponho neste artigo discutir a tentativa dos editores da Marvel Comics de construir um novo passado para o Capitão América nas histórias em quadrinhos do grupo de super-heróis Avenger, a partir

da edição de número 4 de março de 1964. Esse novo passado renega os lançamentos das revistas do super-herói após o período da Segunda Guerra Mundial, como se as revistas do Capitão América lançadas de 1945 até 1950 e depois as edições de 1954 não pertencessem à biografia oficial de Steve Rogers. Para nós, esta tentativa da Marvel Comics de apagar o passado do Capitão América tem um objetivo. Este objetivo é de tentar reconstruir uma memória acerca da Segunda Guerra Mundial, pois em plena Guerra Fria fazia-se necessário anular a importância militar e estratégica do governo da União Soviética na derrota da Alemanha Nazista. Tendo em vista que, no período em que as revistas em histórias em quadrinhos dos Avengers foram lançadas (década de 1960), o principal inimigo político e econômico do governo dos EUA e das indústrias estadunidense era o governo da URSS. Para realizar essas discussões partimos da concepção teórica de Antônio Gramsci acerca da construção da hegemonia, mais especificamente da sua contribuição acerca da criação de consenso, pois acreditamos que as revistas em quadrinhos dos Avengers auxiliaram na tentativa de se construir um consenso interno nos EUA de que os comunistas e a URSS eram um inimigo a ser combatido.

Palavras-chave: Capitão América; Passado; The Avengers

AS CHARGES E AS TIRINHAS COMO FONTES HISTÓRICAS: ANÁLISE DA DÉCADA DE 60

Davi Silva Macedo

Esse trabalho tem como objetivo expor, por meio de uma visão problematizadora sobre os quadrinhos, uma análise da história política brasileira. Tentando perceber a validade das charges e tirinhas jornalísticas, para saber se por meio destas é possível entender ou não o período jornalístico vivido na época trabalhada. O centro de análise recai sobre o período histórico localizado entre os anos 1930-1960, mais precisamente do Populismo ao Regime Militar, mas o enfoque deste trabalho é precisamente na década de 60, seguindo até a criação do jornal O Pasquim. Por meio da leitura detalhada de charges e tirinhas jornalísticas da época, o trabalho aborda uma percepção de como os periódicos se posicionaram diante das circunstâncias vividas naquele período. Propõe-se também uma leitura teórica desse tipo de fonte, a fim de perceber o contexto social e político enunciados pelos jornais. Na metodologia, são utilizados estudos linguísticos sobre os tipos de traço, maneiras de leitura e a construção dos quadros, objetivando a compreensão do contexto histórico, por base nos elementos analisados. Como o intuito desse projeto é trabalhar com dois gêneros específicos dos quadrinhos, as charges e as tirinhas, para uma melhor compreensão do assunto foram utilizadas as obras *Charges Jornalísticas: intertextualidade e polifonia*, do Edson Carlos Romualdo, e *Faces do Humor – Uma aproximação entre piadas e tiras e A leitura dos Quadrinhos*, do Paulo Ramos. Para deixar claras as posições adversas de jornais quanto às condições políticas da década de 60, dois jornais de concorrência clara no estado do Ceará são trabalhados nessa pesquisa, a *Tribuna do Ceará* e o jornal *O Povo*, onde as charges e algumas

tiras são analisadas para exemplificar essas posturas políticas. Durante o desenvolvimento do trabalho são acrescentados outros jornais para contextualizar o período, como a Folha da Noite (1960-1963) e o Pasquim de 1969.

Palavras-chave: Quadrinhos; Leitura; Contexto

DE PYNPONYANG A 1984: UMA VISÃO DOS REGIMES TOTALITÁRIOS ENTRE A IRONIA DE GUY DESLISE E A CRÍTICA POLÍTICA DE GEORGE WELLS

Fabrcio Martins

Em 2005, o cartunista canadense Guy Delisle passou dois meses em Pynponyang, Capital da Coreia do Norte. Na obra em quadrinhos *Pyongyang - Uma Viagem a Coréia do Norte*, ele relata o dia a dia da população e como se relacionam com o regime totalitário de Kim Jong-Il, a única dinastia comunista do mundo. A obra destaca o estranhamento do autor com a forma como o governo exerce um rígido controle social e mental na população e, em certo ponto, ele compara a Coreia visitada com 1984, a ficção política de George Orwell. Esse trabalho intenciona aprofundar nessa observação do cartunista e realizar uma análise comparativa entre a Pynponyang de Kim Jong-Il e a Londres fictícia do *Big Brother* de Orwell. Dialogando com obras sobre regimes totalitários e ferramentas de controle social, como o trabalho de Hannah Arendt, Carl Joachim Friedrich, Zbigniew Brzezinski e Michael Foucault, busca-se uma nova compreensão sobre os livros *Pyongyang* e *1984*. Nas duas obras percebe-se a quase inexistência de pessoas idosas ou doentes, o uso onipresente de propaganda políticas, a adoração aos líderes Kim Il-Sung e *Big Brother* (que aparentam ser imortais e estão sempre vigiando os cidadãos), a dicotomia entre a pobreza cotidiana e os relatos oficiais de crescimento econômico e fartura de alimentos, e uma atmosfera opressiva que não permite liberdade de expressão. Tudo nos faz confundir a ficção com a realidade, apontando a pertinência das obras e a importância do olhar de Delisle sobre o regime político coreano para compreender as implicações do totalitarismo na sociedade.

Palavras-chave: Totalitarismo; Culto de Personalidade; Controle Social

MANGÁS, SEGUNDA GUERRA E O CONHECIMENTO HISTÓRICO: DIFERENTES APROPRIAÇÕES

Janaina de Paula do Espirito Santo

O presente texto tem como objetivo avaliar as diferentes apropriações e os diferentes usos do conhecimento histórico presentes em alguns mangás que se utilizam como pano de fundo dos acontecimentos da Segunda Guerra Mundial: “*Gen Pés Descalços*”, de Keiji Nakazawa, “*Adolf*”, de Osamu Tezuka, “*1945*”, de Ichihiro Watsuka, “*El Alamen*”, de

Yukinobu Hoshino, e “Hiroshima”, de Fumiyo Kouno. No âmbito da pesquisa sobre quadrinhos, o chamado “mangá histórico” apresenta duas possibilidades gerais para serem exploradas. Primeiro, temos a possibilidade de releitura de uma história que já ocorreu, e das possibilidades que ela apresenta em sem processo de reconstrução. Segundo, podem-se procurar projeções e características contemporâneas na história contada, propondo assim um raciocínio mais complexo: as apropriações da “história” ao refletir problemas do próprio tempo em que a obra ficcional, no caso os quadrinhos, foram produzidos. Parte-se do pressuposto que a relação entre a palavra escrita e as imagens nas histórias em quadrinhos pode ser articulada às discussões historiográficas referentes aos “conceitos de segunda ordem” ligados aos documentos históricos, como a evidência e a inferência (RÜSEN, 2001). Os mangás, mesmo como produtos da indústria cultural (ADORNO, 2002), conhecem dada autonomia, manifestando diferentes formas de compreensão do pensamento histórico não escolar (LEE, 2005), que irão influir constitutivamente na possibilidade de entendimento histórico, não somente relegada aos acontecimentos passados específicos, mas também do próprio sujeito-leitor em sua historicidade.

Palavras-chave: Mangá; Segunda Guerra Mundial; Conhecimento Histórico

TRANSIÇÃO ÀS AVESSAS: REPRESENTAÇÕES CÔMICAS DA REDEMOCRATIZAÇÃO BRASILEIRA NA REVISTA CHICLETE COM BANANA (1985-1990)

Keliene Christina da Silva

O campo de pesquisa em história vem se ampliando cada vez mais, novos tipos de fontes tem auxiliado de forma significativa a construção do conhecimento histórico. O uso das imagens para estudo da história é uma prática aplicada há um certo tempo, porém, no tocante às histórias em quadrinhos, apenas recentemente os olhares dos historiadores começaram a se voltar em sua direção. Apoiado nos debates em torno da cultura história e no conceito de representação cultural proposto por Chartier, o presente estudo analisa as charges e tiras cômicas veiculadas por Angeli na revista Chiclete com Banana como representações do período em que foram produzidas, e marcadas pelos interesses do grupo no qual estava inserido o nosso sujeito histórico, o dos artistas do udigrudi. Através delas, percebemos a construção de uma determinada imagem sobre o processo de redemocratização do país, após vinte anos de uma ditadura militar. A forma como se deu passagem para um governo civil abriu espaço para que surgissem inúmeras críticas, pois a transição para a democracia foi feita de forma pactuada aos militares. Tal situação não passou despercebida aos que já faziam oposição ao regime, entre eles, o cartunista Angeli, que criou a revista Chiclete com Banana exatamente no período da redemocratização. Em suas páginas o desenhista apresentou suas percepções sobre a sociedade brasileira do período, assim como o contexto político daquele momento. Através de pesadas críticas, Angeli nos apresentou as contradições em um processo tido como democrático, mas que

guardava em si resquícios do regime anterior, uma república dos bananas, como o mesmo denominou o país “fictício” (ou não) onde se desenvolvem suas histórias. Um local onde o povo embanadado aceita, por vontade ou por imposição, o velho apresentado como novo, pois, ainda segundo o autor, o que importa é que em fevereiro tem sempre carnaval.

Palavras-chave: Representações; Redemocratização; Angeli

EL “MUNDO” BINARIO, CORRECTO Y MORAL DE MANUEL GARCÍA FERRÉ: CUANDO LOS BUENOS SON MUY BUENOS Y LOS MALOS, MUY MALOS (1960-1970)

Laura Vazquez

El periodo elegido abarca las décadas del sesenta y setenta al mismo tiempo que tensiona hacia atrás y hacia adelante sus límites discretos. En efecto, en los proyectos y en la trayectoria de Manuel García Ferré se advierte el espesor del campo cultural y los medios masivos en la Argentina durante el tramo señalado. A dos aguas entre las propuestas de la modernización y los patrones conservadores de una moral binaria, en el “mundo” gráfico, cinematográfico y televisivo de este dibujante/empresario se vislumbran las fisuras de un modelo contradictorio marcado por la imbricación entre innovación y continuidad, cambio del orden establecido e incertidumbre sobre el sentido de ese progreso. El análisis se centra en distintos productos de la empresa García Ferré (Anteojito, El libro Gordo de Petete, Petete 2000, Mil intentos y un invento, Las aventuras de Hijitus, Petete y Trapito, etc.) y en entrevistas a actores para intentar dar cuenta de las ambigüedades de un ideario que busca impartir conocimiento y saber. El éxito notable de sus revistas, programas de televisión y películas adquirió durante las décadas del sesenta y setenta un tono fuertemente pedagógico, tradicionalista y moral y fue aprobado por un público heterogéneo y amplio. Y sobre todo, por una parte de la sociedad que, años más tarde, difícilmente se reconocería en los mandatos y convenciones de ese programa. En resumen, esta ponencia buscará poner en escena las contradicciones de un modelo empresarial y artístico para reponer el modo en el que ese imaginario fue permeable entre distintas capas sociales.

Palavras-chave: Modernización; Sociedad; Tradición

COMUNIDADES DE FÃS COMO ESPAÇO DE MEMÓRIA: REPRESENTAÇÕES DO PASSADO NAS REVISTAS SOBRE QUADRINHOS BRASILEIRAS

Lucas de Sousa Medeiros

Além dos discursos despendidos acerca do material de culto, o fandom também

produz memória sobre si mesmo. Inscreve desta maneira uma historicidade dos quadrinhos e dos fãs de quadrinhos, em cuja multiplicidade de representações se assentam projetos de futuros. Heterogêneos, conflitivos e contingentes, estes discursos narram ascensões e quedas, bonanças e crises, o objetivo programático é desnaturalizar esta relação, historicizando-a, revelando as escolhas e as idiosincrasias envolvidas no processo. Para tanto promovemos uma seleção de algumas revistas e fanzines de quadrinhos, representativos, correntes durante o final de década de 90 e início do 3º milênio. A partir deste material, nós temos dois discursos dominantes que, se aparentemente antagônicos, coexistiram do período sem que com isso fosse provocada uma urgência de se averiguar materialmente qual destes discursos seria o mais próximo da verdade. De um lado o anúncio de uma crise, observada na redução dos catálogos de lançamentos das tradicionais grandes editoras de quadrinhos - Abril Jovem, Globo, etc. - defendendo que isto significa o fim dos quadrinhos no Brasil como produto de massa. Paralelamente, temos a elegia da produção nacional e dos artistas pátrios trabalhando no mercado mainstream americano e a defesa de que nunca se teve um momento tão propício a um novo “boom” dos quadrinhos no país. Ambos os discursos se baseiam em uma análise do passado das HQs no Brasil e apropriação política deste passado em prol de visões particulares. A continuidade ou não destes discursos ainda está sendo traçada após o término das publicações, mas continuam sendo tropos recorrentes nas comunidades de fãs de quadrinhos.

Palavras-chave: Memória; Discurso; Comunidade de Fãs

ESTADO, INICIATIVA PRIVADA E IMPERIALISMO: UMA ANÁLISE DO QUADRINHO “THE BOYS”

Lucas Patschiki

Neste artigo iremos abordar as relações entre o Estado, a iniciativa privada e o imperialismo, a partir do quadrinho “The Boys” (em português “Os rapazes”) do escritor Garth Ennis e do desenhista Darick Robertson, especificamente o arco “I tell you no lie G.I.” (“Eu não conto mentiras soldado”) números 19 até 22 da série, lançados em 2008 pela editora Dynamite Entertainment, que dá conta do desenvolvimento do complexo industrial-militar estadunidense na segunda metade do século XX. Exploraremos como as percepções históricas e sociais veiculadas por este produto cultural artístico (BENJAMIN, 1994) pode servir para desvelar as relações de expropriação, exploração e dominação que perpassam este processo histórico (MÉSZÁROS, 2002). Na sociedade de classes é atribuído ao trabalhador intelectual (GRAMSCI, 2004) papel central na produção ideológica do mundo social. O que de modo algum significa que o campo de produção do mercado artístico produza (e reproduza-se) sem conflitos e contradições, possibilitando em sua “autonomia relativa” (QUINIOU, 2000) espaços para a produção de discursos capazes de denúncia ao status quo, o que a história de Garth Ennis e Darick Robertson aqui faz, através do próprio universo dos quadrinhos e seus heróis,

visando explicitar o engendramento da técnica e da forma nos propósitos hegemônicos (MARCUSE, 1979).

Palavras-chave: Estado; Capitalismo; The Boys

O ESFORÇO DE GUERRA NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Marcelo De Rosso Buzzonei

Emidio Martins Pedro

O trabalho pretende analisar o uso de histórias em quadrinhos americanas no período da segunda guerra mundial como propaganda para um esforço de guerra. Nesse contexto, serão analisadas a criação e utilização de super-heróis e outros personagens para discutir o contexto ideológico em que se inserem assim como sua penetração na cultura de massa. O artigo baseia-se nos trabalhos dos professores Álvaro de Moya, Moacyr Cirne, Waldomiro Vergueiro e Paulo Ramos na área de Histórias em Quadrinhos e busca em Antônio Cândido, Walter Benjamin, Umberto Eco, entre outros, arcabouço teórico sobre comunicação e contexto histórico para servir de base na argumentação. Neste trabalho, Capitão América, Tio Patinhas, Pato Donald, Super-Homem e outros personagens serão analisados sob o contexto político, discutindo sua atuação e engajamento nas histórias em quadrinhos e o contexto histórico em que se inserem. Discutirá como esses personagens foram criados e como as histórias de que são protagonistas relacionam-se com a segunda guerra. Este trabalho abordará, também, como a população norte-americana recebeu esses personagens, com base em uma estratégia de comunicação que visou exacerbar o patriotismo e o engajamento dos norte-americanos enquanto minimiza conflitos existentes dentro da sociedade atingindo todas as idades e classes sociais. Com isso, nesses quadrinhos será feita uma análise documental da história das ideias e da história social da arte; afinal, o uso do meio discursivo que alia imagens e comunicação textual utilizada no período da segunda guerra para uma promoção ideológica, foi também item de consumo cultural norte-americano que se estabeleceu e dura até hoje.

Palavras-chave: Histórias em Quadrinhos; História; Esforço de Guerra

A INVENÇÃO DO COTIDIANO NAS CHARGES DE MAX YANTOK

Marilda Queluz

O objetivo deste texto é analisar o humor gráfico de Max Yantok (1881-1964), especialmente os desenhos feitos para a revista Fon-Fon, no período de 1907 a 1920, consultados no acervo da Casa da Memória de Curitiba. As primeiras décadas do século

XX no Brasil foram marcadas pela transformação da paisagem urbana, com reformas arquitetônicas, campanhas de higienização e sanitarismo, modernização dos meios de transporte e de comunicação, aprimoramento dos processos gráficos e fotográficos dos periódicos e das revistas. Construía-se um ideal de civilização inspirado nos modelos das cidades europeias, importando e adaptando a moda parisiense e os conceitos das artes de vanguarda. Os intelectuais que trabalhavam nas revistas de humor encontraram nas ironias e críticas ao cotidiano o meio mais eficaz de questionar o funcionamento da República e as promessas de progresso e modernidade advindas dos novos artefatos científicos e tecnológicos deste período. A maior parte dos caricaturistas tentou captar a ambivalência entre o fascínio e o receio pela tecnologia, traçando as diversas experiências das pessoas na interação com os novos artefatos como o automóvel, os bondes, o telefone, o calçamento, entre outros. Max Yantok ficou mais conhecido pela criação das aventuras de Pipoca e Kaximborn, publicadas durante muitos anos na revista Tico-Tico. Entretanto, o recorte desta pesquisa é sobre as charges de cenas do cotidiano carioca, simulando crônicas visuais nas quais os recursos gráficos apropriam-se da linguagem dos quadrinhos para traduzir a dinâmica da vida nas cidades, as mudanças de comportamento e hábitos urbanos. Para embasar as discussões sobre tecnologia e cultura foram utilizados autores como Nicolau Sevcenko, Mônica Pimenta Velloso, Lilia M. Schwarcz, David Nye. Para pensar as questões de linguagem, humor gráfico e quadrinhos foram consultados os textos de Paulo Ramos, Waldomiro Vergueiro, Antonio Cagnin, Elias Thomé Saliba e Joaquim da Fonseca.

Palavras-chave: Max Yantok; Humor Gráfico; Quadrinhos

A PAULISTA EM QUADRINHOS: POR OUTRA HISTÓRIA DA AVENIDA

Marília Santana Borges

Em 1990, o quadrinista Luiz Gê recebeu um convite da Revista Goodyear para produzir uma matéria sobre a Avenida Paulista. Contada sob a forma de histórias em quadrinhos, a revista foi um grande sucesso e, em 2012, a editora Companhia das Letras republicou o projeto em um livro. O interessante é que tal narrativa gráfica, apesar de fazer um resgate da criação e afirmação da avenida, desde a sua fundação na virada do século XIX para o XX, não conta a sua história de uma forma linear, cronológica e meramente informativa, ratificando um discurso oficial, mas a constrói como uma fábula, superpondo tempos, mesclando memórias, empregando alegorias, trabalhando elementos gráficos da linguagem, apontando caminhos, o que enriquece a sua montagem e a experiência cognitiva do leitor. Apresentar como o quadrinista recria a história da Paulista, a potência comunicativa de tal novela gráfica e de que modo sua abordagem pode ressignificar o olhar contemporâneo e a própria vivência da avenida é o intuito desta comunicação, valendo-se, para isso, do diálogo com alguns conceitos e autores, tais como o materialismo histórico

e imagem dialética de Walter Benjamin, a dialética do ver de Georges Didi-Huberman, a arqueologia de Giorgio Agamben e o conceito de meio comunicativo de Lucrecia Ferrara.

Palavras-chave: Histórias em Quadrinhos; Avenida Paulista; Luiz Gê

REINTERPRETANDO WERTHAM. INFLUÊNCIA DE SEDUCTION OF THE INNOCENT NOS ESTUDOS DE QUADRINHOS BRASILEIROS

Nobu Chinen

Seduction of the innocent, do psiquiatra alemão Fredric Wertham, publicado em 1954 é um dos livros mais citados e comentados por pesquisadores e estudiosos da nona arte, apesar de ser contrário às histórias em quadrinhos ou de parte delas. O presente estudo visa a analisar o impacto desse livro na produção teórica brasileira sobre quadrinhos, com o objetivo de avaliar a sua contribuição para se estabelecer algum tipo de censura aos quadrinhos no País. A partir de um levantamento das citações à referida obra na bibliografia nacional sobre histórias em quadrinhos, será elaborado um estudo de como os autores nacionais interpretaram e disseminaram no Brasil a repercussão que o livro de Wertham teve nos Estados Unidos e Inglaterra, países em que foi publicado. Para o presente artigo, além do próprio livro de Wertham, em edição analítica, servirão como base estudos posteriores e mais isentos que analisam o conteúdo de *Seduction of the innocent*, bem como entrevistas e matérias publicadas sobre e com o psiquiatra, e à luz das recentes acusações de manipulação de dados estatísticos e distorção de depoimentos por parte de Wertham. Dessa forma, este trabalho busca contribuir para uma melhor compreensão do período de perseguição aos quadrinhos nos Estados Unidos e de que maneira isso veio a influenciar a produção de quadrinhos no Brasil e os estudos teóricos feitos no País.

Palavras-chave: Censura; Wertham; Bibliografia

LIBERDADES DIFERENTES DE EXPRESSÃO: REFLEXOS DO PROCESSO DE REDEMOCRATIZAÇÃO NA FIERRO ARGENTINA E NAS REVISTAS BRASILEIRAS DA CIRCO EDITORIAL

Paulo Ramos

Esta comunicação objetiva explicitar as respostas dadas por publicações brasileiras e argentinas para o processo de redemocratização, ocorrido em meados da década de 1980 após o fim dos períodos militares vigentes em ambos os países. Defende-se a ideia de que,

embora semelhantes e pautados no fim das amarras da censura, os dois processos históricos concretizaram-se de forma diferenciada nas principais revistas em quadrinhos adultas que circularam pelas bancas das nações vizinhas. No caso da Argentina, o reflexo da abertura política foi percebido nas páginas da “Fierro”, das Ediciones de la Urraca. A publicação mensal procurou evidenciar a liberdade de expressão por meio de artigos e de narrativas de temática séria, algumas sobre o passado sombrio e até então recente promovido pelo período ditatorial. No Brasil, o fim da censura foi testado à exaustão pelas revistas de humor da Circo Editorial, responsável por títulos como “Chiclete com Banana”, “Circo” e “Geraldão”. Esta exposição irá usar como corpus exemplares das publicações de ambas as editoras, produzidos a partir de 1984, e contextualizá-los com os fatos históricos da época e com a tradição das obras em quadrinhos criadas nas décadas anteriores, tanto no Brasil quanto na Argentina. A proposta é demonstrar como as respostas dadas ao fim da censura pelas revistas adultas ecoaram tradições historicamente distintas de criação de quadrinhos nos dois países sul-americanos.

Palavras-chave: Redemocratização; Fierro; Circo Editorial

CONFABULAÇÕES SOBRE O ABSURDO: UMA ANÁLISE DO TRABALHO GRÁFICO DO HUMORISTA CRIST NAS PÁGINAS DA REVISTA HORTENSIA (1971-1976)

Priscila Pereira

Esta comunicação pretende analisar o trabalho gráfico desenvolvido pelo quadrinista e ilustrador argentino Cristóbal Reinoso, o Crist, nas páginas da revista cordobesa Hortensia. Crist integrou o grupo fundador desta publicação humorística, que marcou época na história do humor gráfico argentino e se tornou um dos ícones da cultura de Córdoba. Em Hortensia, revista editada entre os anos 1971 a 1990 na província de Córdoba, Crist criou a HQ “García y la máquina de hacer pájaros”, além de uma série de ilustrações, caricaturas, cartuns e piadas gráficas que mereceriam uma análise mais atenta. Partimos do pressuposto de que o trabalho gráfico do humorista Crist pode ser um interessante objeto de estudo para se entender a história argentina recente, tendo em vista que tais imagens humorísticas dialogam com os imaginários políticos e sociais da Córdoba e da Argentina dos anos 1970. Neste sentido, pretende-se entender tais imagens na sua relação com seu contexto de produção, sem desconsiderar que elas também foram produtoras de “contextos”. As edições da revista Hortensia escolhidas para análise vão de 1971, ano de lançamento da revista, até 1976, período em que se inicia o chamado Processo de Reorganização Nacional (1976-1983), nome pelo qual conhecida a última ditadura argentina.

Palavras-chave: Humor Gráfico Argentino; Revista Hortensia; Cristóbal Reinoso

“ESMAGANDO O COMUNISMO”: O ANTICOMUNISMO NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DO CAPITÃO AMÉRICA EM 1954

Rodrigo Aparecido de Araújo Pedroso

O presente trabalho analisa como as histórias em quadrinhos do Capitão América foram usadas como fontes de veiculação de propaganda anticomunista no ano de 1954 quando foram publicadas três edições da revista do personagem, especificamente as edições 76 (maio), 77 (junho) e 78 (setembro). O primeiro e evidente indício da proposta anticomunista desses quadrinhos está na capa das revistas onde aparecia o seguinte título “Captain America... Commie Smasher” [Capitão América... Esmagador de comunistas], e no interior das HQs vemos o Capitão América combatendo diversos tipos de “ameaças” comunistas. Entretanto, a principal “ameaça” a ser combatida são os espiões comunistas que teimam em se infiltrar na sociedade norte-americana. Assim, o principal objetivo deste trabalho é analisar como essa “ameaça” oculta foi caracterizada e combatida pelo Capitão América, e que tipo de discurso as HQs veiculavam sobre o comunismo e, também, sobre a Guerra Fria de modo geral. Além disso, com a análise dessas histórias em quadrinhos pretende-se demonstrar como este importante meio de comunicação pode ser usado como fonte histórica e, também, investigar como as HQs contribuíram para reforçar o clima de paranoia coletiva, propagada principalmente pelo senador Joseph MacCarthy, que dominou os meios de comunicação dos Estados Unidos no início da Guerra Fria.

Palavras-chave: Guerra Fria; Anticomunismo; Capitão América

ELMO, ESCUDO E BOTA: TRÊS MUNDOS GREGOS PARA A MULHER-MARAVILHA (GRÉCIA ANTIGA, DÉCADA DE 40 E DÉCADA DE 80)

Savio Queiroz Lima

O presente artigo apresenta reflexões sobre a reconstrução da personagem Mulher Maravilha pela empresa detentora nos anos 80. Apresenta o quadro de atualizações feitas nos produtos, super-heróis e seus mundos, e as razões nascidas na dinâmica do produto com a sociedade consumidora. O fio condutor do artigo em questão é a historicidade comparada entre um universo Imaginário mitológico grego apropriado na re-construção mitológica da personagem Mulher-Maravilha na reformulação promovida pela DC/Warner na década de 80. Entre conceitos da mitologia, dialogadas em maturações textuais de Joseph Campbell. heranças materiais do passado e as escolhas do historiador, a Grécia Antiga é apropriada pela editora na atualização do universo mitológico contemporâneo da origem da Mulher Maravilha, criada nos anos 40. A construção de reflexão do texto faz, também, a comparação histórica das Representações produzidas sobre essa antiguidade

helênica na origem dos anos 40 com a atualização dos anos 80, decifrando as transformações na memória sobre o passado supracitado. O trabalho confronta realidades, através de conceitos como Imaginário e Representação, sem deixar-se isentar a liberdade de afinidades com outros conceitos. Exercita, assim, a mito-análise nas realidades apresentadas, do Imaginário grego na antiguidade e na construção do conhecimento histórico do mesmo e nas duas construções do mito contemporâneo da Mulher Maravilha, nas décadas de 40 e 80, respectivamente.

Palavras-chave: História Comparada; Representação; Mulher-Maravilha

HISTÓRIA E(M) QUADRINHOS: ANÁLISES SOBRE A HISTÓRIA ENSINADA NA ARTE SEQUENCIAL

Selma de Fatima Bonifacio Colodel

O artigo apresenta-se como parte de pesquisa de Mestrado, desenvolvida na Universidade Federal do Paraná, e concluída no ano de 2005. O trabalho buscou identificar e problematizar a presença do conhecimento histórico nas histórias em quadrinhos, seu eventual papel na formação da consciência histórica, bem como compreender alterações ou permanências ocorridas com o conhecimento histórico, ao passar da linguagem textual-acadêmica à linguagem e especificidades dos quadrinhos, como a questão do enquadramento, ritmo, uso do humor e da ficção. Entende-se, os quadrinhos, nessa perspectiva, não apenas como recursos a serem utilizados em sala de aula, mas como fontes importantes por onde circulam representações, valores e conhecimentos. Para a construção da pesquisa, foram analisadas produções quadrinizadas com evidentes conteúdos acerca da História do Brasil, destacando fatos, personalidades ou datas consideradas como significativas no calendário cívico nacional. Os resultados obtidos apontam para processos de didatização próprios, que algumas vezes implicam simplificações, bem como um diálogo constante com documentos e estudos históricos mediados por outras formas de comunicação visual e textual, como pinturas e filmes. Percebe-se, ainda, a força de elementos tradicionais da narrativa da História Nacional, sobretudo aqueles estruturados em torno do calendário cívico escolar, evidenciando uma relação entre o saber histórico escolar e os diversos outros saberes históricos com os quais ele se relaciona, de forma dinâmica, intrínseca, mas nem sempre harmoniosa.

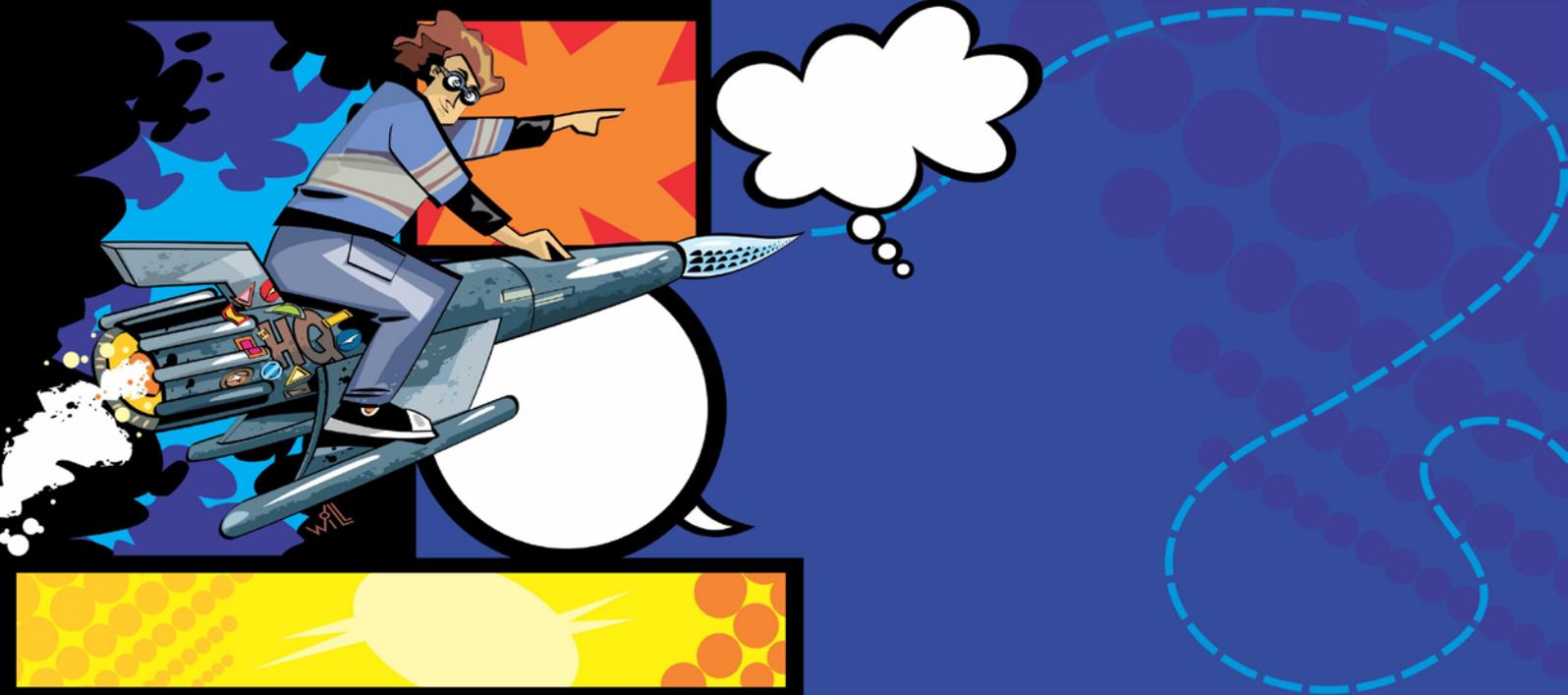
Palavras-chave: Histórias em Quadrinhos; Conhecimento Histórico; Comunicação de Massa

ALGUMAS CONSIDERAÇÕES SOBRE A QUESTÃO DA MEMÓRIA NA TRANSMISSÃO DA EXPERIÊNCIA DO HOLOCAUSTO POR GERAÇÕES EM MAUS DE ART SPIEGELMAN E EM DIÁRIO DA QUEDA DE MICHEL LAUB

Sílvia Herkenhoff Carijó

A temática do Holocausto já foi abordada por diversos autores e em seu livro *Diário da queda*, Michel Laub cita alguns deles. Entre eles está Art Spiegelman, autor da história em quadrinhos *Maus*: a história de um sobrevivente. A história é narrada por Artie, que conta a história do pai Vladek – judeu polonês sobrevivente de Auschwitz – e nela os judeus são representados como ratos, os alemães como gatos, os americanos como cachorros e os poloneses como porcos. Essa escolha por representar humanos como animais abre uma discussão em relação à questão da impossibilidade de uma representação fiel do passado, como mostra André Cardoso em sua dissertação de mestrado intitulada *Pequenos painéis do tempo: Representações da temporalidade nas histórias em quadrinhos e na ficção brasileira contemporânea*. Como em *Maus*, em *Diário da queda* a reflexão sobre a história e a memória parte de uma experiência particular e da história familiar – a queda do colega não judeu provocada por ele e seus colegas judeus, a religião da família, a relação com o pai e a história do avô. No livro de Michel Laub, porém, temos uma geração a mais do que em *Maus* e a história é narrada pelo neto de um sobrevivente do Holocausto. A partir da estrutura do romance, podemos observar a relação entre avô, pai e neto aparecer de forma bastante imbricada. A essa relação ainda se somam os relatos de Primo Levi, que passam a ser de certa forma um contato com o passado da família. O objetivo desse trabalho é fazer aproximações entre as duas obras, pensando nas questões do resgate do passado e da memória, que são problematizadas de diversas maneiras nas histórias.

Palavras-chave: Memória; História em Quadrinhos; Literatura



QUADRINHOS E HUMOR

O NON SENSE INTERTEXTUAL DE WAGNER E BEETHOVEN

Flavio Henrique Charaba Padovani

O ambiente digital tem se tornado um espaço próprio para experimentações artísticas e inovações narrativas, especialmente humorísticas, uma vez que se caracteriza pela liberdade de expressão, pela fácil difusão e por não se encontrar vinculada a interesses comerciais. Um exemplo é Wagner e Beethoven, nome de uma série de tiras de humor gráfico lançadas primeiramente na internet para depois serem publicadas em periódicos, como as revistas Bravo! e Playboy. O autor, que prefere não se identificar, assina seu trabalho como Mauro A. e produz essas narrativas sequenciais há mais de cinco anos como passatempo, tendo conquistado nomes do meio como os cartunistas veteranos Allan Sieber e Laerte. Nas tiras, são reproduzidas imagens (fotos, partituras musicais, desenhos etc.) em um contexto diferente do original, acrescidas de balões de fala ou de pensamento, onde é inserido um texto que acentua o estranhamento em relação aos signos visuais. Esta pesquisa, qualitativa e de nível exploratório, pretende, por meio de análise de conteúdo, identificar analisar os elementos intertextuais presentes nas narrativas sequenciais veiculadas no site Wagner e Beethoven, na internet. O objetivo deste trabalho é evidenciar a relação entre imagens pré-existentes (fotos, ou histórias em quadrinhos) e textos que, justapostos, geram efeito cômico. Para realizar a análise pretendida, será utilizada a semiologia de linha francesa.

Palavras-chave: História em Quadrinhos; Mídia Digital; Humor

Ô, PSIT! Ô, DOS QUADRINHOS! – A PIADA EM DINDING DONES

Luis Octavio Rogens de Melo Alves

Daniella Kojol Paiva

Esta comunicação pretende analisar a presença de piadas em Dinding Dones, quadrinho publicado na revista Os Trapalhões, edição 71, pela editora Bloch. A publicação baseava-se de modo parafrásico no programa humorístico de televisão homônimo apresentado pelo quarteto formado por Didi (Renato Aragão), Dedé Santana (Manfried SantAnna), Mussum (Antônio Carlos Bernardes Gomes) e Zacarias (Mauro Faccio Gonçalves). Os quadrinhos do grupo humorístico foram um sucesso editorial dos anos 1970 até os anos 1990. O corpus dessa apresentação, Diding Dones, foi produzido pelo Estúdio Ely Barbosa. Destacar-se-á na exposição a relação paródica da narrativa com o quadro do personagem do pastor midiático charlatão Tim Tones interpretado pelo artista brasileiro Chico Anysio no programa Chico Anysio Show, da Rede Globo de Televisão, inspirado no líder de seita estadunidense e fundador da igreja Templo dos Povos, Jim Jones, responsável pelo maior suicídio coletivo da história. A análise tem em seu escopo teórico os trabalhos de Ramos (2007), Possenti (1998), Gil (1991), Melo Alves (2011), e

Koch (2009). A comunicação irá mostrar a frequência de piadas prontas e conversacionais que o quadrinho Dinding Dones se vale para criar o risível. A parte teórica vincula-se, dada a particularidade do objeto analisado, às áreas da Linguística Textual e das Teorias do Humor.

Palavras-chave: Dinding Dones; Piada; Trapalhões

REPRESENTACIONES DE LA VIOLENCIA POLÍTICA EN O PASQUIM

Mara Burkart

En diciembre de 1968 la dictadura militar brasileña inauguró su etapa más represiva con la instauración del Ato Institucional nº 5. No obstante la represión, el cierre del Congreso y la imposición de la censura previa, la sociedad civil encontró espacios marginales a través de los cuales expresarse. Uno de ellos fue la revista O Pasquim surgida en Rio de Janeiro en junio de 1969. La propuesta de este trabajo es analizar las representaciones visuales de la violencia política publicadas en este semanario masivo y alternativo. O Pasquim reflejó y participó de una coyuntura nacional en la cual el cambio social y la violencia política estaban estrechamente imbricados. En sus páginas, las referencias generales a distintos tipo de violencias (bélica, política, social, simbólica, de género, etc.) fueron recurrentes y llaman poderosamente la atención. No obstante, las alusiones a la represión y al terrorismo de Estado del cual fueron víctimas los sectores más politizados y movilizadas de la sociedad brasileña no fueron muchas ni fueron explícitas. Desde la perspectiva de la sociología de la cultura, entendemos que el análisis de los cartoons de humor negro permite distinguir y analizar los imaginarios sociales y la sensibilidad social, en este caso puntual, en torno a actos de violencia y represión por parte de sujetos sociales que no optaron por la lucha armada ni integraron las fuerzas represivas.

Palavras-chave: O Pasquim; Violência Política; Ditadura Militar

O HUMOR DA LIGA DA JUSTIÇA

Reginaldo Matias de Carvalho

Este artigo tem como objetivo analisar a relevância do suporte humorístico nas histórias em quadrinhos da Liga da Justiça de Keith Giffen e J.M. DeMatteis no roteiro no final da década de 80. Seu contraste pouco convencional em histórias de super-heróis, nesse caso envolvendo humor em alta dose. Como elemento teórico, Faces do Humor (Ramos, 2011) e algumas edições de A Liga da Justiça (Editora Abril). Dessa forma, o artigo tem como objetivo indicar a relevância do suporte humorístico nas histórias em quadrinhos da Liga da Justiça, de Keith Giffen e J.M. Matteis, no roteiro no final da

década de 80. Seu contraste pouco convencional em histórias de super-heróis, nesse caso envolvendo humor em alta dose. Assim como caracterização de elementos satíricos quanto à época relacionando à atmosfera política nas histórias como combate contra o terrorismo, seu relacionamento junto ONU, invasões de seres de outras dimensões e incidentes internacionais envolvendo alguns de seus membros devido à época da cortina de ferro por violações de território sem permissão e até mesmo a intromissão de uma entidade de outro planeta o decorador de mundos Senhor Nebulosa sátira a Galactus devorador de mundos da Marvel. A revista contava com elementos diferenciados como brigas e brincadeiras de mau gosto entre seus membros, rivalidades internas e diálogos tendenciosos em relação à sexualidade e não eram raras edições sem nenhuma ação com apenas chistes e paródias e até mesmo confusões aleatórias em lugares públicos com envolvimento da polícia e consequentemente prisão de seus membros. Nesse contexto, a obra “Fases do humor – Uma aproximação entre Piadas e Tiras” (Ramos, 2011) objetiva a forma de compreensão da estratégia usada para o efeito de humor em quadrinhos de heróis que tem nesse caso, por característica, o acentuado tom de humor presente em nas histórias mesmo as mais sérias.

Palavras-chave: Humor; Quadrinhos; Heróis

HUMOR E METAFICÇÃO NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DE MAURICIO DE SOUSA

Roberto Elísio dos Santos

Este trabalho é o resultado parcial de uma pesquisa (qualitativa e de nível exploratório) mais ampla sobre o Humor na Cultura Midiática. O texto analisa as histórias em quadrinhos produzidas por Mauricio de Sousa e pretende identificar a maneira como o artista brasileiro, um dos mais conhecidos e produtivos da área, consegue gerar o efeito cômico a partir dos recursos da narrativa, da linguagem própria dos quadrinhos e de elementos exteriores às HQs. Para isso, foi realizada uma análise de suas narrativas gráficas sequenciais humorísticas, especialmente as tiras (normalmente publicadas em jornais), para perceber a relevância da metalinguagem e da intertextualidade, que se tornaram, de forma inovadora, componentes importantes no processo que gera o riso nos leitores. O procedimento metodológico adotado parte da análise estrutural da narrativa a partir semiótica francesa desenvolvida por Roland Barthes, Violette Morin e outros teóricos estruturalistas, que permite a leitura e compreensão de textos midiáticos. Também são utilizadas ideias formuladas pelo filósofo francês Henri Bergson e o linguista russo Vladimir Propp a respeito do humor. No que concerne ao humor gráfico, recorreu-se aos estudos de Daniele Babiere e Thomas Inge. Os conceitos de metalinguagem e de intertextualidade, recursos que potencializam a metaficção, empregados nesta análise referenciam-se em Mikhail Bakhtin, Roman Jakobson e Dominique Maingueneau.

A CARICATURA DE LOREDANO SEGUNDO A SEMIÓTICA: CARACTERIZAÇÃO DE UM MODELO DE ANÁLISE

Robson Aurélio Adelino Braga

O que determinaria o caráter cômico do tipo de representação fisionômica que conhecemos como caricatura? Que tipo de análise poderia explicar que esse caráter cômico se apresente na caricatura e não em outras modalidades convencionais de representação fisionômica como o retrato pictórico ou fotográfico? Nesse artigo, abordaremos preliminarmente essas e outras questões e tomaremos como objeto empírico a caricatura tal como se manifesta no traço do caricaturista Cássio Loredano. Pretendemos esboçar, em caráter preliminar, algumas definições, princípios teóricos, referências conceituais e bibliográficas que podem vir a constituir as primeiras demarcações de um itinerário de análise que tenha a caricatura por objeto. Propomos, assim, um modelo de análise da caricatura metodologicamente amparado pelos instrumentos conceituais que nos são proporcionados pela ciência geral dos signos ou semiótica. Defendemos que esse modelo de análise pode se tornar eficaz na abordagem da caricatura, desde que possa contar com o aporte complementar de uma abordagem crítico-filosófica sobre o humor e o cômico em todas as suas formas de manifestação e também de uma abordagem que supra a necessidade de contextualizar o objeto, a caricatura, situando-o no quadro da evolução das formas de expressão que se manifestam no âmbito da história da caricatura, mas também, de modo mais geral, na história da arte e da comunicação.

Palavras-chave: Caricatura; Loredano; Semiótica

HUMOR E SUBVERSÃO: EM FOCO AS PARÓDIAS DE FILMES DA MAD

Stephanie Ramos Matos

Ana Cristina Carmelino

Sabemos que o humor é produzido sob a forma de diferentes gêneros discursivos e sua construção pode ser explicada por técnicas de ordem linguística ou extralinguística. Além disso, como qualquer ato comunicativo, o texto humorístico possui propósitos estabelecidos, que, de forma alguma, restringem-se ao fazer rir puramente. Partindo dessas considerações, este trabalho pretende não só refletir sobre uma das técnicas mais usadas na construção do humor de paródias de filmes publicadas na revista de quadrinhos MAD, o “détournement”, mas também discutir a finalidade do humor produzido nessas paródias. Ao retrabalharem o texto-fonte, visando a propósitos específicos, as paródias dos sucessos cinematográficos veiculadas na MAD se apresentam no formato de histórias em quadrinhos. O estudo – que contempla como corpus de análise paródias de filmes nacionais e internacionais das edições da MAD impressas no Brasil em 2010, 2011 e 2012 –

adota como referencial teórico especialmente os pressupostos de Grésillon e Maingueneau (1984), Koch, Bentes e Cavalcante (2007) e Cavalcante (2012), no que diz respeito ao conceito de “détournement”. Tais estudiosos postulam que o “détournement” é um tipo especial de paródia, que se restringe a enunciados mais curtos. Para nós, é importante considerar que o fenômeno consiste em um recurso linguístico de ordem intertextual, que visa à subversão e à produção do humor. No que tange à finalidade do humor, o trabalho se ancora nas considerações de Travaglia (1992) e Carmelino (2009), para os quais o humor vai além de divertir, visto que pode denunciar, criticar, ridicularizar, debochar, diminuir.

Palavras-chave: Humor; Détournement; Paródias de Filmes da MAD



QUADRINHOS E IDENTIDADE

SINGULARIDADE EM QUESTÃO: LEÔNIDAS DE 300 DE ESPARTA E O PERCURSO DO HERÓI

Adélio Gonçalves Brito

Fábio Caim Viana

Este artigo aborda a questão da singularidade do herói e seu movimento de construção desenvolvido na HQ 300 de Esparta do renomado quadrinista Frank Miller. A proposta do artigo é não apenas explorar a construção da personagem como herói, mas também verificar com mais proximidade esse percurso, ou seja, como que a linguagem de HQ encaminha a personagem até o lugar bem posicionado e centralizado do herói, para tanto, também, pretende-se entender a narrativa como um desafio da obra. Essa obra, clássica no universo das histórias em quadrinhos norte-americano e ganhadora de vários prêmios (Eisner Awards, Harvey Awards), narra essencialmente o recorte de uma situação de embate entre o rei Leônidas de Esparta e o rei Xerxes da Pérsia, este último considerado um deus por seus súditos, enquanto Leônidas veste com maestria o arquétipo do herói. A HQ é composta por 5 capítulos divididos da seguinte forma: 1 – Honra; 2 – Dever; 3 – Glória; 4 – Combate; e 5 – Vitória. E é por meio desses capítulos que se percebe o percurso que o herói deve trilhar para, efetivamente, consolidar sua representação como o arquétipo do herói daquela nação. Esse percurso, analisado a partir das perspectivas mitológicas de Campbell, acrescentando a compreensão dos ritos de passagens de Van Gennep e fundamentado na perspectiva do Herói de Vogler demonstra uma personagem rica em contradições, mas fundamentada em uma moral rígida de origem espartana. A singularidade do herói passa, necessariamente, pelas suas relações contextuais, com as outras personagens e, além disso, com sua própria história tão bem narrada na HQ e colorizada por Lynn Varley, esposa de Frank Miller.

Palavras-chave: Singularidade; Percurso do Herói; História em Quadrinhos

IMAGEM DI/INVERTIDA: REFLEXÕES SOBRE A REPRESENTAÇÃO DA MULHER EM TIRAS CÔMICAS PRODUZIDAS POR MULHERES NO BRASIL

Alba Valéria Tinoco Alves Silva

De acordo com Luciano Magno, na História da Caricatura no Brasil (2012), a primeira caricatura brasileira, tendo por alvo os portugueses, foi publicada, anonimamente, no jornal pernambucano O Marimbondo, em 5 de julho de 1822. Do Império à República, de Pedro I a Dilma Roussef, a face humorística da história social, política, econômica e cultural do Brasil vem sendo representada pelo traço de gerações de humoristas gráficos, entre os quais se destacam mulheres como: Rian, Hilde, Ciça, Marisa, Pryscilla Vieira, Cibele Santos. Em termos absolutos seu número é pequeno, mas seu feito é notável, porque essas artistas

conseguiram destaque em uma área majoritariamente masculina e, de certa forma, refratária à presença de mulheres em igualdade de condições. Esta comunicação tem por objeto de estudo tiras cômicas produzidas por mulheres no Brasil, mais especificamente os trabalhos de Ciça, Priscila Vieira e Anita Costa Prado, e tem por objetivo analisar o modo com as mulheres são representadas nesses textos, através de suas personagens femininas. Este trabalho é resultante de pesquisa documental e bibliográfica, que vem se realizando desde 2005, sobre o humor produzido por mulheres no Brasil, que inclui, entre seus resultados, a tese de doutorado intitulada *Só rindo à socapa: uma antologia de 21 contos, casos e crônicas, com humor, escritos por mulheres no Brasil*, defendida em 2008, pelo Instituto de Letras da UFBA. O referencial teórico tem por base trabalhos sobre humor gráfico no Brasil, como *Imprensa, humor e caricatura* (2011), organizado por Isabel Lustosa e *História da Caricatura no Brasil* (2012), de Magno Luciano, e textos específicos sobre a relação entre mulheres e humor, como *They used to call me Snow White, but I drifted* (1991), de Regina Barreca, e *Look Who's Laughing: Gender and Comedy* (1994), de Gail Finney.

Palavras-chave: Tiras Cômicas; Gênero e Identidade; Mulher e Humor

O ETHOS DISCURSIVO DE ROBERT DRAKE, O HOMEM DE GELO DOS X-MEN

Alex Caldas Simões

A partir de *X-Men Origens: Homem de gelo* (2010) e *X-Men Ícones: Homem de Gelo* (2001, 2002), pretendemos em nossa exposição evidenciar o ethos discursivo de Robert Drake, o homem de gelo dos X-Men. Apoiados em Amossy (2005) e Maingueneau (2005, 2008) discutiremos sobre os conceitos de cena enunciativa e de ethos para descrever as imagens de si produzidas pelo personagem em seu próprio discurso: afinal, qual a identidade discursiva do herói nas HQs? Dessa forma, apresentaremos em nossa exposição a verdadeira identidade discursiva do personagem. Na primeira HQ *X-Men Origens: Homem de Gelo* (2010) depreendemos o ethos de classe média, beleza/normalidade, dependência, infantilidade, poder (grande poder), justiça e teimosia. Na HQ *X-Men Ícones: Homem de Gelo* (2001, 2002) depreendemos o ethos de dependência teimosia, poder (grade poder), justiça, responsabilidade e normalidade. Há, portanto, a repetição das imagens discursivas de dependência, poder (grade poder), justiça, normalidade e teimosia. A repetição desses ethos mostrados/ditos parece reforçar o que pensa Vergueiro (2009) sobre os personagens de histórias em quadrinhos: os personagens são sempre retratados do mesmo modo, no caso podemos dizer que os personagens principais possuem a mesma identidade discursiva base, independente da aventura narrada ou roteirista convidado. Este fato não quer dizer que outras identidades discursivas não possam ser agregadas aos heróis e vilões. A presença de identidades discursivas diferentes da identidade discursiva base, como o ethos de classe média ou o ethos de responsabilidade do Homem de Gelo, são construídos de forma auxiliar à construção da narrativa, e, por isso, não se prendem a identidade discursiva do herói. Ao que

nos parece a fixação de uma identidade discursiva é determinada por eventos importantes e não por aventuras isoladas ou secundárias às tramas e/ou sagas principais.

Palavras-chave: Ethos Discursivo e Cena Enunciativa; Quadrinhos; X-Men

EL NESTORNAUTA: A HQ EL ETERNAUTA E O IMAGINÁRIO NACIONALISTA NA ARGENTINA KIRCHNERISTA

Maury Fernandes da Silva Junior

O trabalho explora, através de autores como Maingueneau (Doze conceitos em análise do discurso), Barthes (O óbvio e o obtuso e A aventura semiológica) e Simmel (Sobre a individualidade e as formas sociais), a adaptação popular do personagem Juan Salvo, da HQ El Eternauta, ao imaginário kirchnerista através da figura de El Nestornauta, fusão de ficção e realidade que surge espontaneamente nas ruas da Buenos Aires contemporânea. O personagem agrega os imaginários do peronismo clássico e do peronismo de esquerda setentista à atual manifestação do peronismo denominada kirchnerismo. As duas histórias de El Eternauta (roteiros de Oesterheld e desenho de Solano López) são consideradas as mais importantes HQs da Argentina no século XX. Publicadas respectivamente entre 1957 e 1959 (El Eternauta) e entre 1976 e 1978 (El Eternauta II), as histórias narram de forma alegórica a visão de mundo da doutrina peronista nos momentos do exílio de Juan Domingo Perón e da guerrilha Montonera. Para essas gerações de argentinos elas constroem um discurso positivo sobre o peronismo e antagônico aos seus perseguidores, uma vez que nas duas épocas o movimento está sob repressão de governos autoritários. Essa construção de imaginário vincula o peronismo clássico, o peronismo de esquerda setentista e o kirchnerismo, com ideias como: nacionalismo, humanismo, justiça social e idealismo. A importância do personagem principal para essa ligação é fundamental pela personificação elaborada pelos autores da HQ, em especial Oesterheld, dos ideais peronistas na figura de Juan Salvo. Após a morte de Néstor Kirchner a imagem de El Nestornauta começa a surgir em grafites nas ruas de Buenos Aires e outras cidades argentinas colocando o rosto do ex-presidente falecido na figura que é a representação mais marcante de El Eternauta daí seu uso se expande para cartazes políticos e páginas da internet.

Palavras-chave: El Eternauta; Argentina; Kirchnerismo

A CONSTRUÇÃO DA IMAGEM DOS CIENTISTAS NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Ana Paula Simonaci Valentim

Neste artigo, pretende-se analisar a memória das representações do cientista no universo das histórias em quadrinhos que envolvem personagens cientistas. A representação

do cientista nesse universo é marcada por figuras de loucos, gênios, distraídos, heróis ou, até, homens perigosos; é, portanto, uma imagem contraditória e complexa. Isto decorre do fato de que a ciência costuma ser retratada pelas artes, pelas mídias e pela literatura como uma aventura humana carregada de inquietações, rica de promessas e de perigos e fonte de um conhecimento objetivo e democrático, embora, ao mesmo tempo, místico e, aparentemente, inalcançável para a maioria das pessoas. As representações de cientistas, veiculadas pela divulgação científica em imagens e textos, nesse sentido, são reais tanto para a ciência quanto para o senso comum. São substituições do próprio cientista. Assim, o arcabouço teórico que sustenta este projeto se baseia em quatro elementos norteadores: memória social, representações sociais, divulgação científica e análise do discurso. Em relação a linguagem, pretende-se utilizar os estudos de Pêcheux (1997), o qual define os processos discursivos não como “expressões de um puro pensamento”, mas como consequência de relações ideológicas, de forma que o conceito está fortemente relacionado à ideologia. E em relação ao estudo das representações sociais como forma analítica nas áreas da divulgação científica tem como base a crença de que essa valorização representa um avanço, significa efetuar um corte epistemológico que contribui para o enriquecimento e aprofundamento de como a imagem da ciência se constrói no universo das histórias em quadrinhos.

Palavras-chave: Histórias em Quadrinhos; Representações Sociais; Cientistas

HERO BROWN - IDENTIDADE GROTESCA EM Y: O ÚLTIMO HOMEM

Anne Caroline Quiangala

Y: o último homem é uma graphic novel que narra a realidade do mundo em que todos os machos – seres com cromossomos Y – morreram estranhamente pelo que se convencionou na distopia como praga. Há notícia de um último homem (Yorick Brown) e de seu macaco (Amparsand) e estes deverão ser a base genética para o repovoamento masculino que ocorrerá por clonagem. Tal repovoamento será coordenado pela bioengenhaira Allison Mann, que junto ao Yorick e à agente 355 viajará o mundo em busca do (outro) laboratório de Mann. No interior dessa trama é possível observar a pluralidade de identidades, gêneros e feminismos possíveis, dentre eles As filhas das amazonas e As Filhas do Arizona. O trabalho analisa a formação identitária da irmã do último homem, Hero Brown, à luz da teoria descrita por Mary Russo em O Grotesco Feminino: de deformidade social; esta, em nível iconográfico, é pensada por Russo num potencial metafórico que relaciona o grotesco às forças sociais deformatórias aplicada às mulheres na Pós-Modernidade. Durante as sessenta edições compostas por Brian K. Vaughan (E.U.A) e Pia Guerra (Canadá) veremos o processo contínuo da formação identitária da personagem, desde a infância e a adesão ao grupo feminista As Filhas das amazonas, até o desfecho, quando assume o caráter de heroína. Nessa perspectiva, analisaremos a identidade grotesca quanto ao gênero problematizada a partir do texto *Corpos que pesam*

da filósofa Judith Butler. A apreciação quadrinhística será a partir dos Guias de Roteiro e desenhos da DC Comics.

Palavras-chave: Identidade; Grotesco; Hero Brown

SÁTIRA AOS ESTEREÓTIPOS DE GÊNERO NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DE CAROL GALAIS

Ediliane de Oliveira Boff

O texto aborda a representação feminina nos quadrinhos da artista e cientista política espanhola Carol Galais. A quadrinista realiza sátiras aos estereótipos de identidade de gênero, especialmente no que tange a sexualidade e a moda femininas. Carol Galais não possui uma obra extensa de quadrinhos, mas é atuante no cenário espanhol de fanzines. É criadora do fanzine *Tonerías del Rock*, onde, juntamente com seus colaboradores, elabora quadrinhos e textos sobre música Rock e seu entorno. Suas criações, que em grande parte apresentam personagens mulheres, possuem viés crítico a respeito do comportamento feminino/masculino. Nesse texto realizaremos uma leitura hermenêutica (John B. Thompson) de algumas histórias da autora, com o intuito de interpretar/analisar como o feminino é apresentado nas figuras de humor desenvolvidas pela artista. Compreendemos o humor a partir das elaborações teóricas de Henri Bergson (1980), que enfatiza o caráter corretivo do riso, e grande parte da sátira realizada por Carol Galais a partir do conceito de micromachismo, salientado pelo psicanalista Luis Bonino (2004). Para o autor os micromachismos são práticas sensíveis que geralmente não recebem punição judicial, pois não são agressões violentas, e que estabelecem pressões sob os indivíduos, especialmente do sexo feminino, com o intuito de dominação. Pode-se entender que o humor realizado por Carol Galais atua no sentido de apontar e satirizar estereótipos que podem estabelecer comportamentos micromachistas.

Palavras-chave: Representação Feminina; Humor; Micromachismo

DEUSAS, DEUSES E A MULHER NA MULHER-MARAVILHA

Luiz Guilherme Couto Pereira

Primeira super-heroína dos quadrinhos, a Mulher-Maravilha ainda é a maior referência quanto à representação das mulheres nas narrativas gráficas. Publicada desde 1940, sua caracterização mudou consideravelmente desde a primeira aparição. Desde a origem, a Mulher-Maravilha foi concebida para encarnar o arquétipo da amazona, a mulher independente, marcial. Não por acaso, seu verdadeiro nome é “Diana”, numa referência à deusa caçadora da mitologia. Contudo, o conceito do que seria uma “amazona” sofreu

modificações da Segunda Guerra até os dias atuais. A Mulher-Maravilha das primeiras histórias se apaixonou pelo primeiro homem que conheceu, logo na sua primeira história. Ela não deixava de agir contra seus inimigos, mas seu objetivo maior sempre foi proteger seu amor. Não por coincidência, a deusa que figurava com mais frequência era Afrodite. Em 1986, após a saga Crise nas infinitas terras, a cronologia da Mulher-Maravilha foi reiniciada do zero. Indo (novamente) pela primeira vez ao mundo dos homens, ela foi retratada de forma mais racional e menos impulsiva, além de ter acumulado os papéis de heroína e embaixadora. Seu coadjuvante divino mais frequente passou a ser Hermes, o astuto deus mensageiro. Em 2011 o Universo DC todo passou por uma nova reformulação, chamada de Os Novos 52. A Mulher-Maravilha foi novamente relida, agora como uma personagem ainda ativa e independente, mas enredada no jogo de intrigas disputado pelos deuses do Olimpo. Deu-se uma tônica de mistério e terror ao título, e os deuses apareceram como nunca vistos antes. Tomando por base as teorias da área de Estudos Culturais e a questão do feminismo nos Estudos de Gênero - e mantendo como fio condutor a presença dos deuses arquetípicos nas histórias da Mulher-Maravilha - o objetivo deste trabalho é analisar o papel da Mulher-Maravilha como presença feminina nas narrativas gráficas e ícone feminista.

Palavras-chave: Feminismo; Mulher-Maravilha; Estudos Culturais

AS IDENTIDADES ETÁRIA E DE GÊNERO NA CYBERCOMIC “MISFILE”

Renato Pignatari Pereira

O presente tem por objetivo analisar a webcomic “Misfile” (www.misfile.com), da autoria de Chris Hazelton, publicada ininterruptamente desde 2004. A HQ, desenhada basicamente como mangá, aborda o cotidiano de dois adolescentes, Ash e Emily, que, subitamente e sem nenhuma vontade, vêm-se transformados, em decorrência dos erros de um anjo. Ash, rapaz machista e virgem, vê-se transformado numa garota; enquanto Emily regride dois anos de idade. Essas mudanças fazem com que cada um trabalhe e repense suas identidades. Esse aspecto da transformação (TF) é muito trabalhado nos quadrinhos independentes norte-americanos, muitas vezes ligados ao meio furry ou fetichista. Aqui, notadamente, são principalmente vistas duas formas de TF: transgender (TG) e age regression (AR). Parece-nos, na atual sociedade, importante estudar a possibilidade, seja real ou fictícia, do trânsito entre identidades. Apesar de o foco do trabalho ser a preocupação com as identidades e auto-percepção das mesmas, também serão observados aspectos formais da HQ, assim como especificidades das cybercomics, e, se houver tempo hábil, será apresentada uma discussão comparativa entre “Misfile” e as HQs TG da revista estadunidense “Exotique”, publicação fetichista da década de 1950. Na análise das questões identitárias, serão utilizados principalmente “Personas Sexuales” (Camile Paglia), e O Desejo e a Perversão (Jean Clavreul). Além disso, serão utilizados diversos

textos da própria comunidade TF, encontrados, principalmente, nos seguintes sites: www.ararchive.com (Age Regression Archive), <http://tsa.transform.to/> (The Transformation Story Archive), e http://shifti.org/wiki/Main_Page (grande fonte para TF). Em relação aos aspectos formais, serão utilizados principalmente os trabalhos de Sônia Luyten e Will Eisner. No tocante às cybercomics, dar-se-á prioridade à análise baseada nos conceitos de Scott McCloud.

Palavras-chave: Cybercomic; Identidade; Transformação

OS SUPER-HERÓIS E O TEMPO: A DESCRONOLOGIZAÇÃO NA HIPERMODERNIDADE

Rita Aparecida da Conceição Ribeiro

Anderson Antonio Horta

Os comportamentos na hipermodernidade apontam para dois fatores que se destacam como atores da descronologização. São eles a busca pela segurança e felicidade. Como forma de atingir esses dois elementos, o ideário social parece se desdobrar em direção à ideia de juventude, que se apresenta como um ideal para os indivíduos em qualquer idade, na busca de manterem seu pertencimento num cenário de volatilidade intensa, e também com um objetivo a perseguir, que lhes motiva e põe em movimento. Nesse contexto, o valor da juventude une as duas pontas do desenvolvimento humano, levando os adultos a se apegar a referenciais infantis como forma de afirmação existencial em busca de uma segurança do pertencimento, natural da fase infantil; e também levando os mais velhos a comportamentos antes delegados apenas aos jovens, como forma de perseguir o bem estar e a felicidade imediatista nas fases mais avançadas da vida. No entanto as formas de consumo na contemporaneidade não sugerem em nenhum ponto uma imbecilização da população ou mesmo uma simplificação exagerada dos hábitos de consumo dos indivíduos. Mesmo que em busca constante de referenciais da infância ou supervalorizando a ideia de juventude, ignorando as divisões etárias tradicionalmente concebidas para cada fase da vida, a maneira com que se consome toda sorte de bens, produtos midiáticos e serviços na hipermodernidade reforça a ideia de uma mudança significativa no quadro social. Nesse sentido, os filmes que têm em sua temática os super-heróis acompanham tais mudanças, com o envelhecimento dos protagonistas. Batman, Wolverine e o Homem de Ferro são exemplos de heróis que envelhecem, voltados para um público mais adulto, mas que não abre mão de seus referenciais da juventude. Assim, esse trabalho se propõe a analisar o amadurecimento dos personagens de quadrinhos no cinema e sua correspondência no público-alvo – os kidults.

Palavras-chave: Quadrinhos; Cinema; Hipermodernidade

REPRESENTAÇÕES DOS NEGROS NOS QUADRINHOS AMERICANOS: IDENTIDADE E ALTERIDADE

Romildo Sergio Lopes

Este trabalho tem por objetivo analisar as identidades do negro expostas nas histórias em quadrinhos. Os quadrinhos representam atualmente uma mídia de grande penetração de público. Temos no Brasil 3 grandes vertentes de publicação: os mangás, quadrinhos japonesas ou que incorporam o sistema de representação destes, o universo “Maurício de Sousa” e, por último, que é o fruto de análise nesse trabalho: as histórias americanas de super-heróis. O gênero de super-herói é de origem americana, embora tenha tido reflexos em diversos outros países, é de lá que ainda hoje se tem a produção mais expressiva em nível mundial. Assumiremos por nossa tarefa nesse artigo explorar quais as representações sociais dos negros são predominantes em 3 histórias do personagem Luke Cage da Editora Marvel Comics publicados no Brasil nas seguintes revistas: Superaventuras Marvel 38 (1985); Marvel Especial – Vingadores – Dinastia M (2008) e Os Vingadores 92 (2011). Identidade aqui visto como uma questão de comunicação porque se constitui basicamente de narrativas que nos socializam nos papéis de idade, gênero e assim por diante. Nos oferece um modelo de conformidade ou contestação (GERBNER, 1999). Levando, no limiar dessas discussões, a questionar quais as transformações ao longo do tempo na forma de representar o negro. Em nossos apontamentos trilharemos o caminho indicado por Stuart Hall, que sugere a existência de identidade “Black”, fruto da globalização e descentralização das identidades tradicionais para um eixo de representações que, se por um lado inclui uma grande massa, não pode, por suas características generalistas, balizar questões de identificação e alteridade de comunidades locais.

Palavras-chave: Negro; Identidade; Comunicação

A IDENTIDADE NA SARJETA: O USO DA SARJETA NO PROCESSO DE CONSTRUÇÃO IDENTITÁRIA EM PERSÉPOLIS, DE MARJANE SATRAPI

Thayse Madella

A sarjeta, segundo Scott McCloud, é o espaço vazio que permite à mente humana construir a ligação entre um quadro e outro e, neste processo, torna o leitor em um agente na construção da história em quadrinhos. Paralelo ao conceito definido por Stuart Hall, em que identidade é um ponto de articulação, instável, que permite diversas formas de construção, o objetivo deste trabalho é analisar como a sarjeta pode ser usada nos quadrinhos de forma a retratar construções diversificadas de identidades. Além disso, de acordo com Hillary Chute, a sarjeta é responsável pelo jogo de presença e ausência que permite ao leitor sua própria interpretação dos quadros, ao mesmo tempo que também

imita o processo de lembrar histórias. Segundo a autora, a sarjeta é o rico espaço vazio entre momentos selecionados que guiam a interpretação do leitor. Com base no trabalho dos teóricos McCloud, Hall e Chute, devo analisar o romance gráfico, autobiográfico, Persépolis, de Marjane Satrapi, mais especificamente a construção de identidade da personagem principal, Marji, que, além de protagonista, é a narradora e persona da autora. Através desta análise, pretendo mostrar como o uso das sarjetas pode ajudar na construção identitária da personagem de forma múltipla, construída através das diferenças e discursos supostamente antagônicos, que refletem seu contexto histórico, cultural e social.

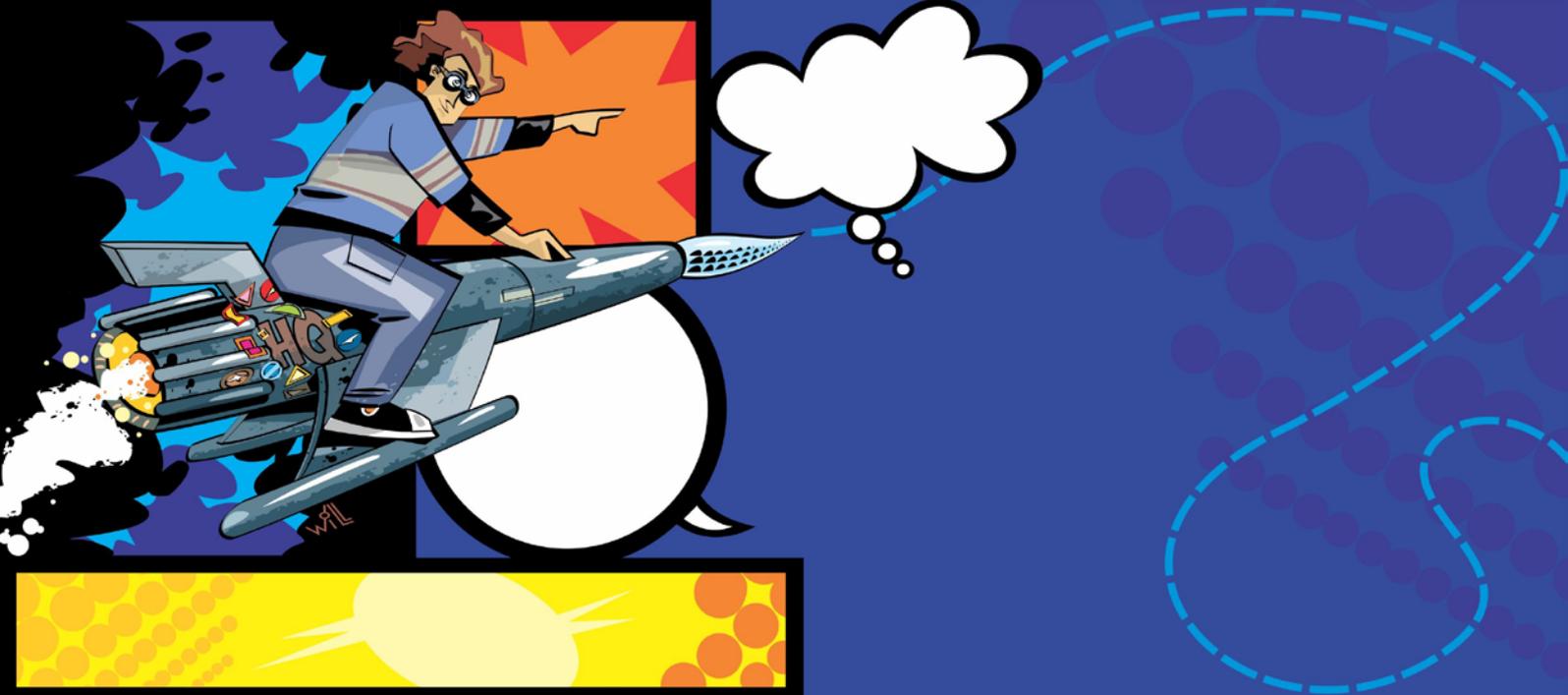
Palavras-chave: Sarjeta; Identidade; Persépolis

IDENTIDADE BRASILEIRA NOS QUADRINHOS

Thiago Silva de Moraes

Através de duas novelas gráficas: Chibata! escrito por Olinto Gadelha e desenhos de Hemetério e Estórias Gerais com roteiro de Wellington Srbek e desenhos de Flávio Colin; e das publicações independentes: Brisa , pés de vento de Alexandre Leoni , Olho de peixe de Daniel Magalhães, Nanquim Descartável escrita por Daniel Esteves e desenhada por Wanderson de Souza, Mario Cau, Júlio Brilha, Wagner de Souza, Alex Rodrigues, Mário César e Carlos Eduardo e Patreprimordium de Ana Recalde e Fred Hildebrand, analisar como os artistas se utilizam das técnicas e trabalham seus temas nas obras. Hemetério evoca o sentimento da arte barroca ao tratar da revolta da chibata, em suas figuras emotivas em preto e branco. Flávio busca a estética dos cordéis nordestinos ao tratar sobre o cangaço e suas contradições de forma simples e ágil. Ao contrário, as publicações questionam sobre suas aspirações no mundo contemporâneo, como a própria produção artística, questões familiares e relações humanas dentro do mundo escolar, universitário e fantasioso com a linguagem dos mangás. É inegável a grande influência das novas formas de mídias, e da grande influência de Will Eisner ao tratar de temas sócio-políticos como visto em Chibata, ou mesmo de sua técnica artística. Assim como nas publicações a utilização da mangá deixa claro a influência pela cultura nipônica. Ao comparar os autores tendo em mente a história dos quadrinhos, no Brasil desde caricaturas do império, as iniciativas no começo do século XX de valorizar o artista brasileiro de quadrinhos passando pela época de ouro brasileira (Danton, 2011), pela ditadura militar e a chegada ao novo século com artistas reconhecidos internacionalmente e a proliferação de vários artistas jovens. O presente artigo tenta analisar e descobrir por meio dessas e outras obras como o Brasil é representado pela produção de desenho sequencial e novelas gráficas.

Palavras-chave: Brasil; HQ; Cultura



QUADRINHOS E JORNALISMO

OS SENTIDOS DO TRABALHO PARA OS SUPER-HERÓIS: UMA APROXIMAÇÃO DAS EXPERIÊNCIAS DO SUPER-HOMEM E DO HOMEM-ARANHA

Adaci AO Rosa da Silva

O surgimento das profissões na sociedade se deve, em um primeiro momento, a uma iniciativa pessoal, que no desenrolar do tempo e do exercício de suas funções se torna fundamental para suprir as necessidades do grupo, e requer que seja feita e refeita de tal maneira a fim de que aquela necessidade do grupo seja satisfeita segundo Ortega y Gasset ([1935], 1967). Nas situações comuns de trabalho, explica Erving Goffman, as maneiras como o indivíduo se apresenta, a si mesmo e aos outros, formarão “a impressão a seu respeito e as coisas que pode ou não fazer, enquanto realiza seu desempenho diante delas” (1985). Este fenômeno da representação se desdobra tanto na realidade quanto na ficção. Nosso objetivo é explorar os sentidos do trabalho nas histórias em quadrinhos, em especial, a partir de dois personagens que “trabalham” em redações de jornal impresso: super-homem e homem-aranha. A proposta teórica é aproximar os conceitos de trabalho e representação social trabalho, em busca de possíveis aproximações, para se discutir a profissão do jornalista, considerando que no imaginário social trata-se de uma atividade que não é como qualquer outra, com a possibilidade de estar próximo dos espaços do poder, viajar pelo mundo, e poder saber as coisas antes de todos, similar aos papéis desempenhados pelos super-heróis.

Palavras-chave: HQ; Trabalho; Jornalismo

CONTANDO A CIDADE: JORNALISMO EM QUADRINHOS COMO CRÔNICA DO DIA A DIA

Antonio Laudemir Oliveira dos Santos

A proposta de estudo pretende esclarecer, até que ponto, o uso da qualificação Jornalismo em Quadrinhos (JQ) se mostra esclarecedora dentro da série “Contando a Cidade”. A obra surgiu em 15 de agosto de 2006 e foi publicada semanalmente ao longo de oito capítulos no caderno cultural do jornal O Povo de Fortaleza-CE. Pioneira na experimentação entre quadrinhos e jornalismo, “Contando a Cidade” é resultado da parceria entre o periódico e a Oficina de Quadrinhos da UFC, um projeto de extensão do curso de Comunicação Social da Universidade Federal do Ceará. Na época de sua publicação, a série foi anunciada como um produto de Jornalismo em Quadrinhos e tinha como desafio ocupar a contracapa do caderno Vida & Arte com histórias em quadrinhos rápidas e incisivas, capazes de revelar os aspectos comportamentais da cidade de Fortaleza. A partir da maior proximidade com a publicação, a iniciativa do estudo é investigar os gêneros jornalísticos da crônica e da reportagem contidos na obra. Para tanto, a pesquisa,

entre outras fontes de orientação, usará das definições do gênero crônica contidas na obra “A crônica reporteira de João do Rio”, de Ronaldo Salgado. Nesse caso, mostra-se necessário investigar em que momento se mostra mais correto definir como “Crônica em Quadrinhos” o trabalho presente em “Contando a Cidade”. É interesse do trabalho é procurar estabelecer as diferenças entre os gêneros jornalísticos da crônica e reportagem. Destacando e definindo, com base no objeto de estudo, como a linguagem dos quadrinhos foi capaz de enriquecer, neste produto, a proximidade com estes dois elementos narrativos próprios do jornalismo.

Palavras-chave: Crônica; Cotidiano; Jornalismo

A REPRESENTAÇÃO DA MEMÓRIA EM "NOTAS SOBRE GAZA", DE JOE SACCO

Caio de Freitas Paes

Este artigo pretende discutir questões inerentes à utilização e representação da memória na obra mais recente do quadrinista-jornalista Joe Sacco publicada no Brasil, “Notas Sobre Gaza”. Nossa abordagem busca levar em conta as suas implicações em um contexto mais amplo – que abrange questões concernentes ao jornalismo, mídia, sociopolítica e engajamento, relacionadas diretamente à utilização das histórias em quadrinhos como meio para a criação desta narrativa. Para tal, nos utilizaremos das reflexões de autores tais como Jacques Le Goff, Paul Ricoeur, Walter Benjamin, Michael Pollack, dentre outros, cujos conceitos tangem os temas e hipóteses aqui trabalhados – principalmente em relação a aspectos relacionados a memória, esquecimento, documento e representação. O objetivo principal é aliar conceitos e questões levantadas por estes autores e utilizá-los nesta análise, buscando assim suscitar um debate acerca das representações e pensamentos do autor sobre a utilização da memória. Assim, nossa proposta acredita em um possível engajamento de Joe Sacco diante da tensão entre passado e presente/ memória e história em seu trabalho - estancando assim problemáticas históricas da Questão Palestina e da região representada em “Notas Sobre Gaza”. E tal engajamento se daria não apenas pelo modus operandi do autor na confecção da obra, mas também pelas possibilidades estético-comunicacionais ímpares que os quadrinhos fornecem.

Palavras-chave: Memória; Jornalismo em Quadrinhos; Joe Sacco

QUANDO O REAL BATE À PORTA DA FICÇÃO: UMA ANÁLISE DE QUADRINHOS FICCIONAIS PAUTADOS PELA REALIDADE

Ébida Rosa dos Santos

Edevandro Sabino da Silva

Marcos Antonio Corbari

A relação entre Quadrinhos e realidade ganhou destaque a partir de obras vinculadas a apropriação da plataforma expressiva dos Comics e sua linguagem híbrida (imagem e palavra integradas) como modo de produção de jornalismo, alicerçando o que se convencionou chamar Jornalismo em Quadrinhos. Porém não é apenas através dessa apropriação que a realidade invade o universo dos Quadrinhos. O real muitas vezes participa da ficção e até mesmo pauta a relação entre personagens e enredo em novas construções discursivas e narrativas. A relação entre o real e a ficção já conduziu a utilização dos quadrinhos como instrumento de manipulação, vide os heróis que absorviam as cores de bandeiras e símbolos pátrios, proceder muito comum na primeira metade do século XX. Em contraponto, na atualidade, é comum que argumentistas exponham discursos ideológicos não alinhados aos discursos de legitimação a determinados pontos de vista defendidos por corporações, governos ou mesmo segmentos midiáticos predominantes, a exemplo do que faz o jornalista Joe Sacco ao dar voz a segmentos sociais de excluídos em obras como “Gorazde” e “Palestina”. O fato motivador deste trabalho projeta a relação entre a ficção e o real, chegando a mesclar-se a partir do entendimento do que em Jornalismo chama-se “critérios de noticiabilidade”, ou seja, motivados por pautas de importância incontestável, argumentistas abrigam a interferência de fatos que se tornam maiores até mesmo que os universos fantásticos promovidos através das revistas em quadrinhos, a exemplo do que ocorreu depois dos atentados do 11 de setembro, quando tradicionais segmentos de comics foram permeados pelo fato em si e suas consequências. Objetivamos, portanto, analisar e identificar em determinadas histórias em quadrinhos, previamente selecionadas, a forma como o argumento original se deixa moldar ou modificar a partir da interferência de fatos reais e, desta forma, pautar o fantástico pelo real.

Palavras-chave: Quadrinhos; Ficção; Realidade

A PROPOSTA DE INTEGRAÇÃO DO JORNALISMO EM QUADRINHOS COM O JORNALISMO CIENTÍFICO

Jean Machado Senhorinho

Este trabalho traz a proposta de integração do Jornalismo em Quadrinhos ao Jornalismo Científico, a fim de potencializarmos a divulgação científica e a problematização política da ciência. As premissas da pesquisa são: o potencial pedagógico da linguagem dos quadrinhos, a necessidade de estimular o interesse do brasileiro pela ciência e as experiências bem sucedidas no campo do Jornalismo em Quadrinhos. O artigo explica como a linguagem multimodal dos quadrinhos pode servir ao entendimento da ciência. Para tanto, recorre-se à tradição científica de uso de ilustrações e às qualidades da linguagem sequencial. As reflexões acerca da relação entre jornalismo, ciência e arte estão diluídas

no corpo do trabalho. Em outro movimento, busca-se o esclarecimento de preconceitos a respeito do Jornalismo Quadrinhos: a exclusiva vocação fictícia das histórias em quadrinhos e a impossibilidade de configurá-las como produtos jornalísticos. Neste processo, as estratégias de elucidação remetem a teorias de análise da imagem, aos conceitos de gênero jornalístico e ao resgate de eventos que provam a capacidade de adaptação das mídias. A cisma de que os quadrinhos estimulariam os jornalistas a inventarem histórias inverídicas é rechaçada e descartada – os desvios éticos são de outra ordem, a parte da linguagem ou do suporte escolhidos para a narrativa jornalística. A proposta deste artigo também incorpora fenômenos e conceitos presentes no Jornalismo Popular. Entretanto, o artigo não se encerra em conclusões argumentativas; ele tem natureza propositiva. Porque o seu objetivo final é sensibilizar pessoas a cooperarem para a integração prática do Jornalismo em Quadrinhos ao Jornalismo Científico.

Palavras-chave: Jornalismo em Quadrinhos; Jornalismo Científico; Jornalismo Especializado

A LINGUAGEM DOS QUADRINHOS NA INFOGRAFIA JORNALÍSTICA

Júlia Rabetti Giannella

Sandra Maria Ribeiro de Souza

As histórias em quadrinhos estruturam-se como linguagem sobre dois regimes comunicativos: o verbal, domínio das palavras e o não-verbal, do qual destacamos as imagens visuais. Desta união indissociável e simultânea de palavras e imagens emergem uma expressividade particular e uma construção narrativa específica, ambas fundamentadas em aspectos técnicos característicos da linguagem dos quadrinhos. Também em jornais e revistas podemos observar exemplos de infografia jornalística que utilizam, semelhantemente, o mesmo recurso sincrético. Certos autores defendem a infografia como um subgênero do jornalismo informativo (TEIXEIRA, 2010), que busca explicar ou demonstrar um acontecimento, o funcionamento de algo ou processo específico, por meio da mistura ou fusão de recursos visuais e verbais. Este conceito de infografia (que não se refere a todos os tipos de visualização da informação nem a todas as variantes do jornalismo visual, mas particularmente à visualização de narrativas lineares) está fortemente atrelado ao encadeamento sequencial de textos e imagens para facilitar a compreensão de um fenômeno jornalístico. Neste sentido, diante da importância com que os signos visuais, dispostos em uma narrativa sequencial, configuram-se tanto para a linguagem dos quadrinhos como para infografia, é possível identificar e destacar alguns elementos icônicos dos quadrinhos – tais como o balão, o formato do quadrinho e as linhas cinéticas (EISNER, 1986; RAMOS, 2009) – na sintaxe da infografia jornalística como, por exemplo, na visualização de acidentes, na reconstituição de fatos ou na demonstração de passo a passo de processos. Tendo em vista a forte relação entre imagem e texto presentes em ambas as linguagens, este trabalho busca investigar possíveis apropriações

da linguagem das histórias em quadrinhos na construção da infografia jornalística e informativa, sendo possível, em última instância, estabelecer uma aproximação prática e conceitual entre as duas abordagens.

Palavras-chave: História em Quadrinhos; Infografia; Linguagem Sincrética

O JORNALISMO LITERÁRIO DE UBALDO, O PARANOICO

Juliana de Souza Leuenroth

O trabalho pretende discutir de que forma as tiras de Ubaldo, o paranoico de Henfil aproximam-se do jornalismo. Publicadas a partir de 1976 no jornal O Pasquim e posteriormente na revista semanal IstoÉ, elas retratam alguns aspectos pouco divulgados da ditadura militar no Brasil, num período em que a censura era muito forte nos meios tradicionais de comunicação. As tiras de Ubaldo tinham, então, um forte conteúdo de informações e tocavam em temas proibidos, utilizando de uma linguagem compreensível para o público em geral, ainda que usassem algumas metáforas. Ao observar o conjunto de tirinhas do personagem publicadas pela IstoÉ, entre 4 de maio de 1977 e 20 de agosto de 1980, temos um rico painel representando os chamados “anos de chumbo da ditadura”, com as perseguições e disputas políticas e até técnicas de tortura. A análise das histórias, de acordo com o contexto histórico em que foram produzidas e lidas, reforça a idéia da sua função jornalística. E a aproxima do jornalismo literário, pela utilização de recursos que vão além da notícia convencional dos jornais diários, que primam por conceitos como objetividade e imparcialidade. A partir do estudo do conceito de jornalismo literário, podemos considerar que os quadrinhos de Ubaldo utilizam alguns recursos do gênero para retratar a situação da época. Henfil se colocava como testemunha da história, conta os fatos de uma forma subjetiva. Não há a explicação do acontecimento, mas a sua consequência na vida das pessoas (tanto fisicamente quanto psicologicamente) e a reflexão sobre o tema. O desenhista não se furtava de colocar sua visão nos quadrinhos. Era isso que ele considerava jornalismo: retratar a sua época.

Palavras-chave: Jornalismo Literário; Ditadura Militar; Henfil

JOE SACCO E A REPORTAGEM AUTOBIOGRÁFICA

Juscelino Neco

Dentro do mercado de quadrinhos alternativos (comix, indie) dos EUA a autobiografia apresenta-se como um gênero popular e diversificado, desempenhando um importante papel na visibilidade social e na respeitabilidade dos quadrinhos enquanto objeto de expressão artística relevante. Esse gênero autobiográfico, embora marcado pela diversidade e experimentalismo, apresenta uma estrutura narrativa reconhecível, baseada em uma série de convenções e topoi que orientam a trama em função da exploração das

experiências definidoras (marcadamente infância e anos de formação da juventude) e da chamada “vida interior” (GAY, 1999). Entre vários autores da tradição autobiográfica dos quadrinhos estadunidenses, como Justin Green, Robert Crumb, Harvey Pekar ou Art Spiegelman, é possível apontar essa exploração da experiência de vida como matéria para a criação artística, seja numa modalidade autoficcional ou propriamente autobiográfica. Nesse contexto, a publicação de minissérie em quadrinhos Palestina, em 1991, inaugura uma nova forma de apropriação da experiência enquanto modalidade de narrativa, que hora chamamos de “reportagem autobiográfica em quadrinhos”. Nessa obra, Joe Sacco constrói uma narrativa jornalística (reportagem) derivada da estrutura da autobiografia, conciliando duas modalidades discursivas aparentemente incompatíveis. Assim, esse breve estudo se propõe a analisar Palestina à partir dessa tensão entre a narrativa autobiográfica (LEUJENE, 2008) e a prática jornalística (LIMA, 1993, 1998), considerando como essas duas modalidades contribuem para a obtenção de um “efeito de realidade” e como a categoria de “experiência” difere e desempenha funções diferentes em cada forma de expressão.

Palavras-chave: Reportagem em Quadrinhos; Autobiografia; Joe Sacco

O JORNALISMO EM QUADRINHOS COMO PLATAFORMA EXPRESSIVA PARA A GRANDE REPORTAGEM E O LIVRO REPORTAGEM

Marcos Antonio Corbari

Edevandro Sabino da Silva

Ébida Rosa dos Santos

A apropriação que o Jornalismo faz das técnicas de expressão da Arte Sequencial não é novidade. A confirmação deste novo modo de fazer jornalismo, utilizando o potencial da linguagem híbrida que propõe texto e imagem integrando-se e complementando-se, em um enunciado discursivo diferenciado. Falamos do Jornalismo em Quadrinhos, sub-gênero emergente, embora não necessariamente recente, que circula em diversos setores de conceituação. O flerte entre literatura e jornalismo representa outro viés a ser destacado neste trabalho, visto que ambos os procedimentos encontram-se de modo especial na construção da chamada Grande Reportagem ou, de modo ainda mais incisivo, na configuração do Livro Reportagem. Se a reportagem é a obra prima do jornalismo, como conceituam inúmeros dos estudiosos do tema, parte-se do pressuposto de que a grande Reportagem ou o Livro Reportagem elevam ao grau máximo esse potencial. Propõe-se então, neste estudo, refletir a partir do aproveitamento das características de linguagem híbrida da Arte Sequencial como plataforma expressiva de conteúdo jornalístico, de modo especial versando a respeito de obras em quadrinhos que podem ser enquadradas como Livro Reportagem, em suas mais diversas formas devidamente conceituadas. Para tanto

busca-se arcabouço teórico propondo a releitura de obras como “Maus” (Art Spiegelman), “Persépolis” (Marjana Satrapi), “O Fotógrafo” (Lefèvre, Guibert e Lemercier), “Johnny Cash uma biografia”(Reinhard Kleist) e “Baby’s in Black, o quinto Beatle (Arne Bellstorf), à luz de estudos voltados a prática, desenvolvimento e conceituação da grande reportagem, entre os quais destacam-se “Páginas Ampliadas : o livro-reportagem como extensão do jornalismo” (Edvaldo Pereira Lima), “O que é livro-reportagem?” (Edvaldo Pereira Lima), “A prática da reportagem” (Ricardo Kotscho) e “Análise de estratégias discursivas na narrativa de Jornalismo em Quadrinhos” (Augusto Machado Paim), entre outras. Como já afirmado, trata-se de um trabalho reflexivo, propondo uma reinterpretação de obras e conceitos, sem necessariamente propor conclusões definitivas e sim levantar hipóteses passíveis de debate e construção coletiva de novos entendimentos ou ainda a compreensão de dúvidas comuns.

Palavras-chave: Jornalismo em Quadrinhos; Grande Reportagem; Livro Reportagem

CHICO CARUSO E OS DOIS LADOS DA TRAGÉDIA: A ICONICIDADE E A INCONSTÂNCIA INTERPRETATIVA NAS CHARGES SOBRE O RIOCENTRO E SANTA MARIA

Octavio Aragão

O presente artigo visa estudar as relações entre duas charges de Chico Caruso referentes a tragédias – a primeira relativa ao Atentado do RioCentro, ocorrido em 30 de abril de 1981, publicada no Jornal do Brasil e responsável pela projeção nacional do artista, e a segunda sobre o incêndio – e consequente morte de quase 300 jovens – ocorrida na boate Kiss, em Santa Maria, publicada na primeira página de O Globo, em janeiro de 2013. Analisando os elementos gráficos e textuais em ambas as charges, lançando mão de análises semióticas e comparando-as com produções de outros autores, tomando por base estudos da imagem de teóricos como Dondis, Schielling, Morin e Barthes, pretendemos interpretar os elementos sógnicos de ambas as publicações, paralelos em diversos níveis, e traçar parâmetros comparativos entre as reações públicas a favor, no caso do RioCentro, e contra, como aconteceu com a charge sobre Santa Maria, potencializada pelas redes sociais e a possibilidade de comunicação em tempo real, evidenciando o fator emocional, e até mesmo catártico, da charge no imaginário contemporâneo. Também intencionamos traçar na linha sequencial entre as diversas reações populares às charges desde o caso das ameaças contra as vidas dos artistas envolvidos na produção das charges contra Maomé, em 2007, consideradas não apenas anti-éticas, como heréticas.

Palavras-chave: Charges; Chico Caruso; Jornalismo

FOTOGRAFANDO O RELATO; NARRANDO A FOTOGRAFIA. UMA ABORDAGEM INTERMIDIÁTICA DE O FOTÓGRAFO

Rafael Martins

As histórias em quadrinhos têm seu debute na era moderna por meio dos jornais, mídia a qual devem seu primeiro flerte com a cultura de massa. Na contemporaneidade, tal relação, entre o jornalismo e as histórias em quadrinhos, tem se acentuado por um novo viés: o jornalismo em quadrinhos. Em *O Fotógrafo* (2003) é evidente esta relação, entre a fotografia e a história em quadrinhos que, ao serem justapostas, tecem um diálogo no qual uma mídia parece por em evidência a outra: a obra parece se colocar entre o narrar e o fotografar. Ao aproximar os aspectos fotográficos dos aspectos narrativos das histórias em quadrinhos as duas mídias revelam algumas de suas características. Entre o narrar e o fotografar, a narração do processo fotográfico coloca em contraste o estatuto de índice da fotografia jornalística com os elementos ficcionais da narrativa. A fotografia, ao ser inserida no contexto narrativo das histórias em quadrinhos, é, de certa forma, ficcionalizada: elementos tais como edição, seleção e colagem são explorados em *O Fotógrafo* de maneira a sujeitar a fotografia ao um objetivo maior, o narrar. Pensando na abordagem das fronteiras midiáticas, conforme proposta por RAJEWVSKI (2012), indagamos; o que há de fotográfico na história em quadrinhos? Ou mesmo, o que há das histórias em quadrinhos na fotografia? Sendo assim, analisaremos algumas escolhas composicionais de *O Fotógrafo* tendo como horizonte teórico pesquisas na área das histórias em quadrinhos, como MCCLOUD(2005) e GROENSTEEN(2008); da fotografia, como BARTHES(1990) e KRAUSS(2002); e da intermedialidade, como MITCHELL(2008) e RAJEWVSKI(2012).

Palavras-chave: Jornalismo em Quadrinhos; Fotografia; Intermidialidade

APROXIMAÇÕES ENTRE A INFOGRAFIA JORNALÍSTICA E OS QUADRINHOS: AS TRANSIÇÕES QUADRO A QUADRO

Ricardo Jorge de Lucena Lucas

O presente trabalho visa analisar as potenciais contribuições da gramática quadrinística ao campo das infografias jornalísticas, no que diz respeito particular ao domínio das transições quadro a quadro (conforme a tipologia proposta por Scott McCloud) para a realização e visualização de informações gráfico-sequenciais. Para tal análise, faremos um paralelo entre os aspectos comuns à realização de infografias e quadrinhos do ponto de vista compositivo e textual (descritivo x narrativo). A análise mostra preliminarmente o predomínio da transição do tipo ação-pra-ação no material jornalístico mas, ao mesmo tempo, deixa claro que o recurso se restringe a editoriais específicas, em geral ligadas ao universo do jornalismo policial (em particular, reconstituições) e, em menor quantidade,

do universo científico. Para tal análise, partimos de um corpus de 660 unidades gráfico-visuais publicadas na imprensa brasileira (Folha de S. Paulo, O Estado de São Paulo, O Globo etc.) entre os anos de 2007 e 2011. Um conceito importante aqui, e que nos serve de ponto de partida, é o de hipergênero, proposto por Dominique Maingueneau e retomado por Paulo Ramos no campo dos quadrinhos; aqui, incluímos uma outra noção, a de sinais de gênero, proposta por Ugo Volli, com uma diferença: preferiremos, no presente caso, falar em sinais de hipergênero, visando uma síntese entre as três propostas aqui enumeradas. Entre os autores que nos ajudarão nesse percurso, além dos já citados, temos contribuições da História da Arte (Gombrich), de autores da área da infografia e visualização da informação (Dan Roam, Nigel Holmes, Jennifer George-Palilonis etc.) e de autores da área de quadrinhos (Fábio Luiz Carneiro Mourilhe Silva).

Palavras-chave: Quadrinhos; Infografia; Jornalismo

PÂNICO NO JOSÉ WALTER – O MANÍACO QUE SEVICIAVA MULHERES

Talles Fabrício Silva Rodrigues

O presente trabalho discorre sobre o modo de produção prática de uma reportagem em quadrinhos compartilhando as experiências práticas de realização de um projeto de nossa autoria, intitulado “Pânico no José Walter – O Maníaco que Seviava Mulheres”, trabalho de conclusão do curso de Jornalismo na Universidade Federal do Ceará (UFC). O livro aborda o caso do “Cortabundas”, maníaco que, nos anos 80 invadia casas no bairro José Walter, na periferia de Fortaleza, e cortava as nádegas das mulheres. O caso gerou pânico na população do bairro e virou uma das lendas urbanas da cidade. Busca-se na reportagem mostrar a relação do bairro com o caso, bem como as teorias formuladas a respeito do criminoso, além de explicitar o processo de produção do conteúdo, sendo o próprio autor um personagem em busca das informações. Aponta para importância de um maior número de histórias sobre Fortaleza e seus bairros, e tem como objetivo contribuir para a discussão sobre o jornalismo em quadrinhos como gênero, por meio do compartilhamento de experiências, além de estimular a produção de mais reportagens em quadrinhos. Aponta as características já esquematizadas do modelo de reportagem em Quadrinhos popularizado e consolidado pelo Jornalista e Quadrinista Maltês Joe Sacco, utilizado no livro. Além disso, detalha o método de produção da obra, as fontes pesquisadas, as pessoas que foram entrevistadas, e o método de confecção do material. Conclui-se que o gênero da reportagem em quadrinhos permite um alto nível de experimentação. O ato de narrar não só o caso que aterrorizou o José Walter, mas também a apuração dos dados dá ao autor uma visão diferenciada do bairro, da história presente nas ruas.

Palavras-chave: Reportagem em Quadrinhos; Análise de Produção Jornalística; Cortabundas



QUADRINHOS E LINGUAGEM

TRADUÇÃO E INTERPRETAÇÃO NOS ÁLBUNS DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DE ASTERIX

Adriano Clayton da Silva

O que é mais importante para o tradutor: manter-se fiel à letra ou ao sentido do texto a ser traduzido? Essa pergunta tem movido todos os grandes pensadores da tradução: fala-se da (in)visibilidade do tradutor no texto traduzido, do etnocentrismo e do hipertextualismo implícitos numa tradução, da fidelidade à língua original e/ou à língua de chegada, entre outras questões levantadas nos estudos da tradução, mas sempre o dilema é o mesmo: ser fiel à letra ou ao sentido do original. Mas e nas histórias em quadrinhos, gênero que une a imagem em associação com o texto, como fica a fidelidade do tradutor? Já que a imagem carrega informações que tanto podem complementar o texto num quadrinho como trazer novos elementos totalmente independentes do escrito, seria ela uma terceira entidade a quem o tradutor deve tentar ser fiel? O objetivo deste trabalho, ainda em andamento, é responder a essas perguntas, buscando verificar como o tradutor lida com a imagem enquanto realiza seu trabalho. Como ele traduz uma história em quadrinhos, ou outra forma de gênero semelhante, levando em conta também a imagem que, além de apresentar outras informações não contempladas pelos escritos, ainda pode determinar a posição destes? Para tal empreitada, serão analisados alguns álbuns de histórias em quadrinhos do personagem francês Asterix, utilizando-se como referencial teórico as idéias de pensadores da tradução e interpretação, quais sejam Venutti, Berman, Benjamin, Arrojo, Eco, entre outros. A análise será por comparação entre os álbuns no original em francês com as traduções para o português do Brasil e o que se espera provar ao final é que o tradutor consegue, apesar do elemento imagem, manter o seu trabalho, o seu dilema, restrito à eterna escolha entre letra e sentido.

Palavras-chave: Tradução; Asterix; Interpretação

ALGUMAS CONSIDERAÇÕES SOBRE A LINGUAGEM GRÁFICA DO ÁLBUM 676 APARIÇÕES DE KILLOFFER

André Luiz Souza da Silva

Este artigo é resultado de algumas observações sobre o álbum intitulado 676 Aparições de Killoffer de autoria do quadrinista francês Patrice Killoffer. Para a geração das preposições do texto, foram levados em conta certos aspectos para a composição visual deste álbum, a serviço da produção de um conto. Para o desenvolvimento do trabalho analítico usamos como base teórica-metodológica os pressupostos de Scott McCloud (1995), no que diz respeito ao plano das significações das imagens gráficas das histórias em quadrinhos, e as idéias oriundas de Will Eisner (1999) e Thierry Groensteen (1999), em que tratam as páginas das HQs com o suporte colaborativo para o encadeamento narrativo, através do que foi chamado por estes autores, respectivamente, de Superquadro e Hiperquadro. No

espaço das páginas do álbum (676 Aparições de Killoffer), os elementos gráficos típicos das histórias em quadrinhos, a saber, título, balões, onomatopeias, requadros, sarjetas, legendas, vinhetas, entre outros, são articulados estrategicamente para que o receptor possa fazer uma leitura, em primeiro lugar, não linear. O percurso não linear de leitura corrobora com as idéias de Pierre Fresnault-Derruelle (1975), no qual afirma que as histórias em quadrinhos, em geral, encontram nos álbuns ou revistas, o espaço adequado para a consolidação e ao mesmo tempo experimentação de sua linguagem. As páginas nesses casos são tratadas pelo quadrinista como “tableau” que contém o potencial narrativo em que deve ser levado em cômputo no ato da criação.

Palavras-chave: Histórias em Quadrinhos; Patrice Killoffer; Narrativas Gráficas

DA MATERIALIZAÇÃO DO PENSAMENTO (CURTOS-CIRCUITOS FORMA/CONTEÚDO NA NARRATIVA DA HQ CONTEMPORÂNEA)

Alcebiades Diniz Miguel

Forma e conteúdo, instâncias complexas que ocorrem em um plano concreto, o qual é possível perceber na organização do tempo, dentro de uma sequência que pode ser simples ou múltipla; essa organização, por outro lado, não é simplesmente uma montagem e/ou sistematização de ocorrências, ao modo de um relatório ou de um jogo absolutamente aleatório e arbitrário, mas um elemento expressivo que subverte a própria noção de passagem do tempo que se possa conceber, uma vez que o ato de narrar também é o de organizar para dotar de sentido. É interessante, nesse sentido, observar as narrativas em quadrinhos com sua estruturação baseada em uma relação complexa entre textos e imagens e os interstícios entre esses dois elementos estruturantes diante de desafios e experiências que alguns de seus autores postulam. Nas duas obras que abordaremos em nosso trabalho, essa tensão se estabelece em diferentes formatos e estilos: em SVK, na expressão da subjetividade dos personagens que, captada por um aparato tecnológico que se materializa nas mãos do leitor e em certa reviravolta da trama, que faz o horizonte do evento histórico adquirir novo significado simbólico. Já em Sarcophage, temos o trabalho com os limites da representação, da HQ como forma espelhando o limite de horror da realidade histórica e cotidiana.

Palavras-chave: Forma; Conteúdo; Materialização

UMA ABORDAGEM SEMIÓTICA DA TIPOLOGIA DOS QUADRINHOS SEGUNDO SCOTT MCCLOUD

Antonio Vicente Seraphim Pietroforte

Em seus trabalhos dedicados à HQ, Scott McCloud, em “Desenhando os

quadrinhos”, propõe uma tipologia na qual são sistematizados quatro modos fundamentais de valorização da HQ: os classicistas, os animistas, os formalistas e os iconoclastas. Levando em consideração as relações entre a expressão plástica e o conteúdo temático da textualização dos quadrinhos, os classicistas são aqueles que valorizam as correlações entre a excelência plástica da expressão visual e os conteúdos temáticos; os animistas, aqueles que valorizam os conteúdos narrativos; os formalistas valorizam a exploração das potencialidades plásticas da expressão; os iconoclastas, a inventividade e a inovação sobre as formas historicamente canonizadas. Dedicada aos estudos da significação, a semiótica proposta por A. J. Greimas e desenvolvida por ele e seus colaboradores encontra em J. M. Floch um dos estudiosos mais significativos da semiótica plástica, cujos domínios teóricos abrangem, além das linguagens da fotografia, da pintura, etc., a linguagem das histórias em quadrinhos. Embora Floch nunca tenha proposto uma tipologia das HQs, em seus trabalhos encontra-se uma tipologia do texto fotográfico enquanto construção semiótica. Herdeira do pensamento linguístico encaminhado por F. de Saussure e L. Hjelmslev, a semiótica greimasiana concebe o sentido como construção semiótica; desse ponto de vista, o sentido emana de mecanismos semióticos e projeta-se sobre o mundo, dotando-o de sentido. Segundo Floch, haveria quatro modos fundamentais de construção discursiva: o referencial, em que a linguagem parece emanar das “coisas do mundo”; o mítico, em que a linguagem se revela como construção semiótica; o oblíquo, em que, sob a aparência da referencialização, o sentido insinua-se como linguagem; o substancial, em que a função construtiva da linguagem é negada em função da materialidade do “mundo”. Nossa comunicação, portanto, tem o objetivo de apontar uma possibilidade de aproximação entre a tipologia de McCloud e a de Floch.

Palavras-chave: Semiótica; Discurso; Expressão Plástica

TRADUÇÕES DA MAFALDA NO BRASIL: QUE HISTÓRIA É ESSA?

Bárbara Zocal da Silva

Pressupomos que as primeiras leituras de histórias em quadrinhos pelos brasileiros se deram por meio de traduções, pois segundo Vergueiro; Santos (2011), a primeira revista brasileira de quadrinhos, O Tico-Tico, foi criada em 1905 nos moldes do estilo europeu e continha personagens dos comics norte-americanos do começo do século XX. A área de tradução de histórias em quadrinhos como objeto de estudo ainda é pouco investigada na academia e por meio de um estudo historiográfico das traduções da personagem Mafalda, de Quino, fundamentado em Milton; Martins (2010), pretendemos contribuir para uma construção da história das traduções de histórias em quadrinhos no Brasil. São três diferentes editoras que conceberam os projetos de tradução da Mafalda para o português brasileiro e que se concretizaram em diferentes épocas e contextos: (1) a primeira tradução, realizada na primeira metade da década de 1970, coordenada pelo editor Álvaro dos Santos

Pacheco e editada pela Artenova (RJ); (2) as traduções realizadas por Mouzar Benedito e editadas por Henfil, em 1982, pela Global Editora (SP) e (3) as traduções realizadas por Monica Stahel e por uma equipe de tradutores sob sua coordenação, editadas a partir de 1988 pela Martins Fontes (SP). Este artigo sintetiza as informações existentes sobre as traduções da Mafalda no Brasil e aprofunda a história dos dois primeiros projetos de tradução desses quadrinhos de Quino, trazendo dados sobre as editoras, tradutores e formatos de publicação. Focalizamos especialmente o segundo projeto, as traduções publicadas pela editora Global nos anos 80, a cargo de Mouzar Benedito e Henfil, que foram traduções que se diferenciaram por sua característica estrangeirizante (Venuti, 2002), dado o projeto editorial ao qual se propuseram fazer no momento histórico em que essa tradução foi projetada e realizada.

Palavras-chave: História da Tradução; Histórias em Quadrinhos; Tradução Espanhol-Português

BARULHO GRÁFICO: A NARRATIVA PELA ONOMATOPEIA

Bruno de Moraes Oliveira

Barulho Gráfico: A Narrativa Pela Onomatopeia é um estudo que, através de uma análise visual – nas artes plásticas, literatura e quadrinhos –, destaca a potência visual das palavras e, principalmente, das onomatopeias, além da representação sonora pela língua. Por meio do olhar desse aspecto visual, são selecionadas algumas ocasiões em que as palavras são tratadas como imagem e, especialmente, as onomatopeias que se utilizam dessa pujança visual nas histórias em quadrinhos. Constrói-se, então, um trabalho metalinguístico, transformando um elemento formal da representação do som na escrita em elemento visual, assim como os personagens, objetos e cenários. Com esta possibilidade de uso imagético da onomatopeia, Barulho Gráfico propõe a possibilidade de se construírem narrativas em que não apenas a classe gramatical supracitada tenha destaque visual, como também, construa um fio condutor através disso (onde o roteiro se desenvolve a partir das ocorrências das palavras nas cenas). Aqui não é apenas o som, representado linguisticamente, que conduz a narração, mas a onomatopeia em si. A pesquisa dispõe da realização de duas breves histórias em quadrinhos com a finalidade de experimentar esse método de estruturação de roteiro – utilizando o processo de construção dessas histórias documentados no estudo passo a passo, para melhor visualização da metodologia. A bibliografia referencial inclui Will Eisner, Moacyr Cirne, Scott McCloud, Alvaro de Moya, além de estudos linguísticos e poéticos do uso da palavra e análises dos aspectos visuais desta dentro das artes. A busca de referência teórica em áreas do conhecimento diversificadas tem o propósito de enriquecer o trabalho com vários pontos de vista sobre o assunto.

Palavras-chave: Onomatopeia; Imagem; Metalinguagem

A ESTÉTICA DO DESIGN EM DAVE MCKEAN

Chantal Herskovic

Este estudo pretende apontar a estética do design e a questão do pós-moderno em Dave McKean através da análise de alguns de seus trabalhos como graphic novels e capas de revistas e livros e a forma como explora a linguagem visual dos quadrinhos. A questão das novas tecnologias e seu impacto na forma de produção e criação de imagens também será discutida, apontando o desenvolvimento de textos intermidiáticos. A apropriação de elementos das histórias em quadrinhos, as narrativas visuais desenvolvidas por esse artista gráfico para colocar conteúdo em imagens e textos que unem palavra e imagem serão abordados do ponto de vista dos estudos da intermedialidade. Como o uso de técnicas mistas, incluindo computação gráfica, faz de seus trabalhos textos complexos, com diversos graus de leitura e interpretação. Os diferentes níveis de leitura revelam arquetípicos personagens, muitos criados por seu parceiro de trabalho, Neil Gaiman, na forma textual, porém, imageticamente desenvolvidos por McKean, assim como símbolos recorrentes como máscaras e outros objetos utilizados em montagens e colagens. Nesses é possível perceber diferentes formas de leitura dessa narrativa visual e composições imagéticas. Através dos conceitos de Claus Clüver e Leo Hoek, serão feitas análises intermidiáticas de suas peças, também apontando a relação do leitor crítico de Umberto Eco. McKean se apropria de elementos diversos para a criação de cenários, ambientes e composições como fotografias, negativos, pintura, desenho, esculturas, estruturas diversas e brinquedos, aliando-os às composições e às combinações tipográficas. Essas formas apresentam uma linguagem visual que explora a transparência, a sobreposição e a juxtaposição desses elementos, em textos intermidiáticos, mistos e complexos visualmente, que colocam técnicas distintas em um único texto com graus de percepção e interpretação para o leitor mais atento.

Palavras-chave: Design; Dave McKean; Linguagem Visual

CONTEXTO E CONHECIMENTOS ACIONADOS NAS TIRAS DA MAFALDA

Daniella Kojol Paiva

Objetivo – Esta comunicação procura demonstrar se os elementos de época das décadas de 1960 e 1970, presentes nas tiras da personagem Mafalda, do quadrinista Quino, interferiam no processo de produção de sentido dos alunos de ensino médio. Fundamentação teórica – Foram feitas análises dos fatores da Linguística Textual, escopo teórico e metodológico utilizado neste estudo, que são relevantes e fundamentais para a compreensão das tiras. Em particular o conhecimento enciclopédico e o contexto, ancoramo-nos em Koch (2009), Koch e Elias (2010), Marcuschi (2008), Ramos (2009). Metodologia – O estudo tem como corpus tiras do livro Toda Mafalda: da primeira à última tira, de Quino. A escolha do corpus se deu devido ao grande sucesso que a

personagem apresenta nos meios educacionais. As tiras da Mafalda estão presentes nos livros didáticos, nos vestibulares, no ENEM (Exame Nacional do Ensino Médio) e nas bibliotecas. Em 2006, o governo federal incluiu na lista do PNBE (Programa Nacional Biblioteca na Escola) o livro *Toda Mafalda: da primeira à última tira*, aumentando, deste modo, a circulação das tiras no âmbito educacional brasileiro e tornando-as mais acessíveis à sociedade. Para a análise, foram aplicados questionários aos alunos do primeiro ano do ensino médio de escola pública, situada na periferia de Guarulhos, segunda maior cidade do Estado de São Paulo. Selecionamos tiras do livro que apresentaram elementos de época e elaboramos questionários com perguntas de interpretação para ser aplicado. Conclusões – A exposição irá mostrar que foi possível determinar, através da análise quantitativa e qualitativa das respostas alunos, que a falta dos fatores de coerência de produção de sentido como o conhecimento enciclopédico e o contexto implicam e interferem no processo de compreensão do aluno do primeiro ano do ensino médio. Outra conclusão é a constatação de que muito de Mafalda é ancorado na época em que foi produzida.

Palavras-chave: Linguística Textual; Contexto; Conhecimento Enciclopédico

CONSIDERAÇÕES SOBRE AS CORES E AS ESTRATÉGIAS NARRATIVAS DE VAGABOND

Danilo Andrade Bittencourt

André Luiz Souza da Silva

As páginas em preto e branco constituem uma das principais características relacionadas ao mangá. Contrastam, nas prateleiras de bancas e livrarias, com o colorido das comics norte-americanas. No entanto, os mangás podem, vez ou outra, contradizer a tradição e se utilizar das cores. Em um sistema editorial bastante competitivo os mangás são publicados e republicados em diferentes formatos. Inicialmente lançados de capítulo em capítulo em grossas revistas, são posteriormente lançados no formato de volumes. Este artigo resulta de observações acerca dos efeitos narrativos gerados pela cor no mangá *Vagabond* de Takehiko Inoue e reflexões sobre o projeto de uma história em quadrinhos, seus pressupostos e estratégias para atingir o público. Publicado periodicamente na revista *Weekly Morning*, *Vagabond* é um dos muitos mangás que tem seus capítulos somados e republicados em forma de volume. Impressos em papel de melhor qualidade, estes compilados possuem um incentivo a mais para compra: contém páginas coloridas. Estas ampliam os recursos narrativos: da objetividade do preto e branco para o ampliado detalhismo das cores. São utilizados como base teórica-metodológica estudos de Paul Gravett (2004) acerca do mercado japonês de quadrinhos; de Scott McCloud (2004) com relação a linguagem dos quadrinhos e Roland Barthes (1967) no que diz respeito à análise da narrativa em seus aspectos estruturais.

Palavras-chave: Mangá; *Vagabond*; Cores

O SILÊNCIO COMO FERRAMENTA NARRATIVA EM PROL DE UMA IDENTIFICAÇÃO UNIVERSAL EM “A CHEGADA”, GRAPHIC NOVEL DE SHAUN TAN

Domitila Napoleão Andrade

Um homem sai de sua terra, separando-se temporariamente de sua família, em busca de uma nova vida, em uma nova nação, com costumes, clima e crenças diferentes das suas. Sem especificar de onde saiu o homem e que destino sua vida seguiu, acentuando assim o caráter universal, o artista visual australiano Shaun Tan versa, utilizando-se de imagens líricas, por vezes surreais e oníricas - próprias do seu estilo -, em sua graphic novel “A Chegada” sobre a imigração e o processo de adaptação em novas terras. A obra, sem falas e apresentada ao leitor como um álbum de fotografias antigas, se utiliza apenas de narrativas visuais (as indicações de escrita são em um alfabeto de símbolos inventados pelo próprio autor e que não constituem um significado). O presente trabalho propõe uma análise sobre o livro e como o artista emprega o silêncio como ferramenta narrativa em prol de uma identificação universal com a temática abordada. O silêncio dá à obra a liberdade de ser de lugar nenhum e ao, mesmo tempo, de todos os lugares. Assim “A Chegada” adquire, justamente, as características daqueles que a leem, e e que são o tema central: os imigrantes. Para isso, serão abordados os conceitos de silêncio, estudados por Eni Orlandi; etonoexocentrismo, explicado pelo antropólogo Mércio Pereira Gomes; e sobre os elementos da construção narrativa em quadrinhos, explanados por Scott McCloud, Will Eisner e Paulo Ramos.

Palavras-chave: Quadrinhos; Silêncio; Linguagem

A LINGUAGEM DAS CORES E SEUS SIGNIFICADOS DENTRO DA ADAPTAÇÃO QUADRINIZADA “O ALIENISTA”

Drielly Joanna Silva Xavier

Neste estudo tenho como objetivo compreender como a linguagem das cores pode atrair o leitor dentro da perspectiva quadrinística, o que estas podem representar, a depender do meio sócio-histórico-cultural em que o indivíduo encontra-se inserido e o contexto em que são empregadas. Para ilustrar essa questão utilizo a adaptação quadrinizada do conto “O Alienista”, de Machado de Assis, realizada por Luiz Antônio Aguiar (roteirista) e Cesar Lobo (arte), a partir da qual analisando algumas cenas, observo como as cores caracterizam as personagens e o ambiente em que estes se encontram, contrastando sentimentos que levam a uma leitura do não verbal para outro tipo de produção de sentido. Para tanto, esse estudo é balizado em autores como Paulo Ramos, Luciano Guimarães, Patrícia Pina, Cirlot, Vera Aguiar que versam sobre a linguagem não verbal presente nas HQ e a importância das cores para a construção desta, apropriando dos conhecimentos que foram oferecidos para entender porque as cores têm este poder de provocação com relação ao leitor. O conteúdo

não verbal empregado nas histórias em quadrinhos amplia a imaginação do leitor tornando o pensar inquietante. Essa adaptação é um exemplo dessa inquietação, pois possui uma diversificação de cores, resultando assim em várias interpretações.

Palavras-chave: Linguagem; Simbologia das Cores; HQ

A CIGARRA E AS FORMIGAS DA TRADIÇÃO CLÁSSICA SOBREVIVEM NOS QUADRINHOS?

Elaine Hernandez de Souza

Os quadrinhos lidam com reproduções facilmente reconhecíveis da vida humana, com experiências presumidamente armazenadas na memória do leitor, de que autor e leitor compartilhem dos mesmos conhecimentos prévios (EISNER, 2008). O compartilhamento dessas experiências, por sua vez, não se restringe ao âmbito temático, abarca a linguagem na e pela qual esses textos gráficos se realizam, entram em uso, de modo que sua materialidade verbo-visual (os quadros, balões, legendas, imagens de personagens, objetos e espaços, elementos lexicais, traços e fontes, cores, entre outros), os espaços que esses textos compõem (caderno de entretenimento ou seção de opinião do jornal, revistas em quadrinhos, livro de compilação, livro didático etc.), bem como sua esfera de circulação, são elementos que constroem sentido na interação entre os interlocutores. Buscando compreender alguns dos sentidos que se instauram na e pela linguagem dos quadrinhos, selecionamos, para esta apresentação, três tiras jornalísticas criadas pelos cartunistas brasileiros Fernando Gonsales e Laerte, que, publicadas na Folha de S. Paulo entre os anos de 2008 e 2010, recuperam a narrativa “A cigarra e as formigas”. Amplamente conhecida na contemporaneidade, essa fábula é oriunda do Oriente e teve seu primeiro registro atribuído ao escravo frígio Esopo no século VI a.C. Esta análise está fundamentada no conceito de enunciado concreto, como a “unidade real na comunicação discursiva” ([1951-53] 2003, p. 274), encontrado no conjunto do pensamento de Bakhtin e o Círculo, principalmente nas obras *O método formal nos estudos literários* (BAKHTIN / MEDVEDEV, 1928), *Marxismo e filosofia da linguagem* (BAKHTIN / VOLOCHINOV, 1929) e no ensaio *Os gêneros do discurso* (BAKHTIN, 1951-1953). Com esta reflexão, esperamos avançar na compreensão dos novos sentidos que se estabelecem quando uma narrativa advinda da tradição oral – como é o caso de “A cigarra e as formigas” – é submetida às especificidades da linguagem dos quadrinhos.

Palavras-chave: Linguagem dos Quadrinhos; Enunciado Concreto; Fábula

ORIGENS DO BALÃO

Fabio Mourilhe

Existem manifestações anteriores ao balão atual que guardam semelhanças em

termos pictóricos, porém se diferenciam ontologicamente, caracterizando epistêmes anteriores à época moderna. Para compreender a fundo as manifestações pictóricas que funcionam como suporte para o discurso é necessário compreender os sistemas de pensamento relacionados. A partir da perspectiva e da estrutura histórica apresentada por Foucault, buscou-se estabelecer um paralelo com as manifestações pictóricas do suporte do discurso em épocas coevas, para verificar a ocorrência de certos pressupostos por ele apresentados. Inicialmente, foi realizada uma análise de aspectos relacionados a epistêmes específicas, organizadas em três blocos principais – renascimento, era clássica e era moderna –, considerando as representações que permitiam uma transposição para as representações pictóricas, bem como algumas correntes do pensamento que as caracterizavam. Posteriormente, foram verificadas quais as características epistemológicas que acompanhavam ou atuavam diretamente sobre as representações pictóricas do discurso, para que ambos os níveis pudessem ser emparelhados. Por fim, foi realizada uma síntese de todos os aspectos e pressupostos envolvidos, privilegiando recortes diagonais com visões amplas dos suportes do discurso. Percebeu-se neste trabalho que os suportes que conduzem o discurso no meio pictórico apresentam diferenças funcionais e se distinguem em um fluxo marcado por descontinuidades e continuidades, onde os marcos epistemológicos podem ser pensados em contraponto às relações entre personagens e discurso (o que inclui no meio pictórico o seu suporte).

Palavras-chave: Histórias em Quadrinhos; Balão; Filactério

A NARRATIVA VISUAL DE LOURENÇO MUTARELLI

Guilherme Silveira

Lourenço Mutarelli teve uma produção quadrinhística intensa durante a década de noventa. Após um período produzindo fanzines e histórias curtas, ele passa a criar uma série de álbuns com histórias densas, marcadas por personagens perturbadas. Esta pesquisa pretende refletir sobre sua narrativa nos álbuns “Transubstanciação”, “Eu te amo Lucimar” e “Confluência da Forquilha”; como desenvolve seus temas, personagens, as frequentes referências intertextuais – musicais, visuais e literárias – e sua construção quadrinhística, identificando as especificidades da narrativa de Lourenço Mutarelli e, conseqüentemente, algumas possibilidades da linguagem dos quadrinhos. Considerando a definição triádica da narrativa (história, narração e narrativa) entendemos que a questão da linguagem, num primeiro momento está centrada na narrativa – discurso – mas, para se entender a característica de um autor específico, é interessante adentrar também em alguns pontos voltados à história e à narração. Essas podem carregar, em si, elementos definidores da forma narrativa do autor. A obra de Mutarelli é diferenciada e autoral, imperando a subjetividade e a incerteza. Seus recortes narrativos fragmentados, a visão de um mundo deformado e caótico, a união de diferentes formas visuais – desenhos ora realistas, ora deformados, misturados a elementos fotográficos – e verbais – falas coloquiais se misturando a poemas, tanto de Mutarelli quanto

de outros autores, como Augusto dos Anjos, e notas explicativas – acarretam em uma obra multigêneros, que necessita de um esforço criativo para o processo de leitura e análise, uma vez que extrapola os limites de análises tradicionais. Lourenço Mutarelli é um autor de grande importância para a HQ nacional, muito embora sua produção ainda não tenha sido amplamente estudada. Sua narrativa rompe com uma série de padrões, fazendo-nos repensar o que é a narrativa de ficção e como devemos tratar tais obras.

Palavras-chave: História em Quadrinhos; Lourenço Mutarelli; Narrativa

GRAPHIC NOVEL: O DESENVOLVIMENTO DE UM ESTILO LITERÁRIO DENTRO DO UNIVERSO DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Havane Maria Bezerra de Melo

A evolução e o desenvolvimento das histórias em quadrinhos fez surgir um estilo característico de utilização da arte sequencial para contar histórias que ficou conhecido graphic novel. A importância deste estilo está em efetivamente afastar da narrativa os feitos heroicos e impossíveis dos personagens para dar lugar a uma estruturação mais subjetiva, palpável e realista acerca dos fatos narrados. Observa-se a humanização do personagem, antes um ente politicamente correto, capaz de feitos grandiosos e objetivos altruístas díspares como salvar pessoas, cidades e até mesmo o mundo de vilões pouco prováveis. O objetivo deste artigo é demonstrar como esse formato virou um estilo próprio dentro das histórias em quadrinhos através da análise das obras mais marcantes – como Cachalote, Galera e Coutinho; Retalhos, Thompson; Fracasso de Público, Robinson, Asterios Polyp, Mazzucchelli; Jimmy Corrigan, Ware; Maus, Spiegelman; Pagando por Sexo, Brown; Incal, Jodorowsky e Moebius, Crônicas Birmanesas, Delisle; Black Hole, Burns; entre outros – enfatizando seu aspecto narrativo, a linguagem utilizada, os dilemas e conflitos existenciais dos personagens, a importância do balão de voz diferenciado e os pontos mais abordados pelos autores do estilo. Para tanto, é utilizada principalmente a pesquisa empírica, baseada nas obras citadas, na biografia dos autores e conceitos de arte e linguagem, sempre defendendo da ideia da graphic novel como um estilo próprio de arte sequencial.

Palavras-chave: Graphic Novel; Análise de Narrativas; Estilo e Linguagem Próprios

NARRATIVIDADE COMO COMPONENTE DA LINGUAGEM DOS QUADRINHOS: A CONSTRUÇÃO DE UMA HIPÓTESE

Igor Aparecido Dallaqua Pedrini

Em termos de linguagem, apenas a verbal e a pictórica figuram como sistemas justapostos de representação de inúmeros gêneros para se contar uma história nos quadrinhos.

Sendo a narrativa um elemento construído pela imaginação do leitor, como apontado pelos autores como Scott McCloud, em “Desvendando os Quadrinhos”, e Will Eisner nos livros “Quadrinhos e Arte Sequencial” e “Narrativas Gráficas”. Longe de desconsiderar essas assertivas, elas servem como trampolim para alavancar a construção da hipótese de que a narratividade seja um elemento também constitutivo da linguagem dos quadrinhos. Pressupõe-se que, ao construir um quadro, roteirista/desenhista o componha com um elemento de ação, isto é, evidencia uma transformação de tempo, eis a narratividade. Assim, este trabalho tem o objetivo de propor a fundamentação para construir a hipótese de que a linguagem dos quadrinhos abarque texto, imagem e narratividade, ainda que esta última não seja evidente ao analisar apenas um quadro da história em quadrinhos. Por meio de pesquisa bibliográfica, o referencial do trabalho é construído pelo pensamento de José Luiz Fiorin, Teun A. Van Dijk e Algirdas Greimas, no que tange o arcabouço teórico sobre narratividade. Busca-se, então, contrastá-lo com os estudos sobre linguagens dos quadrinhos articulados por Paulo Ramos em “A Leitura dos Quadrinhos”. Como resultado, espera-se construir um caminho hipotético para se estudar a inserção da narratividade à linguagem dos quadrinhos.

Palavras-chave: Linguagem; História em Quadrinhos; Narratividade

ALINE: DOS QUADRINHOS PARA A TELEVISÃO – O PROCESSO DE ADAPTAÇÃO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS PARA SÉRIES DE TV

Izabela Ianelli

Aline é uma jovem moderna e dona de uma personalidade invejável. Ninfomaníaca e viciada em sexo, a garota namora Otto e Pedro, mas ao longo das situações apresentadas em suas tiras, também se relaciona com praticamente todos os outros personagens masculinos que aparecem. Originária das tiras de Adão Iturrusgarai, em 2008, Aline teve sua primeira aparição em rede nacional de televisão em um dos especiais de fim de ano da TV Globo. O programa obteve sucesso e foi transformado em série com duas temporadas, sendo a primeira exibida em 2009 e a segunda em 2011, seus episódios semanais foram exibidos às quintas-feiras dentro da terceira faixa de shows da emissora. O presente artigo busca através do método de comparação observar de que forma ocorreu o processo de adaptação das tiras de Adão Iturrusgarai para o seriado homônimo produzido pela TV Globo: Aline. O método consiste em observar 30 situações em que cenas do primeiro episódio do seriado de TV pudessem ser equiparadas às tiras dispostas no livro Aline e seus dois namorados e que fosse possível estabelecer algum tipo de relação entre os dois produtos. Através do método de comparação foi possível observar as modificações que ocorreram durante o processo de adaptação para que a trama dos quadrinhos, suporte comunicacional inicial, pudesse se adequar ao meio de destino, a televisão.

Palavras-chave: Quadrinhos; Adaptação; Televisão

DA TIRA AO ÁLBUM: UMA RETOMADA DA LITERATURA CRÍTICA SOBRE O DRAMA ENCENADO AS FORMAS DE PUBLICAÇÃO

Jônathas Miranda de Araújo

Pretendemos com essa apresentação fazer uma revisão da literatura crítica sobre a linguagem das histórias em quadrinhos tendo em vista a questão específica da relação do drama encenado e a apreensão global do conjunto dos quadros. Esse horizonte de investigação revelará que tal problema começou a ser colocado quando a produção começa a migrar das tiras para a página e mais tarde para o álbum. A partir dessa retomada esperamos abrir a discussão para os novos formatos e suportes da manifestação das histórias em quadrinhos. Será de importância nessa retomada destacar os mesmos objetos e manifestação sobre os quais os críticos e teóricos formularam as suas propostas. A discussão orientar-se-á pela construção e tensionamento dos conceitos de solidariedade icônica e multiquadro - mais maduramente formulados por Groensteen (1999, 2011) – e as modalidades de mise en page (Petters, 2010 e Groensteen 2011). Ao longo da discussão apontaremos o caminho metodológico para a construção de um conjunto heurístico baseado no espaço tensivo, conforme propõe Zilberberg (2011), e as sugestões mais contemporâneas de sua aplicação aos quadrinhos, propostas por Baetens (2010). Pelo espaço tensivo esperamos apresentar um modelo capaz de oferecer ferramentas analíticas às intuições e inquietações presentes desde as primeiras reflexões críticas sobre as histórias em quadrinhos que inicialmente não dispunham de um modelo descritivo sobre a própria sensorialidade.

Palavras-chave: Drama; Tensividade; Sensorialidade

WATCHMEN: QUEM FORMA SEU FORMATO?

Kátia Regina Vighy Hanna

Este artigo examina as traduções do formato de Watchmen, minissérie lançada nos EUA em doze capítulos entre 1986 e 1987. O roteiro de Alan Moore sobre uma New York habitada por super-heróis de carne e osso recebeu desenhos de Dave Gibbons e cores de John Higgins. O objetivo é compreender as mudanças de formato à luz do contexto editorial brasileiro de histórias em quadrinhos das últimas três décadas. Para tanto, analiso o elemento paratextual das edições da Abril (1988 e 1999), Via Lettera (2005-2006) e Panini (2011). Estabelece-se um diálogo com teorias da área de tradução (Milton, 2002, Rota, 2008, Yuste Frías, 2011), de literatura (Genette, 2009) e de histórias em quadrinhos (Ramos, 2011, 2012, Vergueiro, 2000, 2007, 2011). A análise sugere que as primeiras edições apresentaram uma estratégia domesticadora, distanciando-se bastante da minissérie lançada nos EUA, em especial na primeira edição da editora Abril, procedimento que se

intensifica na posterior encadernação, ainda pela mesma editora, num formato menor ao original, com vários cortes de textos e imagens. A partir da segunda tradução, entretanto, em 1999, nota-se um maior cuidado em manter as características do original, ainda que os formatos apresentem algumas alterações de tamanho e periodicidade, como nas edições da Via Lettera e da Panini.

Palavras-chave: Histórias em Quadrinhos; Tradução; Paratextos

ESTUDO DA EVOLUÇÃO DA HISTÓRIA EM QUADRINHOS, ATRAVÉS DOS TEMPOS POR MEIO DO PERSONAGEM BATMAN

Paulo Jose da Silva

Nosso objetivo é fazer uma análise da evolução do personagem Batman no tempo. Para este fim vamos manipular imagens e fatos relacionados a arte e a cultura. Uma busca pelo desenvolvimento da linguagem através de um levantamento iconográfico do personagem sob o traço de alguns de seus mais importantes desenhistas. A escolha do personagem Batman deveu-se ao fato do herói ter uma das maiores e mais diversificadas versões para os quadrinhos, ter uma psique bastante complexa e principalmente possuir uma temática sombria e mesmo bizarra pela sua relação com criaturas da noite, morcegos e vampiros, gerando características bastante interessantes em seu desenvolvimento. Para mapear estas características fizemos um levantamento dos eventos artístico-culturais comparando desenhos do primeiro artista (Bob Kane) com outros artistas durante a evolução do personagem. A intenção é fazer um estudo, não do “desenho pelo desenho”, ou seja, levando em consideração apenas o traço, o trabalho gráfico, o lado plástico da questão. Nosso objetivo é buscar relações no tempo que contextualizem a importância multidisciplinar desta linguagem tão expressiva, capaz de absorver cultura, arte, linguagens, transformá-las e se transformar no processo. Por isso, o desenvolvimento de um único personagem pode gerar uma série de discussões e estudos sobre a evolução da própria linguagem. A proposta deste trabalho é criar os mecanismos para este fim.

Palavras-chave: História em Quadrinhos; Modernização da Linguagem; Batman

MOMENTOS E QUADRILÁTEROS: A RELAÇÃO ENTRE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E O SILÊNCIO

Pedro José Arruda Brandão

Diante dos diversos estudos relacionados às histórias em quadrinhos e à sonoridade, o presente artigo pretende desvendar as nuances e as interações entre a narrativa gráfica e suas representações do silêncio. Utilizando-se dos paradigmas expostos por Eni Puccinelli

Orlandi em seu livro “As Formas do Silêncio”, o estudo em questão analisa a estrutura de diversos formatos quadrinhísticos em frente aos tipos de silêncio: o fundador e a política do silêncio, esse último que se subdivide em constitutivo e local. No estudo do silêncio local, visível de uma forma mais clara através da censura, não apenas as características estruturais da narrativa gráfica serão analisadas, mas também seu trajeto histórico, do início do século XX até o mercado atual, vide as profundas marcas deixadas pelo livro *A Sedução do Inocente*, do psicólogo Fredric Wertham, na década de 50. Tais marcas reverberam até à história recente do mundo dos quadrinhos, como a abolição tardia do Comics Code Authority pela editora DC Comics, resquício desse período de censura e controle discursivo das narrativas gráficas, em 2011. O presente artigo se utiliza, além dos estudos de Orlandi, de pesquisas relacionadas a diversas áreas, indo da Psicologia às Artes, para mostrar que a percepção do silêncio se dá em inúmeras instâncias. Da parte dos estudos das HQs, serão utilizadas contribuições de teóricos como Scott McCloud, Will Eisner, Daniele Barbieri e Paulo Ramos. Suas abordagens sobre elementos gráficos que formam a linguagem quadrinhística, tais como balões, onomatopeias, quadros, recordatórios, sarjeta e elipse, constituem pontos importantes para contrastar face ao silêncio, “substância” que funciona como uma forma de éter onde as palavras e imagens “flutuam”. O silêncio está presente antes, entre, depois e no interior das palavras e imagens, e ele em si significa. O presente artigo procura analisar as relações possíveis entre texto, imagem e silêncio.

Palavras-chave: Histórias em Quadrinhos; Silêncio; Linguagem

A SOLIDÃO NA HQ CACHALOTE: UM ENFOQUE SOB A PERSPECTIVA DA SEMIÓTICA FRANCESA

Renan Luis Salermo

A solidão é um sentimento que perpassa diversas produções artísticas. Na História em Quadrinhos *Cachalote*, de Daniel Galera e Rafael Coutinho, publicada em 2010 pela editora Companhia das Letras, temos a solidão como um sentimento principal de uma das narrativas presentes na obra. A história que abre é também a que fecha a obra de Galera e Coutinho. Estamos na posse de uma narrativa densa, na qual a presença do sentimento da solidão está assinalada por diversas figuras discursivas que remetem a essa temática: tempo, espaço aberto, tamanho dos objetos, música clássica etc. Essas figuras discursivas são apresentadas reforçando a solidão presente na obra. Com o trabalho objetivamos investigar a construção do sentimento da solidão dentro desse “conto” da obra, já que a HQ lida com “sentimentos limites” em cada narrativa que faz parte do livro. Esse exame da solidão será realizado com o auxílio da teoria Semiótica Francesa, formulada por Greimas (1979) e expandida anos depois sobre o domínio da visualidade com os estudos de Jean Marie Floch. Por fim, queremos pensar na entrada dessa interpretação em sala de aula. Afinal, a teoria semiótica seria um respaldo para o professor de Língua Portuguesa, principalmente em domínios de textos não-verbais e sincréticos, como é o caso da HQ,

além de ser possível atender à necessidade de entrada desse formato de texto nas aulas de Língua Portuguesa.

Palavras-chave: História em Quadrinhos; Semiótica; Cachalote

A MORTE NOS QUADRINHOS

Renata Farbat de Azevedo Borges

Os quadrinhos são uma linguagem já centenária e produziram personagens que permanecem vivos ao longo de décadas, conquistando seguidas gerações de leitores aficionados. Diferentemente de outras linguagens, nos quadrinhos, especialmente aqueles contextualizados na indústria cultural, é possível manter jovens, vivos e atuantes personagens que nasceram há mais de 70 anos. Ou registrar sua morte e promover sua ressurreição – e isso vale também para os quadrinhos independentes ou para as traduções literárias. Aqui reside o objeto desta investigação: o registro da morte nos quadrinhos e a hipótese de que eles promovem uma desocultação da figura do cadáver e do corpo inanimado, em movimento inverso ao da cultura midiática eletrônica, e aos cultos e ritos da contemporaneidade. A partir da forma como evoluiu, ao longo do século XX, a visão coletiva sobre a morte na sociedade, ou, a morte imaginada pela sociedade (ARIÈS, 1977), o presente artigo explora as possibilidades de uso da linguagem dos quadrinhos na representação da morte, nos diferentes gêneros, dos comic books aos álbuns originados de traduções de clássicos da literatura universal. Investiga, de um lado, como os artistas da nona arte ecoam a compreensão ocidental da morte e seu sentido coletivo e individual e, de outro, como a temporalidade na trajetória dos personagens pode servir a estratégias de marketing da indústria cultural. Particularmente, observa-se que a mesma linguagem que é capaz de fazer o homem dar voltas na Terra, realizar façanhas sobre-humanas e construir feitos heroicos jamais imaginados, nem mesmo pelo cinema, ao mesmo tempo tem a ousadia de transgredir em searas ainda mais profundas, ao insistir na representação, de diferentes formas, do leito de morte e do defunto, símbolos que a sociedade, cada vez mais, busca esconder de si própria.

Palavras-chave: Representação da Morte; Quadrinhos; Linguagem

DIÁLOGOS INTERSEMIÓTICOS ENTRE HQS, CINEMA E LITERATURA: ESTRATÉGIAS DE DIZER E MODOS DE SENTIR

Renata Mancini

O universo dos quadrinhos vem se expandindo consideravelmente, a ponto de abarcar um amplo espectro da produção cultural e artística atual. Inicialmente veiculados

em jornais, na forma de charges, caricaturas ou tirinhas, hoje são produtos editoriais autônomos e de grande penetração, como o Comic Book, ou mesmo produtos de linguagem híbrida, na recente onda das adaptações de textos literários para os quadrinhos, de textos jornalísticos para HQs (o emergente gênero do Comic Journalism), de HQs para o cinema, para a TV, para os jogos eletrônicos etc. Neste trabalho nos propomos a analisar os diálogos intersemióticos e os problemas suscitados pela criação dos produtos híbridos que se configuram como protagonistas na circulação dos discursos da atualidade. Nossa reflexão girará em torno dos modos de adesão que uma mesma obra impõe aos seus leitores/espectadores quando levada a outras mídias. Nossa abordagem está baseada nos estudos sobre a tensividade, propostos por Fontanille e Zilberberg que, fundados sobre os conceitos de ritmo, intensidade (sensível) e extensidade (inteligível), andamento, tonicidade etc, propõem uma sintaxe que visa a dar conta dos movimentos e inflexões que servem de base para a construção textual. A ênfase recairá sobre as interfaces sensoriais abertas pelas linguagens literária e cinematográfica quando transpostas às coerções dos quadrinhos. Ao trazer o elemento sensível para posição de destaque nos estudos sobre o sentido, a semiótica tensiva concede papel de destaque ao domínio da apreensão cognitiva e da sensorialidade, o que nos parece essencial para a reflexão que nos impõem os textos contemporâneos que cada vez mais exploram diferentes modos de adesão.

Palavras-chave: Diálogos Intersemióticos; Ritmo; HQs

NARRATOLOGIA E HQS: MOSTRADOR OU ARTRÓLOGO? UM ESTUDO DE CASO A PARTIR DE ADAPTAÇÕES LITERÁRIAS EM QUADRINHOS

Ricardo Jorge de Lucena Lucas

O presente trabalho visa dar continuidade a uma série de discussões relativas ao estatuto do “narrador” no âmbito das HQs. Em particular, vamos nos deter na análise de aspectos narratológicos em adaptações de textos ditos “literários” para o campo dos quadrinhos: por exemplo, O Caso dos Dez Negrinhos (Agatha Christie, adaptado por François Rivière e pelos desenhistas Chandre e Frank Leclercq) e Divina Comédia de Dante (Dante Alighieri, adaptado por Seymour Chwast). Para tal análise, retomaremos conceitos como os de “mostrador” (Albert Laffay, Andre Gaudreault) e de “artrólogo” (Thierry Groensteen) para avaliar sua pertinência nos exemplos analisados. Para efetivar tal análise, inicialmente nos deteremos na análise de algumas sequências das citadas obras e de outras, com base na justificativa teórica proposta por Laurent Jullier para o campo cinematográfico no que se refere à análise de trechos, em vez de obras completas. A análise mostra preliminarmente que os conceitos de mostração e de artrologia mostram-se pertinentes no campo dos quadrinhos, em determinados aspectos, podendo ser considerados como elementos narratológicos importantes e específicos do campo dos quadrinhos. Iniciamos nossa discussão com a proposta de John Searle a respeito do

estatuto da literatura; num segundo momento, retomamos autores centrais à análise narratológica (Gérard Genette, Mieke Bal, Albert Laffay, André Gaudreault), à teoria da adaptação (Linda Hutcheon, Umberto Eco, Robert Stam) e à análise quadrinística (Thierry Groensteen, Ann Miller, Danielle Barbieri, Pierre Fresnault-Deruelle, Roman Gubern e Luiz Gasca, Douglas Wolk). Ao final, apresentamos alguns resultados de nosso pequeno percurso narratológico.

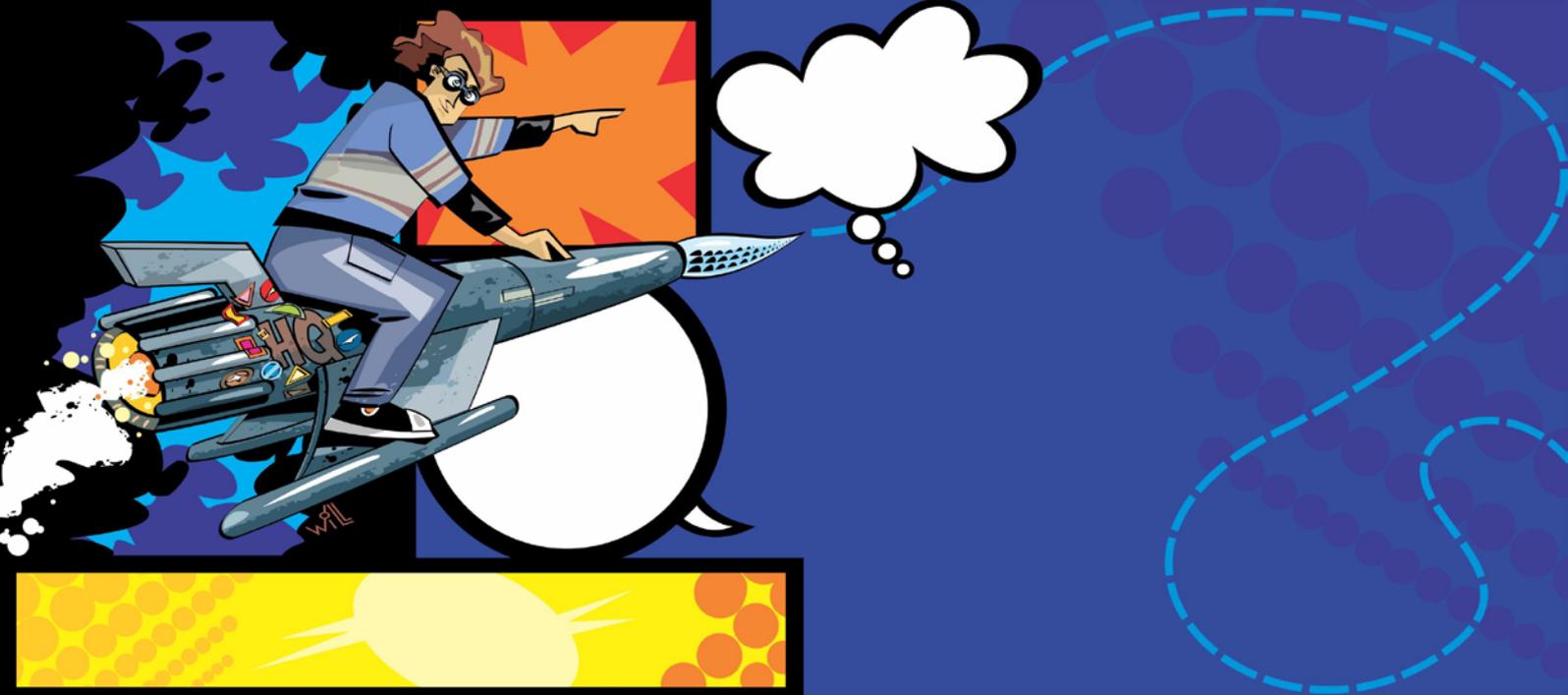
Palavras-chave: Quadrinhos; Narratologia; Adaptação

O UNIVERSO HERMÉTICO DE ANDREAS

Rubens César Baquião

O objetivo desta apresentação é discutir o trabalho do artista alemão Andreas, que publica seus álbuns no mercado franco-belga de quadrinhos, pela editora Le Lombard, de Bruxelas. Trata-se de um autor que desenvolveu um estilo muito peculiar de enquadramento e, mesmo ao ter vários trabalhos publicados a partir da década de 1970, só atualmente sua obra está sendo bastante divulgada na Europa. O estilo fantástico dos trabalhos de Andreas explora temas como o inconsciente e a magia, sempre a dialogar com o leitor por meio de suas técnicas de diagramação e enquadramento. A linguagem desenvolvida por Andreas pode ser considerada uma forma hermética de comunicação, já que o sentido de suas narrativas está intrinsecamente ligado aos detalhes que compõem o universo figurativo de suas histórias. Na tradição de outros grandes autores de quadrinhos do mercado de língua francesa, como Moebius e Druillet, Andreas é um artista virtuoso e a composição figurativa da arquitetura e das paisagens de suas histórias, meticulosamente trabalhadas, está integrada conceitualmente ao desenvolvimento da narrativa. Serão apresentadas algumas páginas de trabalhos como *Rork* e *Capricorne* para destacar as principais características do trabalho desse autor, que tem *Gustave Doré* e *Bernie Wrightson* como algumas de suas principais influências. O arcabouço teórico que fundamenta essa apresentação é a teoria semiótica francesa, que desenvolve conceitos como a enunciação, a figuratividade, a iconicidade e o semissimbolismo ao analisar vários tipos de construções discursivas.

Palavras-chave: Enquadramento; Diagramação; Semiótica



QUADRINHOS E LITERATURA

ENQUADRANDO JÚLIO CÉSAR: REFLEXÕES SOBRE A TRADUÇÃO DA TRAGÉDIA SHAKESPEREANA PARA OS QUADRINHOS

Adalton Silva

As adaptações de clássicos da literatura para as histórias em quadrinhos têm ganhado, cada vez mais, visibilidade e interesse, tanto por parte da indústria cultural quanto por parte dos pesquisadores do meio acadêmico. Dentro do campo dos Estudos de Tradução, tal interesse se dá por parte da linha conhecida como Tradução Intersemiótica; tal termo foi cunhado pelo linguista Roman Jakobson em sua tipologia linguística da tradução: intralingual, interlingual e intersemiótica. Segundo ele, a tradução intersemiótica “consiste na interpretação dos signos verbais por meio de sistemas de signos não verbais”, como por exemplo as transposições de um texto literário para uma película cinematográfica. A proposta deste trabalho é analisar o processo tradutório e as possíveis questões que surgem da leitura de “Julius”, história em quadrinho publicada pela editora norte-americana Oni Press no ano de 2004, onde o roteiro é assinado por Anthony Johnston e a arte por Brett Weldele. A trama é uma transposição da tragédia “Julio Cesar”, escrita pelo dramaturgo inglês William Shakespeare e tem como principal característica o deslocamento temporal, uma vez que o enredo se passa em uma Londres contemporânea e transforma todo o cenário do Império Romano em um ambiente típico do mundo da máfia, onde o protagonista Julius faz a vez como chefe do crime. Tal deslocamento suscita toda uma série de reflexões acerca do papel do texto shakespereano na contemporaneidade, a intertextualidade do texto de chegada (o quadrinho) com o texto de partida (o texto dramático) e a relação aurática do próprio bardo inglês. Espera-se com isso compreender a dinâmica que existe entre os mais diversos signos presente no quadrinho, contribuindo assim com os mais diversos estudos que existe sobre a Teoria da Tradução, nos estudos shakespereanos e nos mais recentes trabalhos teóricos sobre quadrinhos.

Palavras-chave: Tradução Intersemiótica; William Shakespeare; Histórias em Quadrinhos

WILSON/LINT: BIOGRAFÍA, COMIC INDEPENDIENTE Y LA CUALIDAD LITERARIA

Amadeo Gandolfo

En este trabajo analizaremos dos comics de Chris Ware y Daniel Clowes, “Lint” y “Wilson”, publicados durante 2010. Comparten una serie de características: son intentos de realizar la biografía de personajes sumamente desagradables, que en otro contexto serían vistos como villanos y no protagonistas de su propia historia; ambos siguen a sus personajes presentándonos todo lo que les sucede desde su punto de vista, obligándonos a ver las cosas como ellos las ven; ambos lidian con la propia historia del medio y las influencias

de sus autores de una forma que incorpora estas en el texto; finalmente, la manera en que ambos fueron publicados habla de una situación cambiante dentro del campo del comic independiente norteamericano, su industria, sus formatos y las discusiones alrededor de su cualidad literaria. Analizaremos ambas obras centrándonos fundamentalmente en la manera en que sus autores eligen abordar el género de la biografía y las decisiones estéticas que toman a la hora de representar la vida de sus protagonistas. Pero, también, analizaremos que significan ambos trabajos en la obra más extensa de Ware y Clowes y que lugar ocupan dentro de esa constelación conocida como comics independientes. En ello seguiremos a Hatfield (Alternative Comics, An Emerging Literature, University of Mississippi Press: 2005) en su definición de los comics alternativos como un “vital pero poco apreciado movimiento literario” cuyas características son “el rechazo de las formulas mainstream; la exploración de nuevos géneros, así como el regreso, por momentos como una refundición irónica, de géneros largamente descuidados; una diversificación del estilo gráfico; y, especialmente, la exploración de temas personales y, a veces, valerosamente políticos” (Hatfield, 2005). Deseamos observar como estas obras ingresan en la discusión sobre los comics independientes norteamericanos actuales y como explotan el género de la biografía de una manera original.

Palavras-chave: Comics Independientes; Biografia; Literatura

O HERÓI ANÔNIMO: PHIL SHELDON COMO ESTUDO DA HUMANIZAÇÃO EM MARVELS

Antonio Laudenir Oliveira dos Santos

O objetivo da pesquisa é analisar elementos que comprovem a humanização da informação presente na publicação MARVELS. Para isso, adotamos como metodologia a análise dos quatro capítulos da obra original de 1994, tendo como ponto de partida para o estudo, um aprofundamento analítico da combinação entre o roteiro de Kurt Busiek e a construção de símbolos imagéticos no traço do desenhista Alex Ross. Os dois artistas foram capazes de traçar paralelos com o real dentro de eventos fictícios do universo Marvel. Sendo, que toda a narrativa é relatada sob a ótica de um cidadão comum, no caso, o repórter fotográfico Phil Sheldon que testemunha acontecimentos reais e ficcionais. Como mediador da história, suas impressões explodem a cada quadro da HQ, e, na maioria das situações, Sheldon se insere na própria história. Um recurso narrativo amplamente absorvido pelo gênero jornalismo literário. Diante desse dado, a pesquisa também abordará a título de comparação o livro-reportagem “Hiroshima”, de John Hersey. O livro descreve como o bombardeio atômico a Hiroshima e Nagasaki afetou a vida de seis anônimos indivíduos. Portanto, é interesse do estudo investigar como um roteiro em quadrinhos pode atrair o leitor pelo aspecto da humanização de seus personagens. Nessa análise dos aspectos do jornalismo literário, o estudo propõe esclarecer a relação de Phil Sheldon e o uso no roteiro do “fluxo de consciência”, convenção criada pelo psicólogo

William James na obra “Princípios de psicologia”. James criou este termo para demonstrar a continuidade dos processos mentais, que não se manifestam de forma fragmentada, em pedaços sucessivos, mas num “fluxo” contínuo de pensamentos. Em MARVELS, o universo dos super-heróis é eclipsado pela profundidade do repórter fotográfico em seu convívio com conflitos internos, paixões e tristezas.

Palavras-chave: Humanização; Livro-Reportagem; História

AS RELAÇÕES ENTRE TEXTO VERBAL E TEXTO VISUAL NAS ADAPTAÇÕES LITERÁRIAS EM QUADRINHOS DE MACHADO DE ASSIS

Caroline Peixoto e Silva

Celia Abicalil Belmiro

A pesquisa, em andamento, tem como finalidade verificar como se dão as relações entre o texto verbal e visual nas adaptações das obras de Machado de Assis para quadrinhos. Este autor é conhecido, entre outras qualidades, pela escrita refinada e pelo diálogo com o leitor. Por se tratar de uma reflexão que se encontra na interseção entre várias áreas do conhecimento, como literatura, artes visuais e educação, é possível investigar se os quadrinhos são um texto literário ou outra forma de arte. Conceitos tratados por diversos autores, com diferentes visões, como adaptação, tradução, coautoria, entre outros, contribuem para uma compreensão mais efetiva do que pode ou não ser considerada uma adaptação satisfatória para quadrinhos. Este estudo ganha relevância ao mostrar a importância que as relações entre imagens, consideradas textos visuais, e texto verbal trazem para a constituição de um discurso multimedial. Além disso, a perspectiva da adaptação literária e sua função educacional apontam a pesquisa para o campo da formação de professores, para a construção de uma competência crítica que irá auxiliar esses profissionais a lidar com esse material já disponível no ambiente escolar. As obras selecionadas para a pesquisa fazem parte do banco de dados do Grupo de Pesquisa do Letramento Literário - Gpell, parte integrante do Centro de Alfabetização Leitura e Escrita - Ceale - da Faculdade de Educação da UFMG. Baseadas na possibilidade de realizar um estudo comparativo entre várias adaptações de uma mesma obra, foram selecionadas quatro versões do conto O Alienista e duas versões do romance Memórias Póstumas de Brás Cubas. Os procedimentos metodológicos pressupõem um levantamento bibliográfico de obras analíticas a respeito da produção de Machado de Assis, uma releitura prévia das obras de Machado de Assis adaptadas para quadrinhos e os quadrinhos das obras adaptadas, para dar tratamento ao material da pesquisa.

Palavras-chave: Adaptação Literária; Machado de Assis; História em Quadrinhos

QUEM ESTÁ FALANDO? – UMA ANÁLISE DAS VOZES NOS MANGÁS, O MODO COMO SÃO CONSTRUÍDAS E AS LEITURAS A QUE CONDUZEM

Clara Coelho Mangolin

Este trabalho versa a respeito da multiplicidade de vozes encontrada nos mangás e promovida por meios linguísticos e gráfico-visuais. Esta multiplicidade parte da dualidade voz externa-voz interna de um mesmo personagem até a coexistência de vozes de diferentes personagens em uma mesma cena, ou a existência de vozes não-reclamadas. Este fenômeno corrobora com a diversidade de interpretações possíveis para o enredo da HQ, enriquecendo a experiência da leitura. Para demonstrá-lo, foi constituído um corpus de três mangás “shoujo”, ou seja, voltados para mulheres jovens, e um mangá “shounen”, ou seja, voltado para homens jovens. Tal escolha desigual justifica-se pelo fato de que os mangás shoujo apresentam um equilíbrio maior entre ação e reflexão, sendo assim um material mais profícuo para a análise que propomos. Entretanto, a multiplicidade de vozes também está presente nos mangás shounen, de formas e com intensidade diferentes, motivo pelo qual incluímos um em nosso corpus. Para a realização das análises, foram utilizados conceitos da Análise da Conversação, sendo o principal deles o conceito de turno e tomada de turno, responsável por determinar muito de nossas expectativas sobre “quem está (ou deveria estar) falando”. Entre os expedientes para a promoção da multiplicidade de vozes encontradas estão (i) a ausência de balões, resultando em falas que não são atribuídas necessariamente a um personagem específico, e, conseqüentemente, em diferentes possibilidades de interpretação de uma mesma cena, e (ii) o posicionamento das falas de modo que podem ser lidas em diferentes ordens, resultando em várias leituras válidas mas distintas de uma mesma seqüência. A compreensão mais acurada da multiplicidade de vozes alcançada com este trabalho encontra seu valor na possibilidade que nos oferece para defendermos e exercermos com mais propriedade o uso de mangás como instrumento para o ensino de línguas e incentivo à leitura entre crianças e adolescentes.

Palavras-chave: Mangás; Análise da Conversação; Leitura

AS BALADAS DE CORTO MALTESE: ESTUDO COMPARATIVO ENTRE O LIVRO E A HISTÓRIA EM QUADRINHOS

Cleriston de Oliveira Costa

O presente trabalho tem como objetivo estudar as semelhanças e diferenças que podem possuir a mesma narrativa quando encerrada em semioses diferentes. Optamos por adotar como objeto de estudo o álbum em quadrinhos Corto Maltese – A Balada do Mar Salgado (2006), de Hugo Pratt, que ganhou anos depois uma novelização intitulada

Corto Maltese – Uma Balada do Mar Salgado (1998), pelo mesmo autor. Trata-se do primeiro álbum com a personagem Corto Maltese, ambientado pouco antes do início da Primeira Guerra Mundial, no qual ele inicia sua jornada ao redor do mundo envolvendo-se inicialmente no sequestro de dois jovens herdeiros australianos que acaba desaguando em intrigas militares e conflitos tribais em plena Polinésia. Procedemos a uma pesquisa bibliográfica e qualitativa, levando em conta os postulados de Bakhtin (2000) e Eagleton (2006) acerca dos conceitos de estética, autor e herói, enquanto que Eisner (2010) e McCloud (2004) nos cedem o arcabouço teórico acerca dos traços próprios a uma história em quadrinhos. Procuramos observar, portanto, o uso que Pratt faz dos recursos narrativos do meio em que se encontra naquele momento (ora as histórias em quadrinhos, ora a literatura em prosa) ao contar a mesma história.

Palavras-chave: Quadrinhos; Literatura; Corto Maltese

SANDMAN E A MITOLOGIA GREGA EM UMA CANÇÃO PARA ORFEU

Daniela dos Santos Domingues Marino

Objeto – Sandman, famosa série de HQs criada por Neil Gaiman, narra as aventuras de Morpheus e seus seis irmãos até os limites do impossível, em viagens que só poderiam ser concebidas enquanto dormimos. Ao longo de 75 fascículos divididos em dez arcos principais, o autor lança mão de referências históricas e culturais para enriquecer a trama, mas em Uma canção para Orfeu a referência à Mitologia Grega é a mais evidente. Objetivo – Este artigo faz uma análise da influência grega encontrada em Uma canção para Orfeu e tem como objetivo apontar as principais diferenças e semelhanças entre os quadrinhos e a lenda original. Como em um jogo de caça ao tesouro, tentamos descobrir quanto do mito foi utilizado ou readaptado para os quadrinhos e se de alguma forma esta versão fere o conceito da verossimilhança sugerido por Aristóteles em sua obra A Poética. Método – A partir da leitura dos fascículos da série e do estudo de versões do mito de Orfeu será feita uma comparação que procurará traçar um paralelo entre a obra de Gaiman e o mito original grego, como previsto em Hesíodo, tendo em mente os fundamentos para o estudo da crítica literária encontrados na obra de Aristóteles.

Palavras-chave: Sandman; Mitologia; Orfeu

A BALADA DE HUGO PRATT: REPRESENTAÇÃO E ABSTRAÇÃO NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DE CORTO MALTESE

Ed Marcos Sarro

italiano Hugo Pratt, são um marco da narrativa gráfica europeia moderna, por conta tanto da sua qualidade técnica, quanto da consistência dos seus enredos. Produzidas em diferentes partes do mundo e no estertor do colonialismo europeu no século XX, as aventuras de Corto Maltese são um pouco do próprio olhar errante de Hugo Pratt sobre pessoas, coisas e lugares encontrados em suas andanças. Ao contrário de Hergé, que quase não viajou, mas que foi capaz de contar visualmente e com riqueza de detalhes cinquenta anos de história europeia por meio das páginas de Tintin, Pratt foi um nômade dos quadrinhos e, no entanto, permitiu-se certa licença poética para apresentar com tintas próprias paisagens e personagens reais e fictícias (às vezes juntas) nas histórias de Corto Maltese. Comparado aos grandes escritores de aventura do século XIX, Pratt inaugura a “literatura desenhada” como gênero onde podemos perceber tanto ecos do realismo fantástico latino-americano quanto influências de artistas da era de ouro dos quadrinhos americanos como Milton Caniff. A obra de Pratt se notabiliza não só pela forma de representar o mundo presente no seu trabalho, mas também pela capacidade de abstrair a si mesmo dentro desse mundo na figura de Corto Maltese, tido como seu alter ego.

Palavras-chave: Quadrinhos Europeus; Representação; Abstração

LITERATURA E HQ: CAMINHOS QUE SE ENTRELAÇAM PARA A FORMAÇÃO DO LEITOR

Elaine da Silva Carvalho Donato

Leane de Magalhães Silva

O presente artigo pretende discutir a importância da linguagem literária e da linguagem quadrinística como forma de incentivo à formação leitora e ao ensino da literatura brasileira. A fim de contribuir para a formação de leitores em geral, através de uma possível estratégia metodológica que visa reaproximar o aluno do ensino de literatura. Enfoca-se ainda a necessidade de repensar as aulas de literatura, que geralmente são pautadas numa concepção utilitarista da leitura, sem a devida preocupação com o porquê, como e para quê aprender a ler, desconsiderando a subjetividade e as significações que o sujeito leitor pode vir agregar ao texto. Analisa-se também a relação entre literatura e HQ e suas contribuições para a formação do indivíduo consciente de seu espaço social, histórico e cultural. Para tanto, contamos com as contribuições teórico-bibliográficas de autores como Eisner (1997), Vergueiro (2004), Martins (2004), Pina (2012), Krakhecke (2009), Allende e Condemarin (2005), Gonçalo (2004), Cirne (2000), PCNs (1998), Lois (2010), dentre outros. Destarte, consideramos que este estudo traz uma grande contribuição para uma melhor percepção do sentido do texto em suas diversas expressões artísticas e para a construção de um espaço escolar agradável, prazeroso e significativo para o ensino de Literatura, uma vez que essas artes trabalham interligadas.

Palavras-chave: Literatura; HQ; Ensino

ADAPTAÇÃO PARA HQ DE “NOITE NA TAVERNA” E ALGUNS ASPECTOS DA ESTÉTICA GÓTICA

Gabriela Lima Marques

A obra de Álvares de Azevedo é considerada um marco dentro do romantismo brasileiro por possuir algo que se destaca das demais produções literárias do período, sobretudo por não apresentar, aparentemente, o intento de contribuir com o projeto nacionalista da literatura. A atmosfera macabra de “Noite na Taverna”, as tramas narradas por suas personagens ganham uma adaptação em HQ feita por desenhistas experientes os quais foram, outrora, responsáveis por projetos como a revista brasileira de terror “Calafrio”. Nas “1^{as} Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos”, realizadas em 2011 pela Universidade de São Paulo, foi dada a oportunidade de apresentação de trabalhos em vários eixos temáticos, dentre os quais estava “Quadrinhos e Literatura”. A maioria dos trabalhos que versava sobre adaptação de obras literárias para HQs apontava a tendência mercadológica neste tipo de produção editorial que, à priori, incentivaria os estudantes a lerem os textos originais, denotando a dificuldade em fazer uma análise comparativa entre romance e HQ. Esta breve explanação é para ambientar o leitor no cavernoso terreno em que o presente trabalho se aventurará: buscar-se-á fazer análise interssemiótica que corre pelo fio do texto literário gerador/original de Álvares de Azevedo, “Noite na Taverna”, e sua adaptação homônima para HQ a partir da observância de elementos da literatura e estética góticas, suas aplicações e lacunas.

Palavras-chave: Adaptação; Estética Gótica; Álvares de Azevedo

A INTERTEXTUALIDADE ENTRE “SANDMAN” E WILLIAM SHAKESPEARE

Gabriele Cristina Borges de Moraes

A presente pesquisa pretende analisar as ocorrências de intertextualidade entre a série em quadrinhos “Sandman”, de Neil Gaiman, e aspectos da vida e obra do dramaturgo e poeta inglês William Shakespeare. Nosso corpus consiste em três revistas da série “Sandman” (nº 14, nº 19 e nº 75) e as peças teatrais “Sonho de uma noite de verão” e “A Tempestade”, que serão analisadas de forma comparativa de modo a comprovar que há intertextualidade entre as revistas em quadrinhos e as obras literárias. Sobre a intertextualidade, nossa pesquisa foi fundamentada dentro da Linguística Textual através da obra de Koch et al. (2008) e dentro dos Estudos Literários através de Samoyault (2008). A intertextualidade, termo criado pela crítica literária búlgara Julia Kristeva, é baseado no conceito de dialogismo de Bakhtin (2012), segundo o qual todo discurso dialoga com discursos anteriores e posteriores a si, sendo o mesmo válido para os textos. Com isso, comprovamos os processos pelos quais Neil Gaiman teria passado para criar o roteiro da história em quadrinhos, além dos conhecimentos que os leitores devem possuir para compreender de forma eficiente a intertextualidade na obra.

Por fim, também pretendemos discutir, ainda que brevemente, a relação entre quadrinhos e Literatura com base nos resultados obtidos através desta pesquisa.

Palavras-chave: Sandman; Shakespeare; Intertextualidade

TRISTE FIM DE POLICARPO QUARESMA EM HQ: O PATRIOTA DO BRASIL

Jéssica Tayaná Francisca Silveira

A obra *Triste fim de Policarpo Quaresma*, do autor Afonso Henriques de Lima Barreto, considerado um romance exemplar do Pré-Modernismo, representa e faz várias críticas à sociedade da época, tais como: o abuso de poder por parte dos governantes, o interesse da burguesia em casamentos por conveniência, as injustiças sociais, dentre outras. Sua adaptação quadrinística, elaborada por Lailson de Holanda Cavalcanti enfatiza o patriotismo do personagem Policarpo Quaresma, vulgo Major Quaresma. O presente estudo tem como objetivo comparar trechos da obra original (BARRETO, 1998) com fragmentos da obra quadrinizada, fazendo um paralelo entre as duas. Para isso, serão analisadas as vinhetas, as cores e os traços presentes na adaptação. Além disso, observa-se que no ensino básico os alunos sentem “dificuldades” em ler e analisar obras literárias, dessa forma, é possível trabalhar com as adaptações quadrinísticas como um recurso que auxilia na formação do leitor (RAMOS, 2009), além disso, se torna interessante inserir HQ no ensino, pois proporciona o mesmo ser mais atrativo e envolvente. Segundo Waldomiro Vergueiro e Paulo Ramos (2009, p. 9), as histórias em quadrinhos “(...) gradativamente passavam a ser entendidas pela sociedade não mais como leitura exclusiva de crianças, mas, sim, como uma forma de entretenimento e transmissão de saber que podia atingir diversos públicos e faixas etárias”, ou seja, através das adaptações é possível que as pessoas conheçam e se interagem na leitura das obras literárias. Portanto, as HQ oferecem diversas possibilidades de aprendizagem, no estudo específico, para se analisar o patriotismo do protagonista Policarpo Quaresma.

Palavras-chave: Patriotismo; Análise; Quadrinhos

THE ARRIVAL: UM PROCESSO TRANSCULTURAL

Joane Leôncio de Sá

Este trabalho tem como objetivo principal analisar o processo de transculturação retratado na obra “*The Arrival*”, de Shaun Tan. Através de uma narrativa imagética sem a presença palavras, Tan transparece em suas ilustrações, elementos representativos do choque entre culturas, da figura do imigrante, do sentimento de unhomeliness, e da adaptação a um novo contexto cultural, entre outros. A pesquisa é fundamentada sob a ótica dos Estudos Culturais e Pós-coloniais, os quais agregam uma interpretação da cultura

baseada na diversidade e no hibridismo, superando os conceitos rígidos e unívocos, até então legitimados, como desculturação e aculturação. Para tanto, consideramos autores como o acadêmico Homi K. Bhabha e o romancista Salman Rushdie, no que concerne aos conceitos de “entre-lugar” e homem traduzido, respectivamente. Em relação à transculturação e aos aspectos identitários a serem considerados, recorreremos aos estudos de Eurídice Figueiredo e Fernando Ortiz; utilizamos também, as idéias do autor Roland Walter, quanto à abordagem de um processo transcultural que possa abranger a realidade “pós-/transnacional” do mundo. Diante dessa perspectiva, a narrativa gráfica, silenciosa e memorialista de Shaun Tan nos mostra a representação de um processo transcultural, no qual, através da trajetória figural do protagonista, se dá a formação do homem traduzido, abrangente desde a partida do passado identitário até a chegada ao presente divergente.

Palavras-chave: Transculturação; Estudos Culturais; Narrativa Gráfica

“É PARA SE DESFAZER DE UMA CARGA DE NOSTALGIA QUE VOCÊ FOI TÃO LONGE”: AS CIDADES DE WILL EISNER E ITALO CALVINO

Leilane Hardoim Simões

Com esta pesquisa buscaremos estudar, através do arcabouço teórico da Literatura Comparada, as aproximações literárias entre a obra do quadrinista estadunidense Nova York: a grande cidade e a obra Cidades invisíveis do escritor italiano Ítalo Calvino. A Literatura Comparada é um estudo, uma disciplina indisciplinada, que a muito se encontra em voga no âmbito dos estudos literários e que foi a pedra basilar de várias outras teorias contemporâneas, como aqui será explanado. A partir dessas diversas teorias relacionadas com as discussões mais recentes da Literatura Comparada proporei um estudo pautado principalmente na obra do quadrinista Will Eisner intitulada Nova York: a grande cidade. Para tanto, o artigo se inicia com uma breve introdução aos estudos da Literatura Comparada, os seus desenlaces em meio à crítica contemporânea e suas contribuições no meio literário, para em seguida aproximar a história em quadrinho de Eisner com a obra de Italo Calvino As cidades Invisíveis, os relacionando enquanto a criação de cidades textuais que ao mesmo tempo em que é fragmentária, acaba por se aproximar com uma cidade global. E por fim, passaremos pelo o estudo do quadrinho de Eisner: Nova York: a grande cidade pensando nas teorias e conceitos que podem envolvê-lo no meio literário.

Palavras-chave: Will Eisner; Literatura Comparada; Italo Calvino

TERRITÓRIOS SOCIAIS: QUADRINHOS EM JULIO CORTAZAR

Lucia Caminada Rossetti

O assunto principal é apontar como a interação entre imagem e escrita criar o que nos chamamos as narrativas como territórios. Neste caso em particular, "Fantomas contra los vampiros multinacionales" é um trabalho menor do escritor argentino bem conhecido, Julio Cortazar. Nosso principal objetivo é analisar a relação entre a imagem e a palavra. Em particular, a conexão da história em quadrinhos e os aspectos sociais da literatura. Consideramos que a partir da relação entre a escrita e a imagem, há uma espécie de zona intermediária. É nesta zona intermediária onde as narrativas como territórios nascem. Baseado nos quadrinhos de Fantomas, podemos perceber neste livro uma forma clara de denúncia do capitalismo multinacional. E, para isso, a palavra não é suficiente: a imagem é necessária para descrever o território social. A história em quadrinhos também é uma forma de expressar o que só a literatura não pode: o monstro da multinacional são os principais caracteres em um mundo consumista. Em consequência, a imagem é o complemento da palavra e mostra, de uma forma muito irônica, como a literatura interage com imagem. A partir deste ponto de vista, o cômico é considerado como um dispositivo que permite a esta interzona para sobreviver e que dá à palavra um complemento icônico. Sem o ícone, a palavra não pode descrever o que o contemporâneo quer mostrar sobre a sociedade.

Palavras-chave: Imagem; Literatura; Quadrinhos

OS RISCOS DE UM PÉRIPOLO EM THE ARRIVAL, DE SHAUN TAN

Ludimila Moreira Menezes

A presente comunicação concentra-se na emergência de um périplo escritural no romance gráfico *The Arrival* (2006), do quadrinista australiano Shaun Tan. Para tanto, parte dos estudos de Jacques Derrida sobre a literatura, a hospitalidade e a relação dos homens com os animais para investigar como o contato com o novo mundo afeta a experiência do personagem anônimo, na condição de imigrante. Ao conferir protagonismo a um tipo excêntrico de animal o autor suplanta qualquer traço de especismo viabilizando agenciamentos outros no quadrinho. A concepção, a dicção onírica do espaço urbano depõem sobre os impasses, as comunhões dos personagens encadeados em um arranjo de incalculabilidade narrativa. Presentifica-se entre a feição de álbum-relíquia de fotografias e o empenho do escritor em desorbitar o itinerário do chegante uma narrativa catalisada pela irrupção do suspense que aqui se manifesta em surpresas. À medida que o enredo se desenvolve, a acolhida ainda fragmentada disponibiliza zonas de pacificação, de redenção para o personagem anônimo e também para o leitor que nesse redemoinho de sentidos entra em cena não escapando dos apelos do texto-escritural. Trata-se de uma abordagem que busca focalizar as modulações éticas e os incessantes movimentos de estranhamentos, de solidão e de esperança em uma narrativa que aposta na ressonância do silêncio.

Palavras-chave: Périplo; Ressonância; Escritura

LEITURAS DE SHAKESPEARE A PARTIR DE NEIL GAIMAN – ALGUMAS CONSIDERAÇÕES SOBRE GRAPHIC NOVELS E PARÓDIA

Maiara Alvim de Almeida

O presente trabalho visa analisar (re)leituras feitas pelo escritor e roteirista britânico Neil Gaiman, em sua aclamada graphic novel *Sandman*, da peça *A Midsummer nights Dream*, do poeta inglês William Shakespeare. A presença de referências literárias na obra de Gaiman é bastante notável. Através de nossa proposta de leitura, pretendemos mostrar como tal presença contribui para o diálogo da obra, uma graphic novel, com o cânone da literatura ocidental. A relação entre quadrinhos e literatura, especialmente aqueles pertencentes ao subgênero graphic novel, mostra-se bastante profícua e interessante para investigação. Essa reflexão segue a atual tendência de abordar as artes de uma perspectiva interdisciplinar, uma vez que as fronteiras entre as mesmas mostram-se cada vez mais difusas (Figueiredo, 2010). Nossa análise será feita do ponto de vista da teoria da paródia proposta por Linda Hutcheon em sua obra *Uma Teoria da Paródia – Ensinos das formas de arte do século XX* (1991), argumentando como a graphic novel de Gaiman, ao se apropriar de obras pertencentes à tradição da literatura ocidental, tanto cria algo novo através de uma transcontextualização do cânone, bem como se coloca junto ao mesmo, como um canto paralelo. Algumas considerações sobre a natureza das histórias em quadrinhos – em especial as graphic novels – em si serão feitas, baseando-se em textos de Zanettin (2009), Eco (2008) e Eisner (1989).

Palavras-chave: Graphic Novel; *Sandman*; Paródia

DOS QUADRINHOS AO CINEMA: UMA ANÁLISE SOBRE A ADAPTAÇÃO DA OBRA “CORALINE”, DE NEIL GAIMAN

Maria de Fátima Babini Cabral

O presente artigo pretende analisar a adaptação do romance “*Coraline*”, do autor britânico Neil Gaiman, para a graphic novel homônima ilustrada por P. Craig Russell e, a partir da análise, realizar um comparativo entre essa versão e a cinematográfica feita da mesma obra pelo diretor Henry Selick, em 2009. O romance, publicado em 2002, conta a história de Coraline, uma menina que não tem atenção dos pais e, por isso, vai atrás de aventuras, indo parar em um mundo secreto e assustador, onde tem que tomar importantes decisões para poder salvar a família. O objetivo deste artigo é o de melhor entender o processo pelo qual o texto literário passa até chegar aos quadrinhos e às telas de cinema, explorando as especificidades de cada meio, e baseando-se principalmente no conceito de dialogismo intertextual estudado por Robert Stam. Outros autores, como Júlio Plaza, Will Eisner e McCloud, também serão utilizados para sustentar que, quanto

mais divergências as linguagens avaliadas apresentarem, mais a transposição de signos responderá pela construção de uma outra mensagem em outra linguagem. Quando se fala em transposição de linguagens, por mais que a história retratada seja a mesma, cria-se uma outra mensagem. Não há como os quadrinhos de “Coraline” serem uma cópia do filme nem do livro, pois todos são constituídos de conceitos e estruturas diferentes.

Palavras-chave: Adaptação; Coraline; Linguagem

O PROBLEMA DO HERÓI NACIONAL: “O GUARANI” NA LITERATURA E NOS QUADRINHOS

Pascoal Farinaccio

O presente trabalho busca investigar as contradições estéticas e ideológicas envolvidas na representação do primeiro herói nacional, o índio Peri, em sua fonte literária (o romance “O Guarani”, de José de Alencar, publicado originalmente em 1857) e na recente adaptação para a linguagem dos quadrinhos realizada por Luis Gê e Ivan Jaf para a coleção “Clássicos Brasileiros em HQ”, da editora Ática. Como se procurará demonstrar, enquanto herói tipicamente brasileiro, Peri não convence quer na obra literária, quer nos quadrinhos: no romance, é permanentemente comparado ao colonizador português, aproximação perigosa e que sempre o coloca em nível de inferioridade; na HQ, para efeitos de atualização e empatia do público jovem contemporâneo, o herói nacional é desenhado à semelhança de Tarzan. Contradições estéticas e ideológicas que resistem à passagem do tempo e que têm a ver com um complexo de inferioridade sociocultural cujas raízes remontam à história colonial do país. É pouco crível para um leitor brasileiro que um herói, no sentido tradicional do termo, implicando noções de coragem, honestidade e honra superior, possa ser simplesmente de origem local. Para discutirmos o problema proposto, nos valeremos da fortuna crítica sobre o romance de Alencar, bem como de algumas importantes reflexões do teórico de comunicação Umberto Eco sobre o super-homem de massa.

Palavras-chave: José de Alencar; “O Guarani”; Histórias em Quadrinhos

MACHADO DE ASSIS EM QUADRINHOS: LINGUAGENS EM INTERAÇÃO FORMANDO O GOSTO PELA LEITURA

Patricia Kátia da Costa Pina

Esta Comunicação aborda três adaptações quadrinísticas de contos machadianos – “O Enfermeiro”, “A Cartomante” e “Conto de Escola” – criadas, respectivamente, por Vilachã e Rodrigues, Fevereiro e Sperl, Silvino. Considera-se o processo de adaptação como uma primeira leitura e, portanto, como uma interpretação (Iser, 2005; Zeni, 2009) da obra-

fonte. Trata-se, na concepção deste trabalho, de uma estratégia de aproximação entre a obra canônica (Perrone-Moisés, 1998) e o leitor contemporâneo (Canclini, 2008), cujos padrões de gosto e de consumo de bens culturais obedecem àqueles ditados pela TV, pelo cinema, pelo computador (jogos, internet etc). O foco para este estudo é a análise da interação das linguagens verbal e não-verbal e como essa relação pode funcionar para criar interesse pela leitura na contemporaneidade, sem definir a adaptação como um trampolim para a obra-fonte, mas tomando a obra adaptada em sua especificidade, estudando o processo de interação entre a linguagem da HQ e o jovem de hoje. Questiona-se, assim, como a adaptação para os quadrinhos de uma obra novecentista, cuja temática é histórica, cuja linguagem representa uma época, cujos valores discutidos afastam-se dos de hoje, aproximaria o leitor do século XXI do impresso e se, nesse transitar da palavra, que encena um passado e suas marcas culturais, para o diálogo da linguagem verbal com a não-verbal (traços, cores, balões etc.), os quadrinhos poderiam agregar aspectos culturais atuais, num processo resultante exatamente do diálogo entre essas duas linguagens, de sua hibridização. Espera-se provocar uma discussão acerca das adaptações como arte e como um dos possíveis instrumentos de formação do gosto pela leitura. Observar-se-ão os horizontes de expectativas que provocaram o surgimento dessa atualização, sua organização estratégica, sob a luz, principalmente, de Paulo Ramos (2009), Waldomiro Vergueiro (2009), Scott McCloud (2005, 2006, 2008), Mendo (2008), Eliana Yunes (1989, 2009), Pina (2010; 2012), Mafra (2003), entre outros.

Palavras-chave: Literatura em Quadrinhos; Leitor Contemporâneo; Machado de Assis

O HOMEM INVISÍVEL: FAZENDO GRIFFIN UM PATETA

Rodrigo Otávio dos Santos

O presente artigo procura analisar a versão da obra *O Homem Invisível*, de H.G. Wells criada pelos estúdios Disney na década de 1980 na série que aqui no Brasil ficou conhecida como “Pateta faz história”. Com roteiro de Greg Crosby, desenhos de Hector Adolfo de Urtiaga e Horácio Saavedra e arte-final de Carlos Valenti e Rubén Torreiro, a história em quadrinhos coloca a personagem Pateta como a personagem central da trama de Wells, tentando transpor com muito humor a novela distópica do período vitoriano. As similaridades entre os dois textos serão abordadas neste artigo, bem como as diferenças, ora sutis ora gritantes, entre ambas as obras. Será analisada a criação e personificação das personagens, o quanto a personagem Pateta influencia na personagem Griffin e o papel do coadjuvante Mickey na trama. Além disso, tentaremos mostrar como os estúdios Disney contornam o ar pessimista de Wells por meio do humor das personagens e do roteiro estabelecido pelo escritor da história em quadrinhos. Tentaremos mostrar também como o uso do desenho escrachado e dos requadros diferenciados ajudam a colocar os valores de ironia e comicidade no desenrolar da trama. Por fim, faremos nossas considerações finais e indicações de novos trabalhos acadêmicos sobre o mesmo assunto ou correlatos.

Palavras-chave: Literatura; Distopia; Disney

EU, FERNANDO PESSOA EM QUADRINHOS: REFLEXÕES A DUAS VOZES E MÚLTIPLAS IMAGENS

Susana Ramos Ventura

Eloar Guazzelli

A comunicação de pesquisa “Eu, Fernando Pessoa em quadrinhos: reflexões a duas vozes e múltiplas imagens” centra-se no estudo de caso de um álbum de quadrinhos construído para abordar a vida e a obra do poeta português Fernando Pessoa. “Eu, Fernando Pessoa em quadrinhos”, de Eloar Guazzelli, com roteiro de Susana Ventura (São Paulo: Peirópolis, 2013), é um álbum que propõe uma abordagem do poeta português utilizando um roteiro que partiu de epistolografia, poesia e, até mesmo, da prosa de um necrológio. Conhecendo a fundo o trabalho do quadrinista e sua paixão por Fernando Pessoa a roteirista buscou oferecer a ele um possível percurso que também contemplasse as necessidades dos jovens leitores do álbum e que seguisse uma lógica de roteiro cinematográfico. A partir do roteiro, o quadrinista criou uma viagem pela “Carta da gênese dos heterônimos” (de Fernando Pessoa a Adolfo Casais Monteiro), pela obra de Alberto Caeiro, Álvaro de Campos, Ricardo Reis e Bernardo Soares e pelo elogio fúnebre do poeta Luís de Montalvor que contou, aos leitores do Diário de Notícias (de Lisboa), um resumo da vida do poeta quando de sua morte, em novembro de 1935. Mapeamos, para efeito desta discussão, diferentes fases da construção do álbum sob distintos ângulos, abrangendo desde a escolha dos trechos a serem aproveitados no roteiro até as dificuldades inerentes à transposição da linguagem verbal para uma narrativa sobre imagens sequenciais. O diálogo entre os dois artífices do álbum durante o seu percurso até a conclusão do trabalho foi intenso e gerou reflexões que se revelam norteadoras para futuros projetos de leitura de literatura em HQ.

Palavras-chave: HQ; Literatura Portuguesa; Quadrinhos e Literatura

LOST GIRLS: REFLEXO PORNOGRÁFICO

Thalita da Silva Coelho

O erótico e o pornográfico sempre estiveram presentes no nosso cotidiano, mais ou menos explícitos, Alan Moore e Melinda Gebbie decidiram mostrar sem pudores aquilo que muitos deixam na penumbra. Um estudo sobre a aclamada HQ pornográfica Lost Girls, analisando aspectos da adaptação de textos literários para os quadrinhos e as mudanças feitas para se encaixar numa construção de identidade sexual. O trabalho visa estudar a construção da narrativa da memória, que é influenciada não só pelo acontecido, mas pelo imaginado e o vivido anteriormente e posteriormente. Toda a narração de Lost Girls se pauta em narrativas de si: relatos, cartas, diários e leituras paralelas de outras obras. Ou seja, a história sempre passa pela subjetividade de alguém, daquele que nos conta. Lost

Girls sendo uma HQ pornográfica com a predominância da figura feminina, o artigo discute brevemente o papel da mulher neste universo erótico. *Lost Girls* é uma narrativa de liberdade sexual, através dos relatos onde fantasia e real se confundem, Alice, Wendy e Dorothy exorcizam seus demônios e libertam as meninas que estavam trancafiadas. O sexo como libertador do trauma causado pelo próprio sexo. A pornografia é mal vista, é algo devasso, Baudelaire disse que a volúpia única e suprema do amor está na certeza de se fazer o mal (apud BATAILLE, 1987, p. 119), em *Lost Girls* Alan Moore e Melinda Gebbie soltam todos os males da caixa de Pandora.

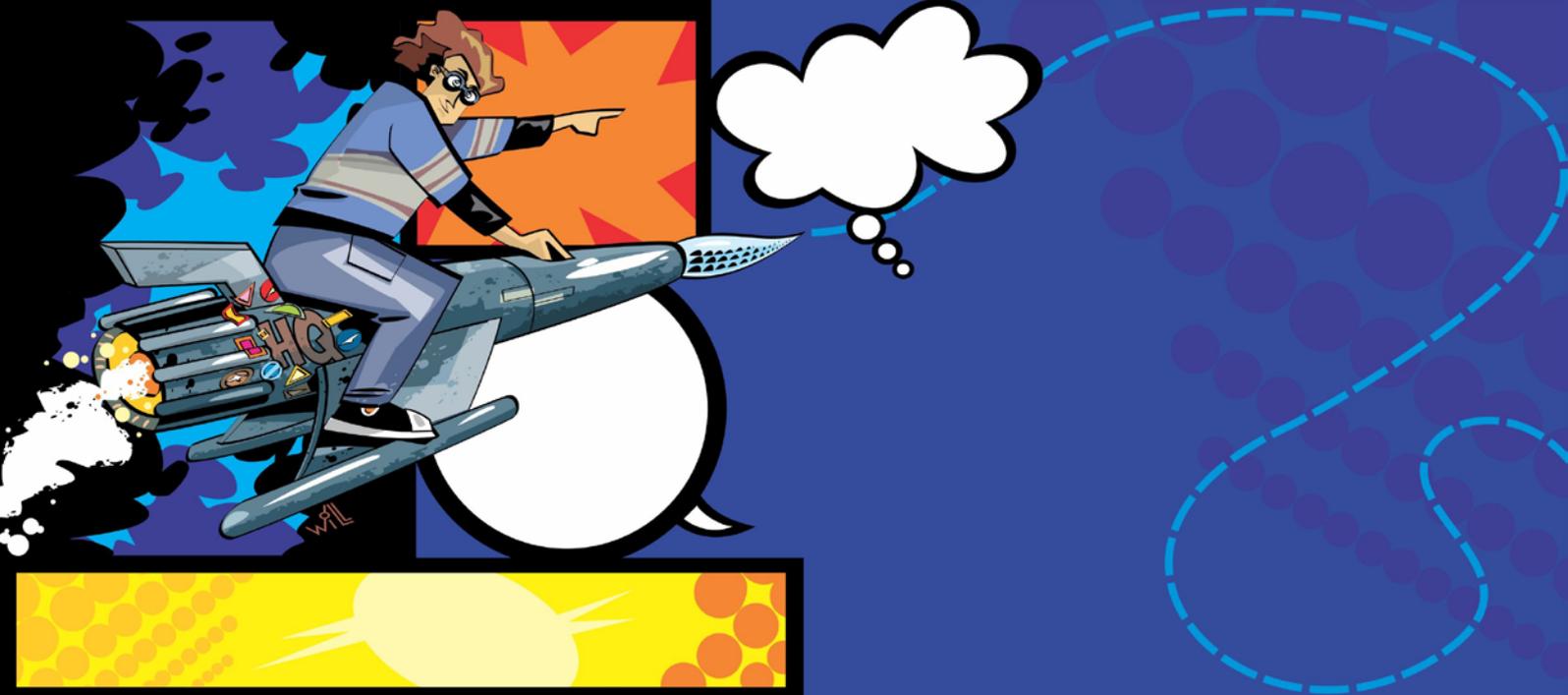
Palavras-chave: *Lost Girls*; Pornográfico; Literatura

“CLARA DOS ANJOS” EM HQ E A FORMAÇÃO DO GOSTO PELA LEITURA HOJE

Thayse da Cruz Pereira Belém

O presente trabalho pretende estudar o processo de adaptação quadrinística do romance *Clara dos anjos*, de Lima Barreto, feita por Lelis e Wander Antunes, tendo como objeto de investigação a interação entre o verbal e o não-verbal, promovida pela linguagem dos quadrinhos, e definida por PINA (2012) como linguagem híbrida. Pretendemos discutir de que forma a adaptação apresenta elementos que seduzem o jovem leitor contemporâneo, aproximando-o da obra canônica e influenciando-o na formação do gosto pela leitura. É importante ressaltar que as Histórias em Quadrinhos não são literatura e nem substituem a leitura de uma obra clássica. Pois, segundo Ramos (2009, p. 17) “Quadrinhos são quadrinhos. E, como tais, gozam de uma linguagem autônoma, que usa mecanismos próprios para representar os elementos narrativos”. As adaptações quadrinísticas despertam o gosto pela leitura, fazendo com que o leitor sinta desejo de ler a obra-fonte. No entanto, ressaltamos que o uso das HQ para Vergueiro e Ramos (2009) depende de uma mediação eficiente, feita principalmente pelo professor, já que a linguagem quadrinística de acordo com Pina (2012) apresenta certa complexidade. Estudar o processo de adaptação do romance escolhido para análise, sua atualização, seus leitores implícitos e os caminhos de leitura construídos e implicitados na nova versão, os horizontes de expectativa que interagem nessa transformação, é uma forma bastante instigante de investigar a releitura do cânone no século XXI brasileiro, observando os elementos que o aproximam de nossas crianças e de nossos jovens, bem como uma maneira de reinventá-lo, a partir das práticas de leitura contemporâneas.

Palavras-chave: Literatura em Quadrinhos; Leitor Contemporâneo; Literatura Canônica



QUADRINHOS E MERCADO

PRODUÇÃO CULTURAL NOS QUADRINHOS DISNEY: DESAFIOS EM UM MERCADO GLOBALIZADO

Celbi Vagner Melo Pegoraro

O objetivo do artigo é descrever brevemente e relacionar a produção dos quadrinhos Disney, de modo a elaborar o início de uma análise sobre os processos de produção nos diversos mercados editoriais ao redor do mundo. Este trabalho fará parte da tese em comunicação sobre o tema “Animação e Quadrinhos Disney: Produção Cultural no início do século XXI”. Como procedimento metodológico, usaremos como instrumento de coleta de dados a plataforma online Inducks. O Inducks é uma base de dados que tem por objetivo catalogar todas as publicações e histórias em quadrinhos Disney do mundo todo. Não só é possível saber rapidamente quais histórias fazem parte de qualquer publicação (já indexada), como também descobrir quem escreveu, coloriu, arte-finalizou, letreirou, coloriu e/ou traduziu uma história em quadrinhos Disney. Na questão analítica, a pesquisa parte das discussões sobre Disney elaboradas por Santos (2002), e outros autores como Andrae (2006), Barrier (1999), Duncan (2009), Moya (1996), Raymond Williams (2001), Umberto Eco (1998), entre outros.

Palavras-Chave: Disney; Produção Cultural; Histórias em Quadrinhos

OS CUSTOS AO LEITOR DE QUADRINHOS BRASILEIRO E O EFEITO NO MERCADO

Daniel do Canto Oliveira Saks

Tal artigo realiza uma análise prática e racional sobre o mercado de revistas de histórias em quadrinhos impressas no Brasil, estudando a política de preços assumida pelas editoras em suas publicações e as influências e efeitos das decisões editoriais na variação do público consumidor de quadrinhos nas últimas décadas. São expostos números e estratégias editoriais observados no mercado brasileiro mais especificamente desde o plano Cruzado; também é realizada uma discussão através de dados obtidos por depoimentos, artigos, reportagens, debates, palestras e entrevistas de autores, editores e outros profissionais envolvidos com o ramo. O objetivo deste trabalho é fornecer ao leitor subsídios para interpretar os fatos passados e recentes como os erros e os acertos das casas publicadoras de histórias em quadrinhos em sua trajetória editorial, e que o mesmo leitor possa especular as perspectivas do mercado impresso de quadrinhos no Brasil. A discussão e dados concentram-se no mercado editorial brasileiro, porém o trabalho também traz informações sobre acontecimentos recentes do mercado americano de quadrinhos, que exerce grande influência sobre o mercado nacional através do licenciamento, importação e exportação de obras, e dadas as diferenças de mercados e economias apresentam comportamento muito paralelo.

Palavras-chave: Preços; Quadrinhos; Mercado

CROWDFUNDING DE QUADRINHOS NO BRASIL: DESMISTIFICANDO ESSA NOVA FRONTEIRA DAS PUBLICAÇÕES INDEPENDENTES

Daniel Leal Werneck

Lançado no Brasil há 2 anos atrás, o Catarse já é o maior site de crowdfunding do Brasil, e vem se tornando, desde a publicação de “Achados e Perdidos”, um dos meios mais interessantes para a publicação de quadrinhos independentes no país. No entanto, por se tratar de um território novo, ainda existem muitos mitos e dúvidas sobre isso. Este trabalho avalia todos os projetos de quadrinhos do Catarse, tentando identificar tendências de comportamento que possam aumentar a chance de sucesso de projetos futuros. Faremos um levantamento da história do crowdfunding, suas origens, e como ele foi se adaptando para o fim específico de publicar quadrinhos. Comparamos o estado atual do crowdfunding de quadrinhos brasileiros com a plataforma estrangeira Kickstarter, que já tem mais história, mais projetos aprovados e mais exemplos (bons e maus) de como pode ser feito o crowdfunding de publicações em quadrinhos. Analisamos os principais fatores que levaram ao sucesso e ao fracasso de alguns projetos, nacionais e estrangeiros. Por fim, as teorias levantadas por esse estudo serão comparadas com a campanha de “Shogun dos Mortos”, criada pelo autor do trabalho, e que foi um laboratório experimental dessas teorias. Encerrada em 15 de Março de 2013, a campanha quebrou alguns recordes, e ficou acima da média em alguns quesitos, e dentro da média calculada pesquisada em outros, apontando que já existe um corpus teórico suficientemente útil e eficaz que justifique a publicação deste trabalho.

Palavras-chave: Crowdfunding; Independentes; Mercado

ROMANCE GRÁFICO E DISCURSOS SOBRE O AMADURECIMENTO DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Diego Aparecido Alves Gomes Figueira

A crescente publicação de histórias em quadrinhos sob o rótulo de “graphic novel” e seus correlatos tem recebido ampla cobertura da grande imprensa. Nos textos sobre quadrinhos que circulam em jornais e revistas, é comum notar um grande número de menções a um “amadurecimento” das HQs como forma de arte a ponto de justificar as comparações do meio com a literatura. Também os textos que tratam da história das histórias em quadrinhos também tendem a falar de uma “evolução” rumo a formas mais sofisticadas de narrativa e temáticas mais complexas. Em ambos os casos, os textos adotam ativamente um posicionamento contrário à ideia ainda muito difundida de que os quadrinhos são essencialmente um produto destinado a crianças. Neste trabalho, nos referimos a essa imagem dos quadrinhos como “coisa de criança” como sendo um tipo

de estereótipo, conforme definido por Amossy & Pierrot (2005). O objetivo do presente trabalho é analisar como o discurso sobre o “amadurecimento dos quadrinhos”, presente em diferentes veículos de mídia e nas apresentações das próprias obras, se interpõe para contestar esse estereótipo. Também analisamos como a ideia de quadrinhos maduros se combina com uma imagem de leitores “adultos”, mais propensos a consumir os quadrinhos no formato das “graphic novels”. Para isso, nos pautamos nos pressupostos teóricos da Análise do Discurso de linha francesa, especialmente os trabalhos de Dominique Maingueneau. O corpus para análise é formado por reportagens, resenhas e matérias informativas publicadas na grande imprensa brasileira nas últimas três décadas e por declarações de profissionais da área de quadrinhos (autores e editores) a veículos mais especializados na cobertura do mercado de HQs, além de textos que são publicados junto às obras (textos de orelhas, capas, prefácios, apresentações em sites das editoras etc) que buscam caracterizar aquelas HQs como um produto destinado a “leitores maduros”.

Palavras-chave: Romance Gráfico; Quadrinhos Adultos; Estereótipos

CONSUMO DE MANGÁ NA FRANÇA: ENTRE A EXPERIÊNCIA INDIVIDUAL E COLETIVA

Elisabeth Eglem

Objetivo - Essa comunicação pretende mostrar como a experiência de consumo de mangá se constrói entre o consumo individual e/ou coletivo, estudando o caso do mercado francês. Temas da comunicação - O processo da experiência individual e coletiva de consumo aplicado ao caso do mangá; - uma reflexão sobre a natureza do consumo de mangá, considerando vários temas constitutivos desse consumo: forma física do produto (livro, objeto virtual), acesso ao produto (compra, empréstimo, leitura dos scan-trads na internet) e a relação com outros produtos e práticas afins: produtos derivados, cosplay, comportamentos de coleção ou descarte etc. - a complementaridade do individual e do coletivo na experiência de consumo de mangá, numa relação que favorece a satisfação do leitor-consumidor; - a evolução do papel do consumidor e sua transformação relativa em profissional perante a comunidade de fãs. Base teórica - Os resultados da pesquisa de campo etnomarketing realizada em Paris em 2012 (durante seis meses) levam a um diálogo com teorias relacionadas ao comportamento do consumidor: o conceito de experiência em marketing e psicologia (por exemplo: Cova e Cova, 2002; Csikszentmihalyi, 1990), as comunidades de consumo e tribos, virtuais e reais, em sociologia e marketing (por exemplo: Maffesoli, 1988; Cova, 1995) e o consumo de produtos culturais por vários meios de apropriação: clássicos (papel) ou digitalizados (scan-trad, streaming, DVD etc.) (por exemplo: Azuma, 2008; Luiz, 2011; Ramos, 2011; Golumot, 2001; Belk, 1989).

Palavras-chave: Comportamento do Consumidor; Mangá; Novas Mídias

TURMA DA MÔNICA JOVEM – O MANGÁ COMO FERRAMENTA DE DESIGN ESTRATÉGICO

Kaori Ishihara Tamekuni

Este artigo pretende abordar o uso do mangá como estratégia de mercado, além de mostrar a força do design editorial, que possibilita lançamentos de novos produtos. A aceitação do mangá no Brasil é clara, segundo VASCONCELLOS (2004): Desde o ano 2000, editoras do Brasil vem publicando mangás para serem lidos pelo público brasileiro, e a cada ano vem crescendo o número de leitores de mangá no nosso mercado que anteriormente dividia-se apenas entre os leitores das revistas da Turma da Mônica e os dos “comics” americanos. Em 2008, os estúdios Mauricio de Sousa lançaram a revista Turma da Mônica Jovem, em estilo mangá, como estratégia para se aproximar do público infanto-juvenil, e sua aceitação foi enorme. Várias vezes a revista se encontra na lista de livros infanto-juvenis mais vendidos da revista Época. Em Turma da Mônica Jovem, diversos símbolos do mangá foram apropriados, os olhos grandes e brilhantes, onomatopeias, gotas de suor. Outros signos que traduzem esse novo universo podem ser percebidos: os guarda-roupas dos personagens ganharam novos estilos que reflete suas personalidades, além de em vários episódios a moda do bairro Harakuju estar presente e a moda é estratégia mercadológica da Turma da Mônica Jovem. Em setembro de 2008 os personagens de Turma da Mônica Jovem participaram de um desfile para a AMEM, Associação dos Amigos do Menor pelo Esporte Maior, em 2011 a Merheje lançou os esmaltes e kits de cuidados de unha da Turma da Mônica Jovem e percebe-se que ligação entre moda e mangá se fortalece, o design sai do suporte papel e vai para o tecido, para a modelagem, produtos e embalagem. O sistema de romanização de palavras japonesas adotado será o Hepburn. Nas citações será mantida a forma original de escrita do texto.

Palavras-chave: Mangá; Design Estratégico; Turma da Mônica Jovem

DESENVOLVIMENTO DO SETOR DE QUADRINHOS NO CEARÁ: DEBATE RELACIONADO SOBRE A AUTOPUBLICAÇÃO E A DEFESA DA PROPRIEDADE INTELECTUAL

Leonel Gois Lima Oliveira

O desenvolvimento da indústria criativa no Ceará vem evidenciando avanços para a definição de políticas públicas voltadas ao setor de quadrinhos. Questões relacionadas sobre a autopublicação e a defesa da propriedade intelectual vêm sendo destacadas como opções para os agentes envolvidos com o setor. Este trabalho tem como objetivo debater como o setor de quadrinhos pode se desenvolver de uma forma mais consistente e prolongada. Para tanto serão discutidos os aspectos que envolvem a propriedade intelectual (direitos

autorais e conexos), o estabelecimento de políticas públicas e a consolidação da cadeia produtiva do setor. Especificamente serão abordados os meios de financiamento para a publicação das obras autorais como, por exemplo, editais, crowdfunding e webcomics. Os procedimentos metodológicos adotados são: pesquisas bibliográficas e documentais e realização de um grupo focal com agentes da cadeia produtiva do setor de quadrinhos no Estado do Ceará. Os dados foram analisados pela técnica de Análise Temática que se insere no conjunto das técnicas de Análise de Conteúdo. Os resultados indicaram que o desenvolvimento do setor depende de uma maior conscientização dos agentes da cadeia produtiva quanto aos seus direitos de propriedade intelectual. A atividade precisa ser vista como um negócio, além de ser entendida apenas como uma arte.

Palavras-chave: Propriedade Intelectual; Direitos Autorais e Conexos; Cadeia Produtiva

O TERROR BRASILEIRO: UM OLHAR SOBRE UMA TRADIÇÃO POPULAR DOS QUADRINHOS

Luciano Henrique Ferreira da Silva

Desde as primeiras publicações de quadrinhos de terror pela editora La Selva a partir de 1950, desenvolveu-se uma tradição editorial que se prolongaria por cerca de quarenta anos no mercado consumidor brasileiro. A popularidade do gênero de terror nos quadrinhos brasileiros permitiu a proliferação, a sobrevivência e o crescimento de muitos pequenos editores, principalmente os da periferia paulistana. Dos métodos de importação e adaptação de material da editora La Selva à busca de emancipação e valorização do artista brasileiro pela editora Outubro, temos no quadrinho de terror uma importante fonte de material para uma reflexão sobre práticas de trabalho, organização e metodologia dos editores brasileiros. A tradição de publicações de terror iniciada por estas editoras produziu centenas de títulos especializados no gênero, além de uma enorme quantidade, ainda por ser devidamente estimada de pequenas editoras brasileiras. Com base na pesquisa de doutorado do mesmo autor deste artigo, apresentamos aqui uma breve situação desta tradição editorial, procurando abranger seu tempo de duração, principais editoras, autores e publicações. Investigando a variedade de publicações remanescentes nos acervos de coleções particulares e da gibiteca de Curitiba - tais como Terror negro, Seleções de Terror, Kripta e Mestres do Terror, entre outros - e complementando os dados pesquisados com as informações da literatura específica sobre quadrinhos brasileiros - autores como Waldomiro Vergueiro, Gonçalo Júnior, Reinaldo de Oliveira entre outros - procuramos ampliar a contribuição teórica sobre uma das tradições de maior importância para o mercado editorial de quadrinhos no Brasil, que ao nosso entender, merece uma atenção mais cuidadosa e aprofundada numa maior quantidade de futuros estudos.

Palavras-chave: Terror; Terror Negro; La Selva

AVENTURA E FICÇÃO: UM MARCO DOS QUADRINHOS ADULTOS NO BRASIL

Lucio Luiz

A revista *Aventura e Ficção*, publicada pela editora Abril entre setembro de 1986 e janeiro de 1990 (totalizando 21 edições), foi um marco no fortalecimento do mercado de quadrinho adulto no Brasil. Embora sua primeira fase (até a edição 13) tenha contado apenas com o material adulto publicado originalmente pela editora norte-americana Marvel, sua segunda fase (a partir da edição 14) passou a trazer material de origem europeia e, em especial, nacional. Autores brasileiros, como Watson Portela, Mozart Couto, Flávio Calazans, entre outros, tiveram oportunidade de apresentar histórias em quadrinhos adultas dos gêneros de aventura e ficção científica (geralmente relegados a fanzines e publicações independentes de pouca penetração no mercado) em uma revista de distribuição nacional. A revista também contava com uma seção de notícias (a partir da edição 17), que trazia biografias de artistas e novidades do mercado internacional de quadrinhos, informações às quais os leitores brasileiros não possuíam muitas opções de acesso. Esta pesquisa tem como objetivo apresentar um histórico detalhado da revista *Aventura e Ficção*, traçando um paralelo dela com o panorama dos quadrinhos adultos no Brasil na década de 1980, servindo como mais uma base para os estudos da produção e consumo de quadrinhos adultos nesse período.

Palavras-chave: *Aventura e Ficção*; Década de 1980; Editora Abril

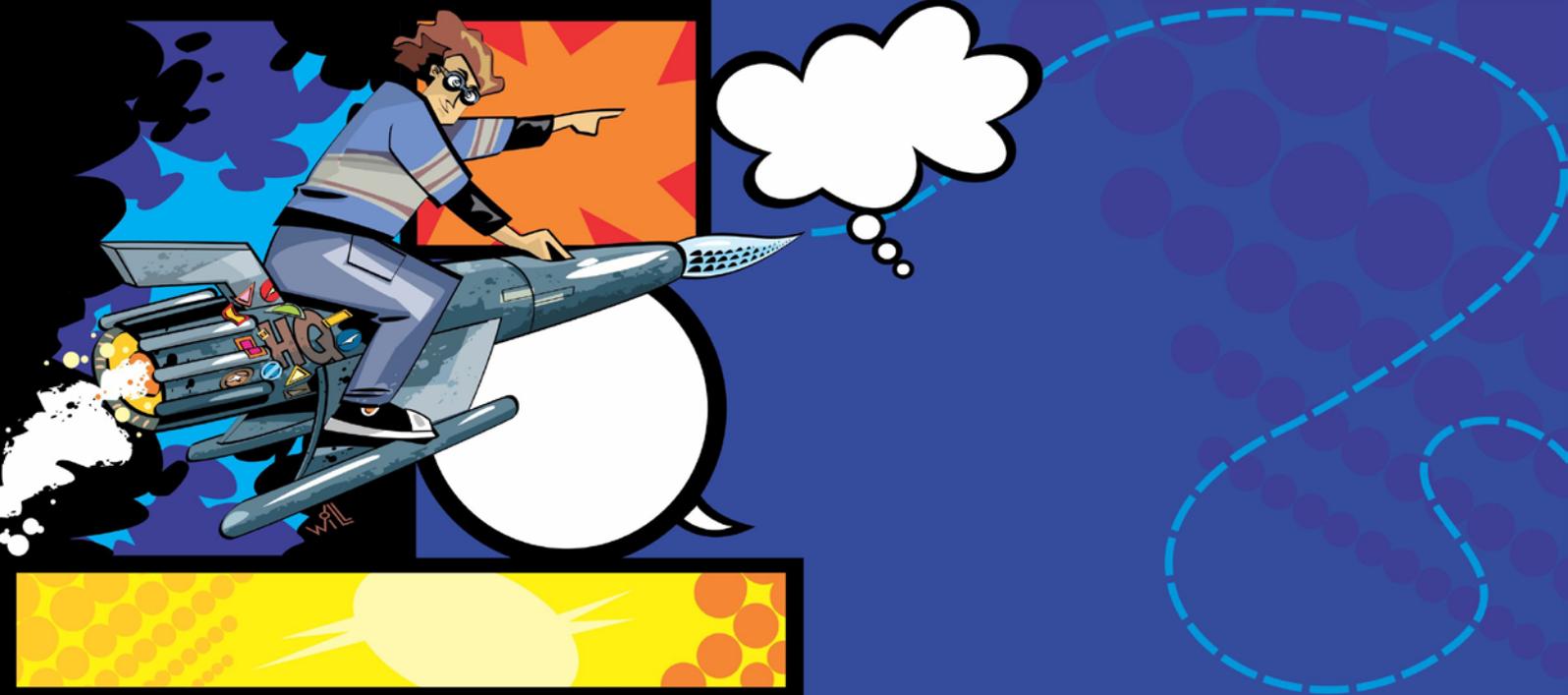
A CONSTRUÇÃO DA VISUALIDADE DA REVISTA SESINHO – CODIFICAÇÃO E DECODIFICAÇÃO EM SEIS DÉCADAS DE HISTÓRIA

Marlene Ferreira Royer

Este trabalho analisa as capas da revista de história em quadrinhos SESINHO e a construção da sua visualidade em épocas distintas, no período de 1947/1960 e 2001/2011, tendo como aporte teórico metodológico o modelo de Stuart Hall que coloca a comunicação como uma estrutura produzida e sustentada na articulação de momentos distintos, porém interligados, que consiste nas fases de produção-circulação, distribuição e consumo. Neste processo, a codificação e decodificação representam práticas discursivas de produção de sentido, que podem influenciar, entreter, instruir e persuadir o receptor. O objeto deste estudo é a Revista SESINHO criada há 65 anos pelo SESI – Serviço Social da Indústria – e, mesmo dirigida à infância, seu conteúdo vem sendo absorvido por diferentes gerações. A análise da Revista SESINHO ocorreu com a seleção de materiais de diferentes décadas, entre 1940 e 1960, e a seleção das capas produzidas na primeira década do século XXI. Por meio da análise dos códigos visuais e verbais deste produto

comunicativo pode-se entender a longevidade do material e o teor discursivo da entidade. Dentro do modelo de Stuart Hall, a análise das capas da Revista SESINHO, em épocas distintas, permite verificar que a comunicação do SESI manteve uma estrutura produzida e sustentada nas fases de produção-circulação, distribuição e consumo, para manter e garantir a existência e a disseminação da publicação. O objetivo da mantenedora é que, ao atingir seu público alvo, a Revista SESINHO seja compreendida e transformada em práticas sociais e seus efeitos se traduzam em mudanças de comportamento e aceitação do discurso proposto. Nas capas analisadas os temas e os elementos verbais e visuais utilizados formam estruturas de sentido equivalentes na codificação e decodificação, que se sustentam no compartilhamento de experiências de vida comuns entre produtores, personagens e receptores da Revista SESINHO.

Palavras-chave: Revista SESINHO; Visualidade; Codificação e Decodificação



QUADRINHOS E MÍDIAS VIRTUAIS

CRIAÇÃO DO CARTUM E OS MEIOS DIGITAIS

Leonardo Silva Ferreira

O objetivo do presente trabalho é propor uma pesquisa sobre os conceitos e os processos de criação do cartum, apropriando dos meios digitais, matricial e vetorial. Através destas ferramentas, investiga-se a produção de cartuns por meios digitais, subvertendo o uso das ferramentas tradicionais. Os meios que utilizados na pesquisa reproduzem digitalmente a função de pincéis sintéticos. Buscando traçar diálogos críticos a respeito deste assunto, a pesquisa será desenvolvida através de experimentações, interligando teoria e prática, que por fim apresentará de forma organizada os resultados destes experimentos. Diante da diversidade de experimentações e novos conceitos na pesquisa em arte digital, esta pesquisa não se apropriará de resultados fechados e conclusivos. A tecnologia na atualidade tem favorecido a produção e alteração de imagens em um tempo cada vez mais resumido, em um mundo, cada vez mais dominado pela imagem, tudo ocorre em velocidade tão intensa, que não conseguimos formar nosso próprio “universo” imagético, em meio essa rotatividade de imagens, busco em meu trabalho sempre uma nova ferramenta que favoreça a arte do cartoon. A proposta é abrir novas janelas para as investigações em arte digital propondo e fomentando novas discussões, enfatizando assim a grande valia desta vertente para as artes visuais.

Palavras-chave: Criação; Cartum; Meios Digitais

HISTÓRIA E HISTÓRIA EM QUADRINHOS – PROJETO DE UM AMBIENTE DIGITAL (WEB-SITE) DIRECIONADO À PESQUISA MULTIDISCIPLINAR EM ARTES VISUAIS

Paulo José da Silva

A intenção do trabalho é mostrar relações entre a arte, a história e a cultura com as linguagens visuais, usando o ambiente WEB para montar um site de pesquisa. Usando a cronologia e a iconografia da HQ para ilustrar uma estrutura e formatar a pesquisa relacional das artes através do ambiente digital. Este recurso possibilita estudo de conceitos e relações mais complexas, usando o arsenal lúdico dos quadrinhos e das artes. O ambiente digital será o facilitador da pesquisa e tornara a aprendizagem mais interativa. Uma pesquisa com uso da WEB como meio para veicular informações relacionais entre as linguagens visuais, tornando a interatividade aliada a disciplinas como história, artes, cinema entre outras. A pesquisa se dará no campo das linguagens, do ambiente virtual e da estruturação de informações para criação de um ambiente interativo de estudo e pesquisas. A base nos quadrinhos é devida a rica iconografia e relações que esta linguagem assumiu em seu desenvolvimento e modernização. Uma linguagem icônica em conjunto com o ambiente digital na intenção de potencializar a pesquisa e o aprendizado relacional entre linguagens.

O estudo dos layouts será baseado em elementos dos quadrinhos e a interatividade, através de links, fornecerá um passeio pelas relações propostas. A multidisciplinaridade será contemplada nestas relações e trará para o trabalho uma visão geral das linguagens e suas interações.

Palavras-chave: História em Quadrinhos; WEB; Multidisciplinaridade

WEBCOMICS EM HTML5: CARACTERÍSTICAS, EXPERIMENTOS E DESAFIOS

Rafael Silva Salvador

Em 2010, Steve Jobs anunciou que os dispositivos da Apple abandonariam o suporte à linguagem Flash, e que os esforços de sua empresa seriam concentrados numa nova linguagem que ainda dava seus primeiros passos, mas já oferecia um enorme potencial: o HTML5. A partir desse ponto, a pesquisa e desenvolvimento de sites, aplicações, jogos, histórias em quadrinhos e outros serviços da Internet nessa nova linguagem experimentaram um crescimento acelerado, com diversos sucessos e surpresas em seu histórico (sobretudo em mídias móveis, como smartphones e tablets). O presente trabalho propõe uma apresentação da linguagem HTML5 e suas principais características, em paralelo com a evolução dos quadrinhos eletrônicos, para em seguida apresentar um panorama atual com diversos exemplos de webcomics em conteúdo dinâmico, plataformas digitais de leitura para diferentes dispositivos e experimentos com recursos audiovisuais e interativos. Para isso, o trabalho será realizado com base principalmente na pesquisa de Edgar Silveira Franco (autor do livro “Hqtrônicas: do suporte papel à rede Internet”), Scott McCloud (autor de “Reinventando os Quadrinhos”), e nos principais sites de referência sobre HTML5, como a World Wide Web Consortium e o projeto “HTML5 Rocks” da Google. Entre os exemplos estudados no trabalho, serão abordados os aplicativos de leitura e venda de quadrinhos da Marvel (The Marvel Comics App, Marvel Digital Comics Shop) e as webcomics em HTML5 “Never Mind The Bullets”, “Tron Legacy”, “Soul Reaper” e “Bifter”.

Palavras-chave: Webcomic; HTML5; Interatividade

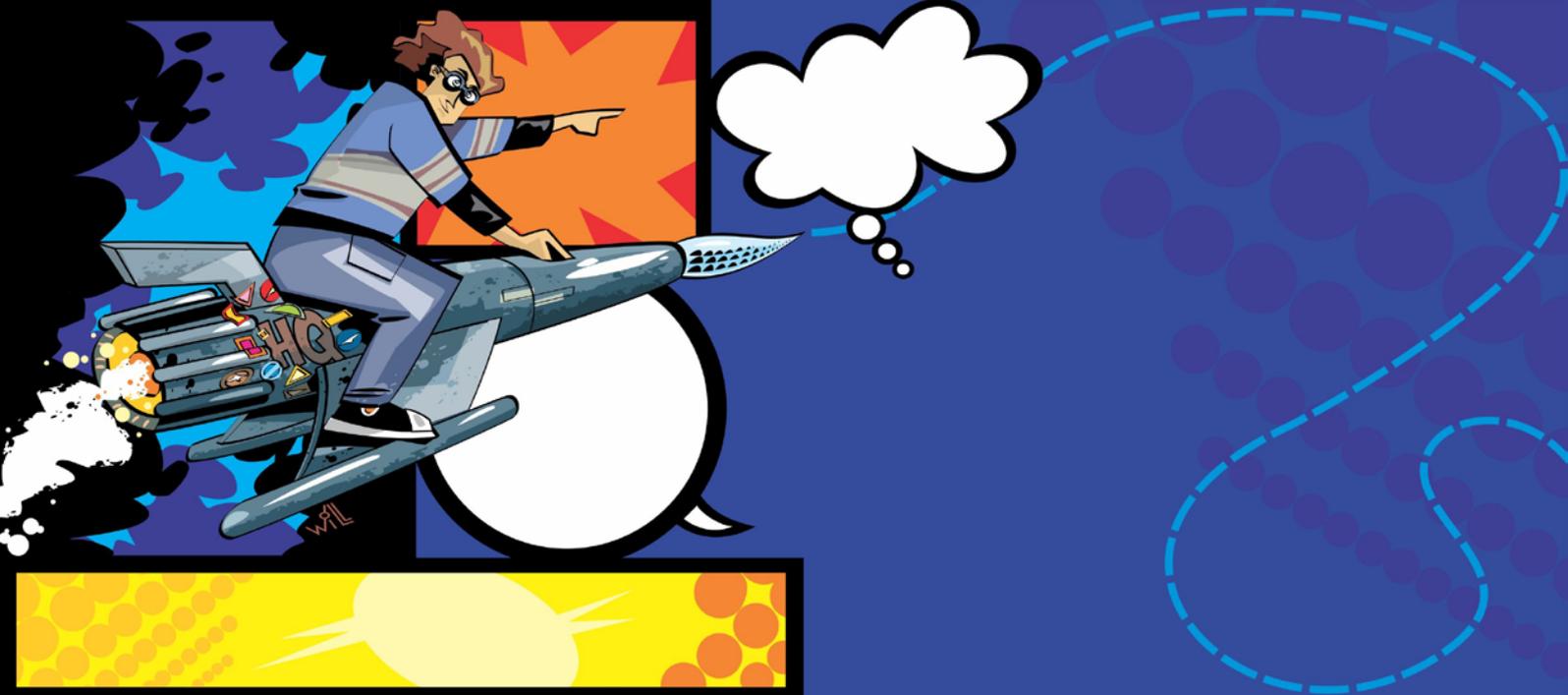
OS BLOGS E OS MALVADOS

Rodrigo Otávio dos Santos

No presente artigo demonstraremos como os blogs são percebidos por André Dahmer em seu webcomic Malvados. Uma vez que o webcomic é, em si, um blog, com alterações praticamente diárias, a ironia de Dahmer parece ainda mais relevante, já que ele consegue rir e fazer rir de seus próprios problemas. Analisaremos, com este artigo,

diversas modalidades de diários de internet, e a visão particular do autor em relação a cada um deles. As diversas tiras que aparecem ao longo do artigo foram retiradas do website do autor e refletem mais do que apenas a visão de Dahmer, uma vez que encontram eco em diversas facetas da sociedade, em diversos leitores, que se divertem, compreendem e comentam a acidez da crítica a este novo meio de comunicação. Uma vez que os blogs são fundados na tradição dos diários, e mais ainda, na tradição dos diários íntimos, a reflexão sobre a forma como este meio está sendo utilizado pelos usuários da rede mundial de computadores faz-se cada vez mais importante e urgente. Noções de público e privado se perdem, e diversas facetas dos indivíduos acabam por florescer graças ao pseudo-anonimato conferido pela rede. Analisaremos então estas e outras reflexões, bem como a visão particular de Dahmer, que fazem dos Malvados um dos principais webcomics do Brasil na atualidade.

Palavras-chave: Internet; Blogs; Interação



QUADRINHOS E RELATOS BIOGRÁFICOS

CRITICALLY READING ALISON BECHDEL

Aline de Alvarenga Zouvi

This paper intends to analyze comparatively the autobiographical comics published by Alison Bechdel: *Fun Home - A family tragicomic* (2006) and *Are you my mother?* - A comic drama (2012), focusing on the question of self-representation in both image and text - the exposition of the invisible, the unspeakable character which belongs to trauma. On a second plan, there is the study of the relation established by the author, comprehending her life, the life of her parents and the life of the writers her parents admired (as well as the characters created by them). Of the same importance is the connection between the construction of identity and the discovery of homosexuality, discussed in both books. This paper is guided by the following words of Charles Hatfield: “this post-Pekar school of autobiography, like the current comic book field as a whole, is a paradox: a collision of mainstream commercial habits and countercultural sensibility” (Hatfield, 2005, page 112). It aims, therefore, to study the work of Bechdel critically, taking in account the problems and reflections that may appear on a combination of the medium of comics and the gender of autobiography.

Palavras-chave: Autobiografia; Romance Gráfico; Identidade

A REPRESENTAÇÃO DOS GÊNEROS EM QUADRINHOS AUTOBIOGRÁFICOS

Juliana Braga Celestino

O objetivo deste trabalho é demonstrar as diferenças e semelhanças na forma de autorepresentar nas histórias em quadrinhos, no tocante aos gêneros sexuais. Para melhor observar essas proposições, analisamos HQ's do gênero autobiográfico, onde, na maioria das vezes, o autor faz parte de todo o processo de feitura do produto, havendo uma maior pessoalidade nestes trabalhos. Propomos, então, analisar se o gênero influencia na construção narrativa e na forma como os fatos são selecionados e encadeados, em quadrinhos autobiográficos desenvolvidos por homens ou por mulheres. A partir de estudos de gênero, autobiografia e identidade/representação (baseados em autores como Robyn Fivush e Catherine Haden, Sérgio Vilas Boas e Philippe Lejeune), demonstramos as diferenças e semelhanças na construção de narrativas de si mesmo, a forma como o gênero se expressa na identidade do indivíduo e como os outros (leitores) percebem isso. Analisamos também a maneira como os autores criam suas narrativas de vida, qual o significado de transmitir o passado através da autobiografia em quadrinhos e quais os aspectos focados da identidade e experiência de vida. A tentativa de objetivar a identidade por meio do discurso na autobiografia é um aspecto observado, tendo em vista que identidade é algo subjetivo e a memória é seletiva, então alguns fatos são expostos e outros ocultados. A seleção também existe nas HQ's para contar a história com clareza e

objetividade. Afinal, escrever com imagens exige tato para escolher o que e como mostrar, pois cada quadro encerra uma ação e si. Para elucidar as colocações feitas no trabalho, fazem parte da pesquisa quadrinhos autobiográficos feitos por mulheres e por homens, principalmente Persépolis, de Marjane Satrapi, Fun Home – Uma tragicomédia em família, de Alison Bechdel, Maus – A história de um sobrevivente, de Art Spiegelman, e Palestina, de Joe Sacco, por serem títulos mais conhecidos do gênero.

Palavras-chave: Autobiografia; Gênero; Quadrinhos

BINKY BROWN E A MATRIZ AUTOBIOGRÁFICA NOS QUADRINHOS DOS EUA

Juscelino Neco

O surgimento dos quadrinhos autobiográficos no mercado estadunidense pode ser demarcado pela publicação original de Binky Brown meets the Holy Virgin Mary, em 1972. Nessa obra seminal, Justin Green constrói uma autobiografia centrada numa infância e juventude marcada por uma rígida criação católica, estabelecendo uma estrutura narrativa onde é possível identificar uma série de topoi reproduzidos posteriormente no trabalho de outros autores, como Robert Crumb, Harvey Pekar e Joe Sacco. Embora a importância de Binky Brown para o desenvolvimento da tradição autobiográfica seja defendida por estudiosos (GRAVETT, 2005; ROSENKRANZ, 2002) e quadrinistas como Art Spiegelman, no Brasil essa obra permanece inédita e, em grande medida, desconhecida. Considerando a popularidade e o amplo espectro de experimentação formal da autobiografia, uma análise cuidadosa dessa obra fundante pode esclarecer importantes questões referentes às características formais e do funcionamento desse gênero. Assim, nesse estudo nos propomos primeiramente a fazer uma apresentação do autor, destacando o contexto em que Binky Brown foi produzida. Em seguida, efetuamos uma breve análise da obra orientada em torno de três eixos: estrutura narrativa; configuração pictográfica; e a construção dos enunciados da autobiografia. Finalmente, tentaremos traçar uma cadeia de inter-relações entre esse modelo discursivo fundador e a dispersão de objetos que atualmente constituem autobiografia nos quadrinhos dos EUA. Nesse intuito, utilizaremos principalmente as proposições teóricas advindas das narrativas do eu (LEUJENE, 2008) e da arqueologia (FOUCAULT, 2006).

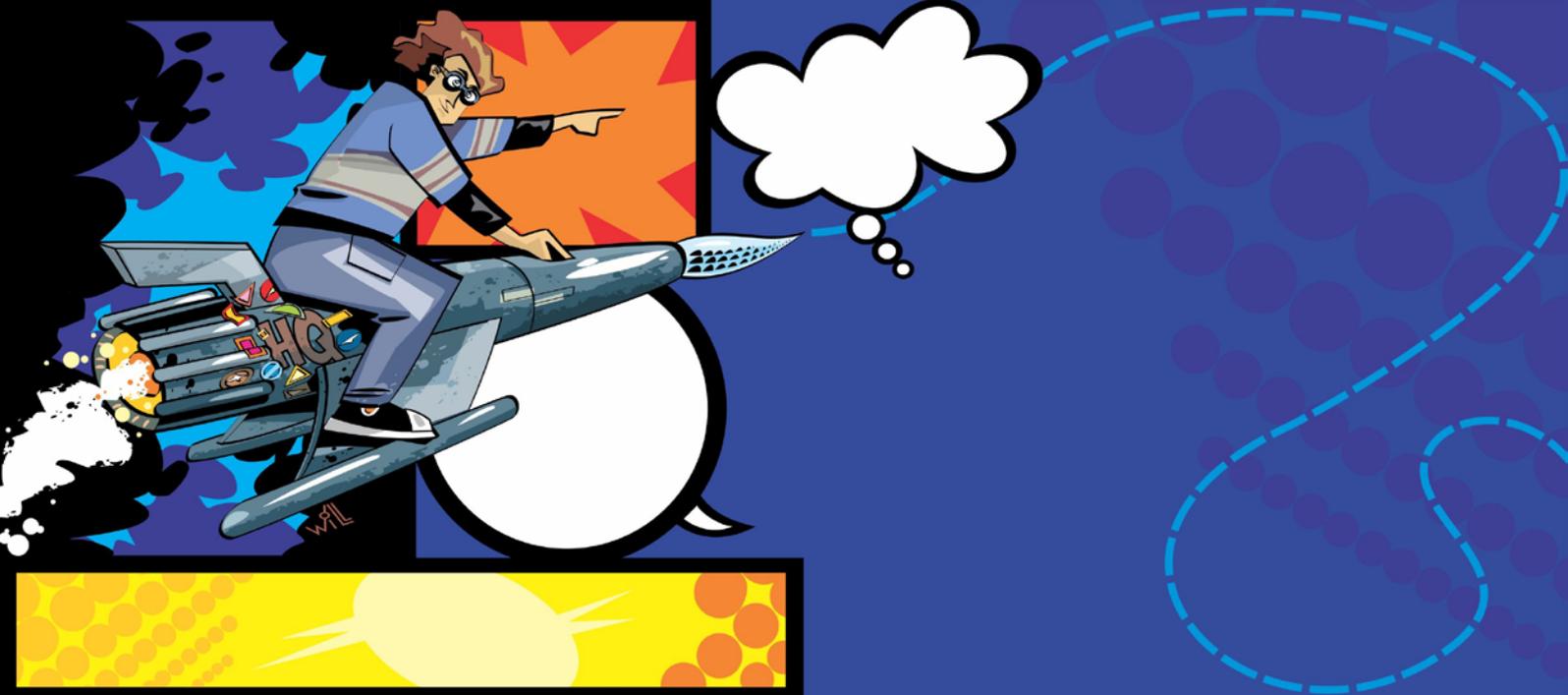
Palavras-chave: Autobiografia; Justin Green; Binky Brown

RETRATO DO ARTISTA EM QUADRINHOS: O EU ARTÍSTICO NAS AUTOBIOGRAFIAS GRÁFICAS DE ALISON BECHDEL E ELLEN FORNEY

Renata Lucena Dalmaso

Este artigo visa explorar as conexões intertextuais entre artistas, autores e teóricos presentes em graphic memoirs como as de Alison Bechdel (*Fun Home: A Family Tragicomic*, 2006) e de Ellen Forney (*Marbles: Mania, Depression, Michelangelo and Me*, 2012). Visto que a influência de artistas como James Joyce e Vincent Van Gogh não é simplesmente sugerida nas narrativas mencionadas, mas está diretamente relacionada à progressão do enredo, o processo criativo do autor é mostrado como sendo parte de uma tradição artística mais ampla, algo que parece ser particularmente relevante em se tratando de graphic memoirs, ou autobiografias gráficas. Nesses trabalhos, a narrativa gira além da descrição e história de um “Eu”, está especificamente ligada ao desenvolvimento de um “Eu artístico”. Em *Fun Home*, por exemplo, a narrativa está permeada de citações, referências a trabalhos literários e desenhos de fotografias de escritores, sem falar nas várias alusões à vida pessoal desses mesmos artistas. Sendo filha de dois professores de literatura, a narradora Alison seguidamente utiliza as vidas e obras desses artistas na tentativa de fazer sentido de sua própria família: “Utilizo essas alusões a James e Fitzgerald não somente como recursos descritivos, mas porque meus pais eram mais reais para mim em termos ficcionais” (67, minha tradução). Já Forney procura nas vidas e trabalhos de outros artistas bipolares uma maneira de lidar com a própria doença e em como ela afeta o processo criativo durante o tratamento: “Van Gogh era certamente o maior artista louco, torturado e genial. [. . .] O que teria acontecido a ele se estivesse estabilizado tomando remédios? [. . .] Pintando seus auto-retratos, será que ele achou alguma calma? Foco? Alívio? Como eu?” (118, 220, minha tradução).

Palavras-chave: Graphic Memoir; Autobiografia; Intertextualidade



QUADRINHOS E SOCIEDADE

O PAPEL SOCIAL DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NA HISTÓRIA EM QUADRINHOS PRIMAS: UM ESTUDO DE CASO

Alberto Ricardo Pessoa

Este artigo defende que a história em quadrinhos de cunho autoral se apresente como uma possibilidade de comunicação, capaz de se expressar acerca das questões sociais pertinentes em nosso cotidiano. Não é mais aceitável que se continue a trabalhar com essa linguagem apenas como estratégia para ensinar conteúdos ou para facilitar leituras de obras literárias que são adaptadas para as histórias em quadrinhos com essa premissa. Desenvolvendo as idéias de Will Eisner, Jairo Ferreira, Eduardo Vizer e Paulo Ramos, consideramos as histórias em quadrinhos como um meio de informação, reflexão e refratação dos temas ligados a nossa sociedade e para isso, são necessários que a concepção das histórias em quadrinhos compreenda algo além das técnicas de criação de linguagem verbal e não verbal. É preciso conhecimentos em metodologia de pesquisa, análise de dados e avaliar a relevância social desse tema que se pretende abordar, que apesar de complementar a função de entreter se soma ao discurso do informação e denúncia dos problemas e questões sociais. A estrutura do presente artigo consiste em definir o que são histórias em quadrinhos, seu papel social, autores que partilham dessa premissa e apresenta o estudo de caso da história em quadrinhos em produção chamada Primas, que se baseia em narrativas de prostitutas do sertão paraibano.

Palavras-chave: Mídia; Educação; Cotidiano

REPRESENTAÇÕES DA LOUCURA E DA VILANIA EM BATMAN

Amaro Xavier Braga Jr

O artigo, desenvolvido a partir de uma análise de conteúdo com bases em algumas histórias em quadrinhos de Batman, discute a noção de loucura apresentada nestes quadrinhos e sua associação com a de vilania. Retoma as discussões de Michel Foucault e Franco Basaglia acerca das mudanças sociais sobre a ideia de loucura, tanto na psiquiatria, quanto em outros campos. Particularmente, a noção de asilo e as mudanças sociais quanto a situação do louco e dos espaços sociais de tratamento da loucura e questiona se tais percepções destes estudos sobre a saúde mental podem ser identificadas nas HQs. Mapeia a constituição imagética e o perfil dos personagens vilões nas HQs de Batman a partir da teoria do Estigma de Erving Goffman. Registra os parâmetros da construção arquetípica dos biótipos visuais dos personagens às teorias raciológicas (do séc. 19) quanto à aparência dos criminosos e loucos. Questiona os vínculos instituídos entre vilania, loucura e criminalidade, concluindo que, nestes quadrinhos, ocorre a reprodução de uma

visão estereotipada de loucura, amplamente defendida no séc.19, mas abandonada no fim do séc.20, que relaciona loucura à vilania e reproduzindo uma visão negativa da pessoa com sofrimento psíquico. Destacando como as Histórias em Quadrinhos põem colaborar para a reprodução de visões sobre a estrutura da sociedade e seu funcionamento.

Palavras-chave: Representações; Saúde Mental; Quadrinhos

O CAMPO DOS QUADRINHOS NO BRASIL SOB A ÓTICA BOURDIEUSIANA

André Pereira de Carvalho

Este trabalho tem por objetivo abordar o universo das histórias em quadrinhos no Brasil enquanto um campo social, dentro dos pressupostos teórico-metodológicos de Pierre Bourdieu. Irei tratar da formação do campo das histórias em quadrinhos no Brasil, e trazer uma discussão sobre a importância dos micro campos de poder e relações de conflito e harmonia presentes nesse campo. A análise sob a ótica bourdieusiana implica em observar os agentes sociais em um estado conflitivo, onde os campos são a expressão de uma sociedade dividida em classes, uma sociedade de diferenças, onde núcleos sociais - os campos sociais - dão vazão à expressão de costumes e tradições dos agentes sociais que ali transitam. Baseado em observações registradas durante o desenvolvimento de minha dissertação de mestrado, posso afirmar que neste campo específico encontramos os elementos presentes na teoria dos campos de Bourdieu. É possível observar, primeiramente, um campo de poder. Nem todos os agentes sociais têm a mesma importância relativa no campo, alguns são mais influentes e respeitados que outros. Essa distinção se dá por uma diferenciação no grau de capital simbólico que cada um possui. Os sujeitos que se encontram em posições privilegiadas nesse campo não fazem simplesmente um uso imparcial desse capital, mas o utilizam para sustentar sua posição dominante. Isto é, quem é influente e respeitado, faz uso de sua autoridade simbólica para justificar sua posição privilegiada. Da mesma maneira que esses sujeitos formam estratégias de sustentação do status, os demais agentes sociais que não possuem um grau elevado de capital simbólico formam estratégias de subversão das regras, e traçam caminhos paralelos para alcançar posições de destaque dentro desse campo. Com isso, Bourdieu analisa micro campos da sociedade entendendo tanto suas particularidades específicas, quanto a influência que a sociedade onde tais micro campos se situam exerce sobre eles.

Palavras-chave: Quadrinhos; Campo; Bourdieu

CHARGE: A TESSITURA SUBVERSIVA DE UM GÊNERO DISCURSIVO

Carla Ramos de Paula

Ivete Janice de Oliveira Brotto

O presente artigo propõe apresentar uma leitura do gênero discursivo charge, sob os postulados bakhtinianos de linguagem. Trata-se de uma análise bibliográfica fundamentada em Bakhtin (2003), Romualdo (2000), Flôres (2002) e Teixeira (2005). A charge é entendida como expressão de uma esfera de atividade humana, expressa intencionalidade, é resultado do processo de interlocução de homens na sociedade, em essência a principal característica do discurso chárstico consiste na representação de fatos/acontecimentos geralmente da esfera política. Nessa direção, dialoga-se em especial, com a categoria temporalidade, que caracteriza preponderantemente a trama do discurso chárstico, pois explicitamente a charge emerge de um dado contexto social, está situada historicamente no espaço/tempo, e, por conseguinte a leitura do gênero em específico exige a atenção ao marco temporalidade, uma vez que este implica no processo de compreensão da trama delineada. E, concomitantemente discute-se com a categoria polifonia, no registro das vozes ecoadas do contexto social passíveis de serem lidas e interpretadas na tessitura da charge, pois diferentes contextos evocam diferentes vozes, e a discussão da trama de vozes localizadas no tempo/espaço possibilita a leitura atenciosa do explícito/implícito. Assim, compreende-se a charge como expressão de um enunciado sarcástico/subversivo, emanado das tramas sociais, que se constitui importante instrumento de reflexão crítica.

Palavras-chave: Charge; Temporalidade; Polifonia

UMA GIBITECA PARA CURITIBA

Cíntia Negrão Nogueira

1. Objetivo geral - O objetivo geral deste trabalho foi reunir informações para o projeto de uma Gibiteca, como parte de obtenção do título de Arquiteta e Urbanista pela Universidade Federal do Paraná, no ano de 2008. Foram determinadas suas funções e necessidades de estrutura para frequentadores, alunos, funcionários e professores do local. Além disso, procura chamar a atenção para aspectos da produção e divulgação da literatura gráfica ao público em geral e especificamente interessado. 2. Fundamentação teórica - Segundo depoimento de Key Imaguire Jr., arquiteto e o idealizador da Gibiteca de Curitiba, tudo começou em 1973, ano em que assumiu a direção da recém restaurada Casa Romário Martins. Segundo Imaguire (1997), a Gibiteca “teria que ser um lugar capaz de polarizar todo o interesse por quadrinhos, e isso amplamente, de uma maneira capaz de pensar, influenciar, contribuir para a cultura quadrinística (...)”. Ou seja, deveria ser um espaço para divulgar a literatura gráfica, buscar mais leitores, e profissionalizar mais

artistas em potencial. 3. Procedimentos metodológicos – (1) Pesquisa documental sobre a origem e evolução da literatura gráfica, partindo de um contexto global para o local; (2) Análise do histórico e atual estrutura da Gibiteca de Curitiba; (3) Pesquisa de campo, através de entrevistas; (4) Estudos de caso de instituições similares; (5) Análise do entorno e do terreno a ser escolhido. 4. Resultados parciais - O trabalho resultou num anteprojeto arquitetônico de uma Gibiteca para a cidade de Curitiba, a partir de um programa de necessidades para o edifício.

Palavras-chave: Gibiteca; Arquitetura; História dos Quadrinhos.

USO DO SINDICALISMO NOS QUADRINHOS

David Tomás Ferreira da Silva

Nessa proposta de análise, uma pesquisa sobre o uso dos quadrinhos humorísticos em movimentos sindicais para a comunicação, e principalmente, a sua importância para a sociedade que está acompanhando as notícias dos informativos impressos até mesmo as mídias digitais, como a internet, mas para isso, vou explicar sobre a história dos quadrinhos humorísticos e alguns autores que fizeram parte como os cartunista Henfil, Laerte e outros cartunistas (inclusive do Ceará) que participaram desse movimento como divulgação impressa “O Pasquim” e outras publicações que surgiram no século XXI até os dias de hoje. A metodologia dessa pesquisa não é somente publicações impressas e digitais como fonte de análise, mas há também um estudo de campo com alguns movimentos sindicais, que foram trabalhados no estado do Ceará durante o mês de junho de 2012 até o mês de agosto de 2013 e que participaram do processo de criação tanto interno como externo na Metamorfose Comunicação, uma agência especializada em comunicação sindical e das poucas existentes nessa categoria no Brasil. O resultado desse Trabalho é mostrar o sentido dos quadrinhos humorísticos para manifestar, não somente, como um desenho engraçado, mas também como os movimentos sindicais devem trabalhar esse processo, para dar sentido ao tipo de trabalho que deve ser comunicado e interpretado ao público trabalhador e outros públicos que acompanham os grupos sindicais, seja ele, durante suas manifestações, reivindicações aos sindicatos patronais, outros grupos políticos e a grande mídia que pode formar a opinião dos cidadãos, seja ela a favor ou contra o sindicato.

Palavras-chave: Sindicalismo; Quadrinhos; Comunicação

OS QUADRINHOS EM AMBIENTES TOTALITÁRIOS

Douglas Pigozzi

Discute as histórias em quadrinhos em ambientes totalitários. O objeto de estudo são os quadrinhos dos roteiristas Héctor Germán Oesterheld e Alan Moore. Com base nas teorias de Hanna Arendt e de Herbert Marcuse acerca do totalitarismo, além das teorias que

criticam o modo de produção capitalista, se busca trabalhar com os quadrinhos como um instrumento de comunicação e expressão, em contextos sociais de autoritarismo extremo, os quais são úteis para um entendimento mais profundo sobre as questões que envolvem disputas pelo poder entre os diversos estratos na sociedade capitalista contemporânea. A estética, as simbologias e a temática desses roteiristas auxiliam num maior entendimento acerca dos eventos de políticas nacionais de caráter totalitário, de intensa repressão política e social contra os estratos sociais mais frágeis do ponto de vista político e social. As histórias em quadrinhos têm o papel de auxiliar na construção e na reconstrução dos imaginários em diferentes esferas no interior da sociedade atual, trabalhando as histórias em quadrinhos como instrumentos de conscientização e de maior participação política dos diversos estratos sociais no interior das sociedades, atuando em favor de uma formação mais densa e profunda do leitor, acerca dos temas ligados à comunicação, à cultura, à economia, à política e à sociedade.

Palavras-chave: Histórias em Quadrinhos; Totalitarismo; Comunicação

O HUMOR “CHAPA BRANCA”: A FORMA DO LÚDICO NA COMUNICAÇÃO DAS ORGANIZAÇÕES

Ed Marcos Sarro

De domínio público, no português do Brasil a expressão “chapa branca” tem sido associada à ideia de algo ligado a um poder dominante, seja ele político, econômico ou religioso. Branca é a cor das placas (também conhecidas por chapas) de carros oficiais, como ambulâncias, viaturas de polícia ou das Forças Armadas e veículos de uso da Presidência da República. Chapa branca liga-se assim, metaforicamente, a qualquer coisa, sistema, relação, discurso, opinião ou indivíduo que seja endossado ou endosse a versão ou posição oficial sobre um fato, acontecimento, conceito ou pronunciamento. Em linhas gerais, a expressão é notoriamente vinculada à mídia patrocinada pelo Poder. Um exemplo disso é a produção do quadrinhista Will Eisner para a revista “PS - Preventive Maintenance” (do Exército Americano), que, numa mistura criativa de humor gráfico, gestão de recursos humanos e cultura de caserna, trazia orientações práticas sobre a manutenção de veículos, armamentos e equipamentos de uma forma tão clara e simples que qualquer soldado, por mais iletrado e inculto que fosse, pudesse entender. O estudo proposto apresenta a inserção do humor gráfico e do lúdico na cultura e na comunicação das organizações via histórias em quadrinhos, questiona o nível de sua vinculação com o Establishment, analisa sua elaboração estético-formal enquanto meio visual e identifica possíveis benefícios às relações trabalhistas e à produtividade das organizações.

Palavras-chave: Humor; Comunicação; Organizações

A CONTRACULTURA EM HAGAR, DE DIK BROWNE

Fabio Antonio Costa

O objetivo dessa comunicação é apresentar e dissertar a tira em quadrinhos da série Hagar, o Horrível, do desenhista Dik Browne, sendo originalmente publicada em mais de cem jornais nos Estados Unidos pelo syndicate King Features em 1973, além de mais jornais pelo mundo ocidental, e no Brasil através do jornal Folha de São Paulo no mesmo ano. O arcabouço teórico será o estudo dos discursos dos personagens e do desenvolvimento das histórias do primeiro ano de publicação no Brasil (1973-1974) dessa tira, que sintetizam as pretensões que Dik Browne quando criou e desenvolveu esse quadrinho tecer os fios que compõem algumas das características de Hagar com os acontecimentos de sua época, rica, portanto de interpretações da visão de seu autor. Cabe ressaltar que serão aprofundadas algumas categorias de análise de relativa importância a esse estudo, como o cotidiano, a cultura, a arte, o humor, o syndicate, as tiras em quadrinhos e as histórias em quadrinhos, assim como movimentos que sobressaíam no contexto estadunidense; os movimentos contraculturais, feministas, estudantis, pacifistas, entre outros, compreendendo Hagar como um produto ativo de sua época, assim como as pretensões de Dik Browne ao atuar em paralelo com tais movimentos contestatórios, criticando políticas governamentais e ideias enraizadas em sua sociedade.

Palavras-chave: Hagar, o Horrível; Dik Browne; Contracultura

BREVE DISCUSSÃO DOS CONCEITOS DE LIBERDADE, SEGURANÇA E ESTADO DE EXCEÇÃO A PARTIR DA SAGA “GUERRA CIVIL” DA MARVEL

Fábio Costa Peixoto

José Rodrigues Duarte

As histórias em quadrinhos (HQs) são uma importante fonte de descrição da realidade social, assim como de seus principais dilemas - especialmente aqueles que envolvem as dimensões social e política. Desde os anos 1960 que a editora Marvel aborda temas socialmente relevantes, como o preconceito e a discriminação (X-Men) e o militarismo e o uso da radiação para fins bélicos (Hulk). Na última década, os acontecimentos desencadeados pelos atentados de 11 de setembro de 2001 nos EUA trouxeram à tona questões que dizem respeito sobre a insegurança e os limites do poder do Estado sobre a vida dos cidadãos. De posse desta preocupação, a recente saga “Guerra Civil” reforça estes temas, os quais podem ser analisados a luz dos conceitos do sociólogo Zygmunt Bauman e do filósofo político Giorgio Agamben. Destes autores, utiliza-se o binômio liberdade/segurança do primeiro e a noção de “estado de exceção” do segundo como estratégia analítica para um melhor esclarecimento de alguns elementos presentes na saga

quadrinística supracitada. Outro recurso metodológico adotado consiste da análise de discurso presente na proposta da “Guerra Civil”, da fala e do posicionamento dos heróis e de seus efeitos sobre as dimensões social e política. Desta forma, a reflexão sobre a realidade social retratada pelas HQs permitiu um melhor aprofundamento do binômio liberdade/segurança discutido inicialmente por Bauman e reforçado por Agamben, além de ser um exercício de análise de HQs como estratégia de compreensão das minúcias da realidade social.

Palavras-chave: Giorgio Agamben; Zygmunt Bauman; Guerra Civil Marvel

A QUESTÃO DO AUTOR NOS QUADRINHOS JAPONESES E NAS TELENÓVELAS BRASILEIRAS: CONSIDERAÇÕES SOBRE PRODUÇÃO, AUTORIA E CRIAÇÃO

Fábio Garcia Rodrigues

As telenovelas brasileiras e os quadrinhos japoneses (conhecidos como mangás), guardadas as devidas proporções, são manifestações culturais de seus respectivos países, com forte apelo entre o público em geral e atingindo diferentes faixas etárias e níveis socioeconômicos. Diariamente, milhões de brasileiros acompanham telenovelas em diversas emissoras de TV, ao mesmo tempo em que milhões de japoneses acompanham quadrinhos publicados em forma de narrativa seriada através de diversas antologias segmentadas. Além de atrair o grande público, ambas as manifestações guardam diversas semelhanças em seu modo de produção e também na maneira como o público as recebe. Tendo como base a análise da escola francesa e americana de autoria, o texto discorre sobre como as telenovelas brasileiras, tanto quanto os mangás japoneses, se apoiam em três elementos primordiais: autor, produtor e público. O estudo também revela como ambos fazem uso do mesmo esquema hierárquico de produção - utilizando, geralmente, colaboradores para o auxílio do autor. Ambos também trazem resquícios dos folhetins da literatura, principalmente no que diz respeito a criação de histórias em série e o uso de ganchos para conquistar e manter o interesse no público. Por fim, este trabalho aponta, ao comparar uma antologia de quadrinhos japoneses (Shonen Jump) com uma faixa programação de telenovelas (no caso, as exibidas diariamente pela Rede Globo), as principais semelhanças e diferenças em de cada uma destas manifestações culturais, permitindo uma reflexão sobre estes processos e sobre questões de autoria.

Palavras-chave: Telenovelas; Mangás; Autoria

DISCURSO DE ACEITAÇÃO: UMA ANÁLISE DA SÉRIE GUERRA CIVIL

Francisco O. Dourado Veloso

Após o 9/11, os conceitos de “terrorismo” e “terrorista” tornaram-se centrais para a implementação de ações institucionais e governamentais, nos Estados Unidos, que reverberam na esfera global. Tais conceitos contribuíram para o início de guerras e têm servido de parâmetro para ações internacionais e, enquanto discurso, substituiu o vazio deixado pelo fim da Guerra Fria e a representação do comunismo como ameaça constante. Nesse contexto, analisamos a (re)construção discursiva de terrorismo na série Guerra Civil (Civil War), publicada originalmente pela Marvel Comics, entre os anos de 2006 e 2007. A pesquisa focaliza como a série (re)constrói a realidade e produz “modelos mentais da realidade” (Bateman and Schmidt, 2012), enquadrando e guiando percepções da realidade. A relevância da série se justifica pela proposição de uma discussão sobre os limites da lei intitulada, no original em inglês, Patriot Act (a lei H.R.3162), aprovada em Outubro de 2001 e discutida principalmente por representar uma ameaça a direitos civis em nome da “guerra ao terror”. A análise revela que a narrativa da série levanta questões polêmicas sobre a lei para, ao final, promover um discurso de aceitabilidade. Apesar das falhas, existe uma necessidade premente de prevenir novos erros (ou ataques terroristas), e que nesse processo, direitos civis precisam ser abdicados em prol de um projeto de segurança coletiva.

Palavras-chave: Terrorismo; Patriot Act; Guerra Civil (Marvel Comics)

DE FILHA DO BARRO À FILHA DE ZEUS: REPRESENTAÇÕES DO FEMINISMO ATRAVÉS DOS TEMPOS A PARTIR DE UM OLHAR ÀS HISTÓRIAS DA MULHER MARAVILHA

Iuri Andréas Reblin

Esta pesquisa apresenta um estudo comparativo das representações do feminismo a partir das histórias da Mulher Maravilha, por meio de uma abordagem bibliográfica exploratória, baseada em teóricos como Mike Madrid, Selma Oliveira, Lilian Robinson. Criada por William Moulton Marston, Mulher Maravilha surgiu como uma representante dos ideais feministas da primeira metade do século XX. Iconograficamente era uma mulher que não apenas lutava por outras mulheres, mas que as ensinava a lutar por si mesmas, como lembra Madrid. A personagem não dependia em nada dos homens, tanto que sua história de origem remetia a um nascimento mágico: uma estátua de barro moldada por Hipólita, sem qualquer contato com o sexo masculino. Setenta anos mais tarde, não apenas o contexto e os princípios de luta pela igualdade entre os sexos mudaram, bem como uma

nova origem é delineada para a Mulher Maravilha. Desta vez, a história a apresenta como uma das filhas que Zeus teve em uma dessas relações extraconjugais. O estudo analisa de que forma essas histórias expressam os ideais feministas de seu tempo e procura entender as alterações entre as histórias de origem e o significado dessas alterações não apenas para a evolução da trama da personagem, mas enquanto representação das lutas feministas.

Palavras-chave: Representações do Feminismo; Super-Heróis; Mulher Maravilha

O FANZINE BALÃO E A FORMAÇÃO DO UDIGRUDI

Jessica Seabra

O fanzine Balão foi uma publicação alternativa do início da década de 1970, baluarte do movimento da Contracultura no Brasil e que contou com a atuação de jovens quadrinistas como Laerte, Luiz Gê e os irmãos Caruso. Esta que seria considerada a primeira revista “udigrudi” de quadrinhos no Brasil fomentou o início de um novo mercado de quadrinhos voltado para o público adulto. Propõe-se no presente artigo uma breve análise do conteúdo dessa publicação ao apresentar um levantamento de seus autores, personagens, conteúdos textuais e iconográfico, temáticas e estratégias editoriais. Com isso, busca-se evidenciar como duas temáticas – a oriunda do universo underground e a do cerceamento da liberdade imposta pelo contexto social e político específico de então, a ditadura militar – aparecem nesta publicação. É do intercruzamento entre essas duas temáticas que o HQ udigrudi pode afirmar a sua originalidade, ainda que reconhecendo a influência advinda das HQs contraculturais produzidas no estrangeiro. Neste sentido, além de explicitar o pioneirismo e relevância desta publicação, um material analítico será reunido de forma a dar início à qualificação do problema, apontar alguns eixos investigativos e com isso sugerir algumas análises exploratórias sobre uma produção e período que, em grande medida, ainda estão por serem mais bem analisados.

Palavras-chave: Balão; Udigrudi; Contracultura

“A TERRA DOS LIVRES E O LAR DOS BRAVOS”: PROMESSAS DE UM MUNDO MARAVILHOSO EM 1602, DE NEIL GAIMAN

Lúcio Reis Filho

O ato de refundar a nação tem se revelado uma prática recorrente em diversos meios culturais. Nesse âmbito, através da aproximação entre literatura e arte sequencial, o trabalho proposto pretende lançar uma luz sobre o processo de reconstrução simbólica dos Estados Unidos na graphic novel “1602” (2003-2004), de Neil Gaiman, consoante às noções de liberdade e suas representações na contemporaneidade. O escritor inglês

escolheu ambientar a sua narrativa, bem como grande parte do universo de super-heróis da Marvel Comics, no contexto da Inglaterra de início do século XVII, período que teve como características o fim da Era Elisabetana, as primeiras migrações de protestantes para o Novo Mundo e a própria fundação dos Estados Unidos. No entanto, o autor fincava suas raízes na sociedade pós-Onze de Setembro, momento histórico crucial para a elaboração do seu argumento. A necessidade de refundar a nação teria nascido do período de incerteza, dos tempos de tensão e de profundo abalo estrutural do país; e tomaria forma, no interior da narrativa, justamente numa temporalidade em que os valores basilares da nação eram tecidos. Por meio de uma parábola rica em fabulações simbólicas, Gaiman dedicou-se a recuperar os valores tradicionais da sociedade americana que, no início do século XXI, pareciam reduzir-se a pó. Dessa maneira, pretende-se analisar tais fabulações e as múltiplas temporalidades que formam a complexa trama de “1602”.

Palavras-chave: Neil Gaiman; 1602; 11 de Setembro

DO OLIMPO A ESFERA MIDIÁTICA: A TRANSFORMAÇÃO DOS SUPER-HERÓIS EM CELEBRIDADES NA HISTÓRIA EM QUADRINHOS ULTRA SETE DIAS

Marcelo Soares de Lima

Nosso estudo versa sobre como as histórias em quadrinhos utilizam e representam o fenômeno da celebridade midiática dentro do gênero dos super-heróis, focando nosso olhar na revista Ultra Sete Dias, que conta a história de três super-heroínas que, por conta de seu trabalho, são vistas como estrelas e aparecem em capas de revistas, comerciais e eventos midiáticos. Para tanto, nos declinamos, principalmente, sobre as observações e análises de celebrização de João Osvaldo Schiavon Matta, Felipe Pena, Maria Ignês Magno, Carlos Rogério Ferraraz e Luana Carolina Baio. No campo dos quadrinhos, Edgard Guimarães, Nadilson Manoel da Silva e Marcos Vieira. Em seguida, observamos a revista escolhida em busca de referências a cultura da celebridade e suas influências, tanto em textos quanto imagens. A partir de tais observações, percebemos que Ultra – Sete Vidas nos traz um olhar mais sensível ao cotidiano de uma estrela, seja ela heroica ou simplesmente artística como em nosso mundo. Ao mesmo tempo, os autores retrabalham de forma interessante o conceito de herói, que desde a Grécia antiga vem se adaptando aos tempos contemporâneos, levando-os para o lado mais humanizado – com defeitos, problemas, desejos pessoais e preocupações. Assim, tal trabalho se torna importante para reflexão acerca das celebridades midiáticas e como as próprias mídias as abordam.

Palavras-chave: Celebrização Midiática; História em Quadrinhos; Super-herói

SOCIEDADE DE CONSUMO, ECOLOGIA E HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: ANÁLISE DE AMÉRICA, DE ROBERT CRUMB, E O MONSTRO DO PÂNTANO, DE ALAN MOORE

Márcio dos Santos Rodrigues

Nas últimas três décadas, as Histórias em Quadrinhos têm acompanhado uma tendência verificada em outros produtos culturais: apresentar e discutir algumas das características da sociedade de consumo que produzem impactos negativos sobre o meio ambiente. A comunicação tem como objetivo discutir a vinculação dos Quadrinhos com temáticas ecológicas, considerando-os como uma prática sociocultural, uma forma de traduzir e dar sentido às experiências de vida e às percepções sobre temas caros ao contexto em que se inserem. Como material representativo, selecionamos duas obras: uma antologia de quadrinhos, América, do roteirista, desenhista e músico Robert Crumb e algumas das edições de Swamp Thing (no Brasil, O Monstro do Pântano), escritas na década de 1980 pelo roteirista britânico Alan Moore. Ambos os autores, conhecidos pelo viés contestador de seus trabalhos, apresentam uma postura crítica com relação aos comportamentos coletivos fomentados pelo capitalismo e pela sociedade de consumo. Aqui discutimos como e em quais termos a postura crítica de ambos é elaborada, além de perceber em que medida esses trabalhos dialogam com outros discursos – produzidos tanto no mesmo período quanto no passado. Para desenvolver nossa argumentação, utilizamos como recurso teórico-metodológico os referenciais da História Ambiental, particularmente aqueles que lidam com representações e o imaginário social.

Palavras-chave: Sociedade de Consumo; Ecologia; História Ambiental

A UTILIZAÇÃO DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NOS PROCESSOS DE FORMAÇÃO E ORGANIZAÇÃO POLÍTICAS DOS TRABALHADORES VEICULADAS PELA IMPRENSA SINDICAL

Rozinaldo Miani

Com a emergência do “novo sindicalismo” no Brasil, no final da década de 1970, o movimento sindical combativo aperfeiçoou sua concepção de comunicação e, conseqüentemente, a produção comunicativa desenvolvida pela imprensa sindical tornou-se mais efetiva e dinâmica. Os jornais e boletins sindicais ganharam maior profissionalismo e algumas estratégias comunicativas de natureza visual passaram a ser utilizadas com maior destaque, como as fotografias, as charges, os cartuns e as histórias em quadrinhos. Com relação às histórias em quadrinhos, em especial por sua natureza lúdica, os sindicatos passaram a utilizar essa modalidade de humor gráfico para impulsionar ou intensificar

os processos de formação e organização políticas dos trabalhadores. A partir de uma reflexão sobre as principais características da “nova imprensa sindical”, desenvolvida por Valdeci Verdelho, que possibilitou a incorporação dos recursos visuais na produção comunicativa dos sindicatos, bem como as contribuições de Vito Giannotti a respeito da nova configuração da comunicação sindical, esse artigo tem como objetivo identificar e analisar os usos das histórias em quadrinhos no contexto da imprensa sindical produzidas pelas entidades sindicais adeptas do “novo sindicalismo”. As análises incidirão sobre a produção de histórias voltadas para a formação política, com temas como a história do sindicalismo e a luta política em defesa da democratização da sociedade brasileira, bem como a produção de histórias destinadas à consolidação dos processos de organização política dos trabalhadores, com temas como a sindicalização e as formas de representação democrática no local de trabalho.

Palavras-chave: História em Quadrinhos; Imprensa Sindical; Formação e Organização Políticas

UMA LEITURA SOBRE A REPRESENTAÇÃO DO FEMININO EM MAFALDA

Talita Rodrigues Costa

O artigo pretende fazer uma discussão introdutória sobre as personagens femininas nas histórias em quadrinhos de Mafalda, do quadrinista argentino Quino, considerando os discursos desenvolvidos e as relações entre elas. Serão analisadas a protagonista, sua mãe e as personagens infantis Susanita e Liberdade. Produzidas entre 1964 e 1973, Mafalda tem uma profunda relação com os fatos políticos e sociais da época, sendo reconhecida como uma forte crítica da sociedade atual. Sendo produzidas com base nas notícias daquele momento, a produção das histórias também foi influenciada pelos movimentos sociais que eclodiram na década de 1960, entre eles o questionamento do papel da mulher na sociedade. Este texto pretende mostrar as quatro mulheres da trama como a representação deste cenário de transição na questão de gênero. Sendo cada uma delas distintas entre si, o autor reproduz a pluralidade evidenciada no período, com as personagens que tendem a se aproximar dos valores tradicionais e com aquelas que estão mais próximas do movimento de emancipação feminina. Para embasar a análise destas tiras serão utilizados textos de teóricos que tratam sobre a questão de gênero, considerando as questões particulares sobre o tema na Argentina, e trabalhos sobre as histórias em quadrinhos, sua análise e a contextualização de Mafalda neste universo.

Palavras-chave: História em Quadrinhos; Mafalda; Gênero

2015
3^{as} JORNADAS INTERNACIONAIS
DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

jornadasinternacionais@gmail.com

ESPERAMOS VOCÊ LÁ

