



Caderno de Resumos

ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO

22 A 25 DE AGOSTO - 2017

4^{as} JORNADAS INTERNACIONAIS DE
HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Realização:

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

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

REALIZAÇÃO

Observatório de Histórias em Quadrinhos da ECA-USP

ORGANIZAÇÃO

Nobu Chinen (Universidade São Judas), Paulo Ramos (UNIFESP) e Waldomiro Vergueiro (ECA-USP)

EDIÇÃO

Celbi Pegoraro, Ediliane de Oliveira Boff e Paulo Ramos

PROJETO GRÁFICO E EDITORAÇÃO

Zarabatana Books

ILUSTRAÇÃO DA CAPA

Will

COMISSÃO CIENTÍFICA

Amaro Braga (UFAL), Andréa de Araújo Nogueira (Sesc-SP), Antonio Vicente Seraphim Pietroforte (USP), Betânia Libânio Dantas (Unifesp), Daniel Werneck (UFMG), Edgar Franco (UFG), Eduardo Calil (UFAL), Gazy Andraus (Unimesp), Geisa Fernandes, Gilson Queluz (UTFPR), Héctor L'Oeste (State University of Georgia), Henrique Magalhães (UFPB), Iuri Andréas Reblin (EST), Ian Lewis Gordon (National University of Singapore), Ivan Siqueira (USP), Jaime Montealegre, Jesús Jiménez Varea (Universidad de Sevilla), John Lent (Temple University of Philadelphia), Laura Vazquez Hutnik (Universidad de Buenos Aires), Luciano Henrique Ferreira da Silva (UTFPR), Manuel Barrero (Tebeosfera), Mara Burkhart (Universidad de Buenos Aires), Márcia Mendonça (Unicamp), Maria da Penha Lins (UFES), Maria Isabel Borges (UEM), Marilda Queluz (UTFPR), Nildo Viana (UFG), Nobu Chinen (Universidade São Judas), Octavio Aragão (UFRK), Patrícia Kátia da Costa Pina (UNEB), Paul Gravett, Paulo Ramos (Unifesp), Regina Giora (Universidade Presbiteriana Mackenzie), Renata Mancini (UFF), Regina Maria Rodrigues Behar (UFPB), Ricardo Jorge de Lucena Lucas (UFCE), Roberto Elísio dos Santos (USCS), Rozinaldo Miani (UEL), Sônia Bibe Luyten, Valéria Bari (UFS), Vitor Blotta (USP) e Waldomiro Vergueiro (USP)

APOIO TECNOLÓGICO

Welber Simões

APOIO INSTITUCIONAL

Departamento de Informação e Cultura da ECA-USP, Departamento de Letras da Universidade Federal de São Paulo-Unifesp, Programa de Pós-Graduação da ECA-USP

APOIO CULTURAL

Comix, Editora Criativo, Editora Peirópolis, Zarabatana Books

4^{as} Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos – Caderno de Resumos. 22 a 25 de agosto de 2017, 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, 2017.

ISSN 2237-0323

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

Sumário

Apresentação	5
Programação	7
Resumos / Eixos Temáticos	
• Quadrinhos, Educação e Letramentos	13
• Quadrinhos, História e Cultura	55
• Quadrinhos, Linguagem e Gêneros Textuais/Discursivos	127
• Quadrinhos, Literatura e Arte	179
• Quadrinhos, Mercado e Sociedade	207
• Quadrinhos, Mídias e Novas Tecnologias	223



Apresentação

É com imensa satisfação que apresentamos este caderno de resumos das 4^{as} Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos.

O total de trabalhos inscritos foi superior a 220, mantendo-se muito próximo dos números excepcionais da última edição. Tal nível de participação, longe de ter a pretensão de refletir o quadro completo das pesquisas em quadrinhos no Brasil, permite inferir que o interesse pelo campo continua intenso e sua produção acadêmica, em plena efervescência.

Em termos físicos, desde a primeira edição, em 2011, as Jornadas foram evoluindo a cada edição: ganharam um dia a mais de atividades, ensejaram o surgimento da Jornada Temática e propiciaram o lançamento de vários livros direta ou indiretamente ligados à realização do evento.

A manutenção da programação das 4^{as} Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos, com foco nas mesas temáticas de cunho interdisciplinar e nas conferências, é nossa contínua aposta em um formato que tem se mostrado bem-sucedido.

Isso não significa que não estejamos atentos a alterações que visem melhorar onde for possível. Um exemplo foi a redução de eixos temáticos de 15 para 6, adotada desde as 3^{as} Jornadas, que se revelou uma mudança bastante acertada por promover uma troca de informações e impressões mais intensa e diversificada, de modo a enriquecer o diálogo entre pontos de vista diferentes.

Também entendemos que a afluência de um público tão específico e interessado em assuntos afins por ocasião do congresso cria uma grande oportunidade para ações correlatas, cujo exemplo mais eloquente foi o encontro de Trina Robbins com quadrinistas brasileiras, realizado em 2015, com os auspícios das Jornadas.

Continuaremos, portanto, apoiando e incentivando iniciativas nesses moldes, pois entendemos que elas colaboram para reforçar e ampliar os objetivos para os quais o evento foi concebido: disseminar a produção científica sobre quadrinhos e promover o conagraçamento entre estudiosos e o público atraído por essa linguagem.

É o que buscamos fazer nas três edições anteriores do congresso e que esperamos oferecer uma vez mais a todos os participantes.

Nobu Chinen

Paulo Ramos

Waldomiro Vergueiro

Organização das 4^{as} Jornadas

Internacionais de Histórias em Quadrinhos

Quarta-feira - 23/08/2017

13h00	Entrega de Material
14h00 - 15h30	Mesas Temáticas
15h30 - 16h00	Intervalo
16h00 - 17h30	Mesas Temáticas
17h30 - 18h00	Coffee Break
18h00	Conferência: NICK SOUSANIS
19h00 - 20h00	Lançamentos de Livros

Quinta-feira - 24/08/2017

13h00	Entrega de Material
14h00 - 15h30	Mesas Temáticas
15h30 - 16h00	Intervalo
16h00 - 17h30	Mesas Temáticas
17h30 - 18h00	Coffee Break
18h00	Conferência: JOSÉ MARQUES DE MELO e WALDOMIRO VERGUEIRO
19h00 - 20h00	Lançamentos de Livros

Sexta-feira - 25/08/2017

13h00	Entrega de Material
14h00 - 15h30	Mesas Temáticas
15h30 - 16h00	Intervalo
16h00 - 17h30	Mesas Temáticas
17h30 - 18h00	Coffee Break
18h00	Conferência de Encerramento: DANIELE BARBIERI
19h00	Encerramento do Congresso

Resumos



Eixos Temáticos

Quadrinhos, Educação e Letramentos



O LIVRO DIDÁTICO DE LÍNGUA PORTUGUESA: HQs E PROPOSTAS DE PRODUÇÃO TEXTUAL

ALCIENE CARVALHO SILVA

Esta comunicação tem como objetivo socializar algumas reflexões sobre as propostas de produção textual cujo foco são as histórias em quadrinhos, presentes nos livros didáticos de Língua Portuguesa do Ensino Fundamental II, aprovados pelo PNLD de 2014. O corpus escolhido é uma coleção de livro didático de língua portuguesa – Vontade de Saber Português, das autoras Rosimeire Alves e Tatiane Brugnerotto. Os gêneros discursivos dos quadrinhos são multimodais por natureza, com características e linguagem própria. A pesquisa partiu da indagação de como se dá o uso desse gênero nas propostas de produção textual presentes no livro didático de língua portuguesa. Para respondermos à pergunta norteadora, buscamos analisar se os gêneros dos quadrinhos: i) são utilizados como pretexto para trabalhar conceitos gramaticais; ii) se abordam a variação linguística; iii) se propõem reflexões sobre o uso da linguagem (verbal e não verbal); iv) se exploram as características do gênero; v) se abordam o suporte. Para tal, recorreremos ao suporte teórico de alguns autores: Bakhtin (2010), Coracini (1999), Dionísio e Vasconcelos (2013), Maingueneau (2013; 2015), Mendonça (2010), Ramos (2010; 2012), entre outros. Pela análise realizada, evidenciamos que os gêneros dos quadrinhos são utilizados pelo livro didático de maneira ainda tímida, pois são apresentados em situações de ensino-aprendizagem que visam a dar continuidade à temática do capítulo, aparecendo muitas vezes nas seções direcionadas para o trabalho com foco em outros gêneros discursivo; abordam as características do gênero e o suporte; há pouca reflexão sobre o uso da língua e da linguagem; algumas vezes utilizam o gênero para trabalhar conceitos gramaticais. Desse modo, para que essas atividades sejam significativas para os sujeitos envolvidos no processo educativo a mediação do professor torna-se indispensável, fazendo com que este gênero discursivo seja estudado a fim de que se torne elemento motivador para a produção textual.

Palavras-chave: Livro didático; Produção Textual; HQs.

BLOG COMO RECURSO DE INOVAÇÃO E DIVULGAÇÃO DAS HQs URUGUAIAS

ANA PAULA RODRIGUES FERRO

O número de blogs com produção de HQs tem crescido nos últimos anos, acompanhando o próprio crescimento da Blogosfera, o que fez com que artistas de distintos países recorressem a esta mídia para divulgar e vender sua arte, interagir com outros colegas e promover seus trabalhos. Recorrendo a este suporte, os artistas uruguaios encontraram uma oportunidade barata e de grande impacto para reinventar e expandir a cultura e arte deste país, por meio das HQs. Este trabalho é resultado de uma dissertação de mestrado e além de analisar a importância da mídia blog para promoção e divulgação das HQs uruguiaia e de seus artistas mais influente, destaca também características de inovação presentes no processo de transposição midiática de obras de HQs surgidas na mídia blog e, posteriormente, impressas, bem como apresenta um breve trajeto das HQs uruguaias, desde seus primórdios até a contemporaneidade, período em que as tecnologias contribuíram para a disseminação e distribuição desta forma de arte sequencial até o momento atual. Para dar sustento a esta pesquisa, recorreu-se a revisões bibliográficas e entrevistas a historiadores e quadrinistas do país alvo deste estudo, bem como a documentos encontrados no Museo del Humor y la Historieta: Julio E. Suárez Peloduro.

Palavras-chave: Blogs; Mídia Impressa; HQs Uruguaias.

REFLETINDO FILOSOFIA, SOCIEDADE E EDUCAÇÃO COM AS TIRINHAS DA MAFALDA

ARIADNE ANDREA MODESTO MOTA

O papel da educação é fazer com que o indivíduo se torne autônomo na sociedade. A filosofia como uma das disciplinas mais questionadoras nos proporciona uma inquietação perante a sociedade. O objetivo deste trabalho é relacionar filosofia, sociedade e educação com os quadrinhos e como poderia ser aplicado em sala de aula, pesquisar as inspirações que foram usadas na construção da personagem e como as características desta protagonista teve ou ainda tem influência na sociedade e na educação. Uma personagem que surgiu na década de 60 com um pensamento a frente do seu tempo foi a Mafalda criada por Quino, que discutia os mais variados temas, sempre se questionando na tentativa de compreender a sua realidade. Este trabalho relacionará os questionamentos feitos na tirinha da Mafalda, com os pensamentos de filósofos que discutem sobre educação, como Sócrates que foi um dos primeiros a pensar que o jovem deveria ser ensinado a conhecer o mundo e a si mesmo para ele o autoconhecimento levaria o homem a sabedoria e a prática do bem, em seguida vem Aristóteles que considerava que o estudo era um meio de adquirir sabedoria e virtude. Edgar Morin elabora uma nova concepção do próprio conhecimento, substitui a simplificação e fragmentação pela complexidade do conhecimento. E no Brasil Paulo Freire escreveu “a pedagogia do oprimido” que ensina a ler o mundo para poder transformá-lo.

Palavras-chave: Filosofia; Mafalda; Educação.

QUADRINHOS E ANIMAÇÃO: PROCESSOS CRIATIVOS NA INFÂNCIA

BETANIA LIBANIO DANTAS DE ARAUJO

No Brasil, até o começo do sec. XXI, na escola pública, os estudantes que conheciam quadrinhos em sala de aula dependiam exclusivamente do investimento do professor ou de empréstimos entre colegas. As políticas públicas do Ministério da Educação mudaram esta realidade em 2006 enviando quadrinhos às escolas públicas estaduais e municipais. Gibis e livros de quadrinhos em alta qualidade de impressão chegaram aos espaços escolares. Considerando que a leitura de quadrinhos proporciona importantes apreciadores, indaga-se: durante esses onze anos, ocorreu a formação de público leitor de quadrinhos? Como é o acesso e fruição das crianças? A escola esteve preparada para este acompanhamento? Os gibis chegaram às salas de aula? As gibitecas receberam mais público? Frente às investigações acerca da formação de público leitor da arte dos quadrinhos observa-se também que a relação entre criança, personagens de HQ e animação aponta para a leitura do gibi e a reconstrução dos personagens midiáticos atribuindo características inusitadas, criativas e com soluções próprias. É notório o envolvimento que as crianças estabelecem com as histórias em quadrinhos, nascendo daí um desejo em criar as próprias histórias. A recepção e recriação dos quadrinhos pela infância, a leitura de quadrinhos e a recriação gráfica aos personagens atribuindo características inusitadas e criativas estabelece a marca da infância que cria desenhos propositivos

Palavras-chave: Criança; Quadrinhos; Arte; Educação.

OS QUADRINHOS COMO FERRAMENTA DE LETRAMENTO EM AULAS DE PORTUGUÊS PARA ESTRANGEIROS: TRABALHANDO PADRÕES LINGUÍSTICO-INTERACIONAIS

BRIZZIDA A. S. L. DE MAGALHÃES CALDEIRA

ALEXANDRE DO A. RIBEIRO

As Histórias em Quadrinhos (HQs) foram consideradas, no âmbito da Educação, como um material superficial que gerava distração para os alunos, até 1990 (VERGUEIRO, 2009). No Brasil, a inserção de novas linguagens e manifestações artísticas para os ensinos fundamental e médio, propostas inicialmente pelas legislações de 1996, para aplicação em aulas de língua materna e estrangeira, provocaram uma revolução no pensamento escolar, aumentando consideravelmente o interesse docente em trabalhar com todas as possibilidades deste material. O uso de HQs ocorre no ensino de diversas línguas estrangeiras, uma vez que as HQs podem ser consideradas como uma vitrine social e linguística da cultura alvo a ser apreendida (VERGUEIRO, 2015), cabendo refletir como a didática de ensino de língua pode apropriar-se das HQs para desenvolver competências linguístico-interacionais, relevantes ao aluno. Inspirando-se no cenário exposto, este trabalho propõe-se a apresentar resultados do uso de HQs no ensino de situações interacionais em aulas de português como língua não materna (PLNM) para estrangeiros. O “pedido de desculpas”, por exemplo, é relativo a uma das situações de interação mais desafiantes para aprendizes estrangeiros que aprendem português em situação de imersão no país e seus padrões não são suficientemente trabalhados nos principais livros didáticos da área. Para desenvolver este trabalho, algumas das referências teóricas consultadas foram: HQ na educação (VERGUEIRO, 2004; 2009), o ensino comunicativo de PLNM (ALMEIDA FILHO, 1989; 1993; 2011), os conceitos envolvidos na interação social (GOFFMANN, 1967). Através da análise de diferentes pedidos de desculpas, retirados de HQ da Turma da Mônica (Maurício de Sousa), é possível considerar que os resultados iniciais apontam para uma confirmação de que as HQ podem ser utilizadas de forma eficaz como apoio didático para o desenvolvimento das competências interacionais de alunos estrangeiros. Apoiando essas observações, esta pesquisa propõe sugestões de aplicação didática por meio de atividades práticas.

Palavras-chave: HQs; Ensino de PLNM; Interação Social.

HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E FORMAÇÃO DE PROFESSORES: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA NO CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA DA UFRPE

BRUNO FERNANDES ALVES

A relação das histórias em quadrinhos (HQs) com a educação foi, durante um longo período, marcada pela rejeição. A partir dos anos 1980 as HQs começaram a ser utilizadas em livros didáticos para o ensino da língua portuguesa e desde então tem se inserido no meio educacional com mais frequência (RAMOS, 2015). Segundo Vergueiro (2004, p. 24) “os quadrinhos podem ser utilizados em qualquer nível escolar e com qualquer tema – não existe qualquer barreira para o aproveitamento das histórias em quadrinhos nos anos escolares iniciais e tampouco para sua utilização em séries mais avançadas, mesmo em nível universitário.” Com a promulgação da Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB) em 1996 e a instituição dos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN), em 1998 pelo Ministério da Educação e Cultura (MEC), as HQs foram apresentadas como um instrumento da educação, especialmente como ferramenta interdisciplinar e transversal a ser trabalhada em sala de aula (PAIVA, 2016). Como linguagem autônoma, os quadrinhos possuem um repertório estético-narrativo próprio; assim, para que o professor possa utilizá-los de modo eficaz é necessário que o mesmo compreenda como se dá a relação entre os elementos que estruturam a linguagem quadrinística. Diante do exposto, essa comunicação tem como objetivo apresentar a experiência vivenciada com a linguagem dos quadrinhos no processo de formação docente no Curso de Licenciatura em Pedagogia da Universidade Federal Rural de Pernambuco em dois momentos distintos: como um dos conteúdos programáticos da disciplina Metodologia do Ensino da Arte II e, posteriormente, como conteúdo específico a partir da implantação da disciplina optativa Histórias em Quadrinhos e Educação.

Palavras-chave: HQs; Educação; Formação de Professores.

REDESCOBRINDO O PRAZER DE LER: O USO DAS QUADRINIZAÇÕES DE OBRAS LITERÁRIAS NA EDUCAÇÃO

CAMILA SANTIN CALÇADA SILVA

Os estudos que concernem ao gênero quadrinhos como material de cunho didático vem se consolidando nas duas últimas décadas. Segundo Pina (2014), a adaptação de obras literárias para o gênero quadrinizado não é uma novidade, nem tampouco modismo. Trata-se de um processo comum em todas as sociedades e demonstra a força e representatividade ao reter o já dito em uma nova linguagem, mesclando o icônico e o verbal em um texto híbrido. Segundo Ramos (2014), no Brasil, a adaptação quadrinística de obras literárias já tem um percurso histórico de longo prazo, tendo sua primeira publicação no ano de 1937, com O Guarani elaborado por Aquarone e editado em formato de álbum pelo Correio Universal do Rio de Janeiro, porém ganhou um impulso maior segundo Vergueiro (2010) e Bahia (2012) a partir de 2006, período em que o PNBE (Programa Nacional Biblioteca da Escola) passou a incluir no rol das obras a serem compradas e distribuídas para os níveis Fundamental I e II, Ensino Médio e EJA (Educação de Jovens e adultos), ampliando um nicho editorial que reacendeu a produção e distribuição destas obras, principalmente dos ditos clássicos literários. O presente trabalho faz parte dos estudos referentes a pesquisa em andamento e visa oferecer um panorama das obras selecionadas pelo Programa Nacional Biblioteca da Escola, bem como compreender seu papel para geração do interesse pela leitura por novas comunidades de leitores. Serão acessados pesquisadores da área que vem se debruçando sobre a questão tais como: Vergueiro (2010/2014), Ramos (2010/2014), Eisner (2005), McCloud (2004), Gonçalo Júnior (2004), Pina (2014), Bahia (2012), Cirne (1977).

Palavras-chave: Educação; Literatura em Quadrinhos; PNBE.

ARTE SEQUENCIAL NA SALA DE AULA: MODOS EXPERIMENTAIS DE CONSTRUIR NARRATIVAS

CARLOS JENISCH

O que geralmente percebe-se quando tratam de histórias em quadrinhos no contexto escolar, é o seu uso em prol da literatura – com adaptações de obras clássicas para atingir mais facilmente o público adolescente, por exemplo – e quadrinhos de uma maneira interdisciplinar – como recurso nas aulas de inglês, biologia, ou alguma outra disciplina. A proposta aqui é tecer reflexões sobre como foi abordar quadrinhos na sala de aula sob outra conjuntura: como uma linguagem legítima com seus próprios signos e recursos. Primeiro desconstruindo a visão rasa que alguns tem quando se pensa em quadrinhos apenas como super-heróis de colante e histórias infantis. Apresentou-se como base as visões de McCloud, Eisner e Cagnin, seguido de referências visuais como Dave McKean, David Mazzuchelli e Chris Ware. A partir disso, foram exploradas as potencialidades do tema com os alunos, com exercícios/reflexões sobre cada elemento que configura uma história em quadrinhos na sua essência. Será mostrado em detalhes propostas dinâmicas que fogem do convencional, como quadrinhos construídos coletivamente; a criação de histórias a partir de disparadores, focando na composição da página e na mesclagem de diversos materiais (incentivou-se o uso de fotografias, colagens e pinturas) e também como cada atividade foi recebida pelos alunos. Esse artigo é um desdobramento do meu estágio obrigatório realizado em 2016; das oficinas que ministrei em centros culturais de Porto Alegre; do meu tcc na Ufrgs, que ainda está em andamento.

Palavras-chave: HQs; Ensino; Experimentação.

QUADRINHOS COMO PRÁTICA INTERDISCIPLINAR NA PRODUÇÃO DE TEXTOS VERBAIS E IMAGÉTICOS DOS ALUNOS DO 6º ANO DO COLÉGIO ESTADUAL BENTO GONÇALVES - SALVADOR - BA

CLAUDIA CAVALCANTE CEDRAZ CARIBÉ DE OLIVEIRA

ANDRÉ LUIZ SOUZA DA SILVA

As histórias em quadrinhos são um importante instrumento na construção de conhecimento e no desenvolvimento de diversas habilidades e competências em alunos da Educação Básica. Entendemos que a construção de HQs deve ser utilizada como um recurso na produção textual e de imagens por exigirem do seu produtor o conhecimento das linguagens verbal e imagética. Segundo Groensteen (2004) as HQs são “um modo de expressão integral. Composta, é certo, pois que ela associa os recursos verbais à sedução da imagem”. Nelas, não existe a predominância de um sistema sobre o outro, o texto complementa as informações apresentadas pela imagem e vice-versa, os dois códigos trabalham em conjunto para uma maior compreensão da mensagem apresentada. Este artigo apresenta alguns resultados da pesquisa participante realizada durante o ano de 2016 no Colégio Estadual Bento Gonçalves, localizado na cidade de Salvador – BA, resultado do Mestrado Profissional Gestão e Tecnologias Aplicadas à Educação. Em uma ação interdisciplinar envolvendo as disciplinas de Arte e Língua Portuguesa foi desenvolvido um trabalho com alunos do 6º ano do Ensino Fundamental II, utilizando a abordagem triangular sugerida por Ana Mae Barbosa (2009) para o ensino de Arte, onde o aluno cria, lê e contextualiza as produções artísticas. Nosso objetivo foi desenvolver a leitura e produção textual e imagética dos alunos, explorando o trabalho do artista plástico Calasans Neto, através da produção de histórias em quadrinhos. Durante um ano foram realizadas atividades de leitura das obras do artista, produção de textos sobre sua vida e suas gravuras, contextualização histórica da sua produção, releituras de seus trabalhos, experimentação de novas técnicas artísticas para construção de histórias em quadrinhos sobre a vida e as obras deste artista baiano.

Palavras-chave: Arte; HQs; Prática Interdisciplinar.

A SALA DO PERIGO E O CONSTRUTIVISMO: UMA RELAÇÃO ENTRE EDUCAÇÃO E TECNOLOGIA

CLARICE SILVA PALES

A tecnologia na educação, quando utilizada de maneira orientada, potencializa a aquisição do conhecimento. Além de contribuir para o ensino, a tecnologia motiva os alunos durante o processo de aprendizado auxiliando-os na obtenção do saber. De acordo com Piaget, um processo de aprendizagem eficaz utiliza a prática como método principal, conectando o aluno com o objeto e proporcionando ambientes para elaboração de respostas e reações corretas. O erro, para a teoria Construtivista, é a parte principal do aprendizado, pois proporciona a possibilidade de elaboração de caminhos de pensamento que não seriam possíveis se o aluno acertasse a resposta de primeira. A Escola Xavier para Jovens Superdotados utiliza métodos construtivistas e instrumentos de avançada tecnologia em seu processo de aprendizado através da Sala de Perigo. A Sala de Perigo possui vários mecanismos de interface, realidade virtual, hologramas além de inteligência artificial com o objetivo de auxiliar os membros dos X-Men a controlar seus poderes simulando uma realidade de combate que se assemelha ao combate real. Ao inserir a equipe numa luta, a Sala aumenta a sensação de ameaça e força a equipe a se entrosar, podendo colocar um membro em risco caso cometam um erro grave. Após a simulação da luta, algumas vezes são feitas análises de onde estiveram os erros e como eles podem ser corrigidos, como Piaget propõe que seja feito na educação. O presente artigo busca apontar como a utilização da Sala do Perigo na Escola Xavier para Jovens Superdotados é um exemplo da aplicação da teoria construtivista que, aliada à tecnologia aprimorada e de ponta, proporciona uma experiência de imersão na simulação do combate tão importante para o aprendizado dos personagens.

Palavras-chave: Construtivismo; Tecnologia; HQs.

DESENVOLVIMENTO DE OFICINAS DE CRIAÇÃO DE QUADRINHOS E FANZINES NA EDUCAÇÃO CIENTÍFICA: EXPERIÊNCIAS NO ENSINO TÉCNICO, SUPERIOR E NA PÓS-GRADUAÇÃO

DANIELLE BARROS SILVA FORTUNA

A crescente utilização dos quadrinhos na área educacional no Brasil (VERGUEIRO, RAMOS, 2009), e mais recentemente o uso de fanzines (MARTELETO, 2009) têm despertado interesse de docentes e discentes para estratégias em que os processos de criatividade e autoralidade sejam priorizados em detrimento de aplicações passivas em sala de aula. Andraus (2013), Santos Neto (2011) e Franco (2009) ressaltam a potencialidade dos processos criativos de quadrinhos e fanzines e seu uso didático em uma perspectiva multidisciplinar nos diversos níveis de ensino. Na área da ciência e da saúde, os quadrinhos têm sido utilizados como materiais educativos em cartilhas quadrinizadas, almanaques (MENDONÇA, 2008), entretanto são poucas iniciativas em que eles são avaliados e que o público seja seu criador. O objetivo do trabalho consiste em avaliar materiais educativos elaborados em uma instituição de ensino e pesquisa em saúde através do processo criativo de quadrinhos e zines pelos discentes. Utilizando a Abordagem Triangular de Ana Mae Barbosa (1998) foram desenvolvidas oficinas dialógicas de criação e avaliação de materiais educativos sobre saúde nas instituições: IFRJ, IFES, UNEB e UFSB. Através das análises dos resultados destacam-se, quanto à avaliação dos materiais: Necessidade de que os materiais educativos utilizem linguagem adequada e simples, com menos texto, preferência por imagens e uso de cores, fonte e tamanho mais legíveis. Quanto ao processo criativo: A diversidade de quadrinhos e fanzines elaborados, relatos de superação dos desafios durante processo criativo, sentimento de autoestima de descobrir-se um criador, vontade de disseminar a criatividade na prática profissional e pessoal, importância de pensar criticamente materiais sobre saúde. O processo criativo de quadrinhos e fanzines possibilitou uma via em que a aprendizagem foi apropriada com significado, através da experiência. Coadunando à perspectiva das abordagens dialógicas que concebem a dimensão comunicativa da educação envolvendo sujeitos que refletem, criticam e agem em sua realidade.

Palavras-chave: HQs; Fanzines; Educação Científica.

HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NO ENSINO DE FÍSICA: DE ONDE VEM ESTA IDEIA?

EDIMARA FERNANDES VIEIRA

Este trabalho tem como propósito trazer à tona os principais eventos que corroboraram para a constituição das HQs como elemento educacional significativo no ensino de física. Para estabelecer o panorama de pesquisa direcionamos nossos olhares para algumas ações promovidas nos seguintes contextos institucionais: 1º) mercado editorial, no que concerne às publicações de histórias em quadrinhos (HQs) paradidáticas de física e de livros didáticos (LDs) de física que contemplam HQs em suas estruturas; 2º) estado, no que remete às políticas públicas expressas em documentos como Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs e PCNs+) e editais do Programa Nacional do Livro Didático para o Ensino Médio (PNLEM) e Programa Nacional Biblioteca da Escola (PNBE); 3º) academia, em relação às publicações de teses, dissertações e artigos sobre HQs o ensino de física. O aporte teórico-metodológico nos permitiu evidenciar que o conceito de HQs como elemento educacional no ensino de física foi construído gradativamente ao longo dos últimos 70 anos e contou com a contribuição dos três setores institucionais citados. Esta articulação também nos permitiu esboçar uma trajetória, a qual tem sua gênese nas tentativas do mercado editorial da década de 1950 em elevar as HQs ao status de recurso midiático confiável. Começa a ganhar as nuances educativas a partir da publicação do LD Física com Martins e Eu (1969), o qual atua como catalizador para a inserção de HQs em outras coleções didáticas de física. Adentra às discussões na esfera pública com os PCNs (1999), PCNs+ (2002) e editais do PNBE (1997) e PNLEM (2004), inferindo adequações sobre mercado editorial. Consequentemente, as discussões geradas nas esferas editoriais, reguladoras e escolares chegaram à academia, resultando em uma gama de pesquisas voltadas à validação de práticas de ensino envolvendo HQs e estudos sobre as respostas de professores de física e estudantes a este como elemento educacional.

Palavras-chave: HQs; Ensino de Física; Elemento Educacional.

O DESENHO QUE PROVOCA O RISO: UM ESTUDO SOBRE A APRENDIZAGEM DO HUMOR GRÁFICO

ELISÂNGELA DE FREITAS MATHIAS

O foco dessa pesquisa é estudar a relação entre o bloqueio no ato de desenhar, confirmada por alguns pensadores e a aprendizagem da linguagem do humor gráfico, especificamente as tiras cômicas e as caricaturas, como forma de incentivar o desenho autoral. O interesse em pesquisar o desenho infantil surgiu, primeiramente, da vivência em ambiente escolar como professora de Arte no Ensino Fundamental e intensificou-se no contato com o Salãozinho de Humor de Piracicaba durante as oficinas ministradas para crianças e professores. A presente pesquisa propõe a observação de como o desenho de humor pode vir a ser trabalhado em sala de aula, com crianças e adolescentes, visando o desenvolvimento simbólico e do desenho em si. Sabendo-se que num determinado momento da vida da criança, quando começa a fase da adolescência, sua autocrítica reprime a capacidade de desenhar e muitos autores defendem a necessidade de organizar propostas para que esse desenvolvimento não seja interrompido. Ao perceber a proximidade das crianças com os gibis, refleti sobre a maneira de estimular nos alunos uma aprendizagem da linguagem do desenho de humor a partir dos quadrinhos, de forma que fosse significativa para eles, onde pudessem ser autores de seus desenhos e, ao mesmo tempo, pudessem desenvolver a prática de desenhar. O estudo tem como hipótese a incorporação da linguagem do humor gráfico ao ensino/aprendizagem infantil, a partir de propostas de desenho nas aulas de arte, para pensar, elaborar e criar a partir das referências experimentadas através da apropriação do alfabeto gráfico por parte do aluno.

Palavras-chave: Aprendizagem; Desenho Infantil; Humor; Tiras Cômicas.

ENSINO DE ESTEQUIOMETRIA PARA O ENSINO MÉDIO: CRIAÇÃO DE UMA REVISTA DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

FABIANE DE ANDRADE RAMOS

ANGELA TEREZINHA DE SOUZA WYSE

Estudos apontam que os conceitos desenvolvidos pela disciplina de química são vistos pela maioria dos estudantes como difíceis de serem aprendidos. Isso pode ser causado pela falta de associação entre a abordagem do conteúdo e da prática ou pelo uso de metodologias pouco atrativas. A utilização de histórias em quadrinhos (HQs) como material didático tem sido eficaz no processo de aprendizagem (Vergueiro, 2012). O objetivo do presente trabalho foi elaborar uma revista em quadrinhos, para explicar o conteúdo de estequiometria a alunos do segundo ano do ensino médio de uma escola estadual de Gravataí/RS. A leitura e os exercícios presentes na revista têm o objetivo de fazer com que os alunos construam uma aprendizagem significativa a respeito do conteúdo estequiométrico. A revista foi elaborada pela professora das turmas (e autora desse trabalho). O personagem principal da história foi alertado pela mãe sobre o tema de química (estequiometria). Se os exercícios não fossem realizados, ele não poderia sair com os amigos. Os amigos se comprometem a ajudá-lo e o leitor é convidado a, juntamente com eles, resolver os problemas. Os resultados obtidos indicam que os estudantes ficaram motivados com a atividade e tiveram um maior entendimento do conteúdo quando estavam em uso da revista em quadrinho, e também apontam que os mesmos aprenderam de forma mais eficaz após o uso da revista os conceitos e os cálculos estequiométricos. Acreditamos que o uso das histórias em quadrinhos facilita a aprendizagem de conteúdos de difícil compreensão, pois mobiliza para a busca de informações dos estudantes com ludicidade.

Palavras-chave: Ensino; Estequiometria; HQs.

HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NA ESCOLA: UMA EXPERIÊNCIA COM A PRODUÇÃO DE QUADRINHOS NO ENSINO MÉDIO

FÁBIO TAVARES DA SILVA

ROGERIO JUNIOR CORREIA TAVARES

Este artigo apresenta uma experiência com o ensino e aprendizagem de História em Quadrinhos - HQs realizada na Escola de Ensino Médio Adauto Bezerra – Barbalha/Ceará, como parte do projeto de Mestrado produzido no âmbito do Prof. Artes, na Universidade Federal do Rio Grande do Norte. Durante os meses de Setembro a Dezembro de 2016 foi realizada a oficina “Leitura e Produção de História em Quadrinhos na Escola”, ação que buscou dentre seus objetivos compreender o lugar que as Histórias em Quadrinhos ocupam no Ensino de Arte, bem como possibilitar aos estudantes da escola, através da oficina, a construção de conhecimentos do componente curricular Arte por meio da leitura, contextualização e experimentação de diferentes formas de produção de quadrinhos. Para a fundamentação teórica tomamos como referência os estudos de Ana Mae Barbosa (2009), Waldomiro Vergueiro (2009) e João Marcos Parreira Mendonça (2008, 2011) dentre outros autores que se dedicam ao ensino de artes, quadrinhos na educação e quadrinhos no ensino de artes respectivamente. A oficina se realizou em um total de doze encontros aos Sábados das 7h30min às 10h da manhã, contando com a participação de 18 estudantes com idades entre 15 e 19 anos, matriculados e cursando o Ensino Médio. Na experiência buscou-se, primeiramente, aproximar os participantes das HQs, estimulando-os a desenvolverem sua capacidade de leitura de imagens, através da identificação e compreensão dos principais elementos que compõem a linguagem visual e da linguagem dos quadrinhos em particular. Contextualizou-se a história das HQs e foi discutido e experimentado diferentes modos de produção de quadrinhos, culminando com a produção de HQs que foram editadas gerando a publicação de duas revistas em quadrinhos na escola. Conclui-se com a análise da experiência que os quadrinhos na escola podem ser mais uma importante forma de comunicação e expressão entre os estudantes e o mundo.

Palavras-chave: Ensino de Artes; Escola; HQs.

QUADRINHOS NA SALA DE AULA: O OLHAR DO PROFESSOR

FRANCIELLE DE QUEIROZ ZURDO

Esta comunicação se propõe a apresentar os resultados de uma dissertação de mestrado acerca do ponto de vista do professor em relação aos quadrinhos. O intuito foi aferir as vozes e os olhares de professores sobre o uso das histórias em quadrinhos em sala de aula. A justificativa deve-se ao fato de não haver pesquisas que dialoguem com o tema. Para isso: a) levantamos possíveis definições sobre os quadrinhos, partir do conhecimento prévio e da familiaridade dos professores com as HQs pelas suas respostas; b) compreendemos a formulação da atividade com quadrinhos sugeridos por cada docente. Para sustentarmos essa pesquisa, buscamos fundamentação teórica em Cagnin (1975, 2014), Vergueiro (2014), Ramos (2011, 2012, 2014), Kress (2010), Marcuschi (2008), Koch (2009), Bakhtin (2011 [1979]), Maingueneau (2006, 2015), Eco (2012), Pina (2012) e Gonçalo Junior (2004). O caminho metodológico desta pesquisa dividiu-se em seis etapas desde o levantamento das escolas parceiras da pesquisa até as atividades propostas aos professores. Após as atividades e levantamentos sobre o perfil leitor dos professores, percebemos que os docentes: 1) entendem que os quadrinhos têm um estatuto lúdico, mas que colaboram como porta de entrada para a leitura; 2) leem e utilizam quadrinhos em sala de aula, porém, parte deles afirma que seus materiais não apresentam HQs; 3) existe uma ideia entre o corpo docente de que os quadrinhos são mais atraentes em relação à forma, ou seja, chamariam mais a atenção dos alunos. Sabemos que esta pesquisa visa contribuir para o cenário atual sobre o trabalho com as HQs e que, outros pesquisadores podem contribuir com diversos vieses e estabelecer outros caminhos de análise. Nosso anseio é contribuir para a formação dos estudantes de Letras e atuais e futuros professores, abrindo possibilidades para refletir sobre os dados que tabulamos e mostrar novos caminhos de pesquisa.

Palavras-chave: HQs; Ensino; Professor; Conhecimento.

FAZENDO UM TCC EM QUADRINHOS: OS DILEMAS DE UMA FUTURA EDUCADORA EM ARTES VISUAIS

GIORDANA CENCI DAL CASTEL

PAULA MASTROBERTI

Este trabalho consiste na apresentação do meu trabalho de conclusão de curso em Licenciatura em Artes Visuais na Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Tal trabalho possui um diferencial inovador dentro da Academia de Artes da minha universidade, pois ele foi feito integralmente no formato dos quadrinhos. Dessa forma, utilizo os quadrinhos como tema, pesquisa e estética de formatação deste trabalho, em acordo com os princípios da a/r/tografia, que propõe a inclusão de outras linguagens no discurso científico (Belidson; Irwin, 2013). Com ele, trago diversos questionamentos sobre os quadrinhos na escola, desde sua aplicação em planos de ensino até sua prática em sala de aula. A atual pesquisa surgiu de uma relação de longa data com o mundo das histórias em quadrinhos e da experiência de estágio obrigatório em artes com alunos de uma escola estadual da zona norte da cidade de Porto Alegre. O texto em que a pesquisa se desenvolve baseia-se no pensamento de muitos estudiosos dos quadrinhos, entre eles, principalmente, Ivan Brunetti (2013), Scott McCloud (2006) e Thierry Groensteen (2015). Acredito que, com este trabalho, os espectadores possam questionar-se a respeito dessa modalidade da arte nas escolas e ter um novo entendimento a respeito dos diversos tipos de utilização dos quadrinhos nas aulas de artes. E especialmente, espero que professores e futuros professores sintam-se motivados a explorar essa modalidade de forma criativa e consciente.

Palavras-chave: HQs; Ensino de Artes; Quadrinhos e Educação; Quadrinhos e Ensino de Artes.

AS DIFERENTES MANEIRAS DE USAR AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS COMO RECURSO PEDAGÓGICO NAS AULAS DE LÍNGUA INGLESA EM ESCOLAS PÚBLICAS

GRACYELLA GONZAGA ARANTES

O processo de ensino e aprendizagem de uma língua estrangeira atualmente nas escolas públicas tem sido um grande desafio, tendo em vista as condições culturais, econômicas, sociais e outras, que permeiam dentro das escolas. Talvez um dos problemas que tem ajudado em considerar um grande desafio o ensino de língua estrangeira, esteja relacionado também com o problema de má formação dos profissionais que atuam nas escolas, que muitas vezes também não obtiveram o aprendizado da língua no período da faculdade e se vê obrigado a dar aula de inglês utilizando métodos que não prendem a atenção dos alunos. Com isso, professores sem qualificação na área assumem turmas, lecionando sem o conhecimento das diversas metodologias de ensino, de forma não consistente, o que pode ser a causa da aversão dos alunos ao idioma. A fim de munir o professor com uma metodologia inovadora para o ensino de Língua Inglesa, propõe-se a inserção de Histórias em Quadrinhos (HQs) como material de apoio ao ensino. O contexto social a que grande parte dos alunos da rede pública de ensino pertence é, na maioria das vezes, a principal interferência na aquisição de uma segunda língua, devido à falta de material didático que envolva a temática de seu cotidiano. Cabe ao professor buscar novas estratégias para que, no processo de ensino e aprendizagem, os obstáculos que impedem os alunos de se apropriarem da língua-alvo sejam removidos e estes sintam-se motivados com a metodologia diferenciada com o uso das HQs na aquisição da língua estrangeira durante as aulas de língua Inglesa em escolas públicas.

Palavras-chave: HQs; Diferente Recurso; Língua Inglesa.

DA GIBITECA À GIBICON: QUADRINHOS, CULTURA E IDENTIDADE EM CURITIBA (1982-2012)

GUILHERME IEGER DOBRYCHTOP

O presente trabalho pretende compreender como a cultura de quadrinhos em Curitiba se desenvolveu a partir da fundação da Gibiteca de Curitiba, no ano de 1982, e como este cenário curitibano de quadrinhos culminou no evento Gibicon, o qual teve sua primeira realização em 2012. O fio inicial deste trabalho parte da fundação da Gibiteca não apenas por esta existir enquanto um acervo de histórias em quadrinhos, mas também pelo fato de que, servindo como espaço para a leitura de quadrinhos, também possibilitou o encontro de diversos entusiastas desta mídia. E, além do encontro de pessoas com interesses em comum, a Gibiteca torna-se um importante espaço no momento em que oferta seminários e oficinas com teóricos dos quadrinhos e quadrinistas, de forma que o espaço não serve apenas como um acervo de quadrinhos, mas também como um espaço que ensina a ler, escrever e desenhá-los, tornando-se um espaço onde é possível conhecer novos quadrinhos, leitores destes e também criá-los. Com base nisto, é proposto que a Gibiteca de Curitiba teve fundamental papel na criação de um grande público de quadrinhos, mas também na formação de diversos quadrinistas. E esta modificação no cenário de quadrinhos curitibano que teve início na Gibiteca culmina no evento Gibicon, o qual, em 2012, surgiu para comemorar os 30 anos da Gibiteca, e serviu como espaço definitivo para artistas e entusiastas do Brasil todo conhecerem quadrinhos, expor seu trabalho e também aprender sobre estes, servindo como uma ampliação do que a Gibiteca fez por anos, e continua fazendo. Desta forma, estes espaços e suas influências em aspectos culturais pretendem ser analisados, utilizando fontes de jornais, websites e os próprios quadrinhos, amparando-se em teóricos da cultura, como Stuart Hall, a fim de compreender a influência destes espaços no cenário cultural de quadrinhos em Curitiba.

Palavras-chave: Identidade; Cultura; HQs; Curitiba; Gibiteca de Curitiba.

AS HQs NA CONSTRUÇÃO DA HISTÓRIA DO ALUNO SURDO

JANAINA TUNUSSI DE OLIVEIRA

DOANI EMANUELA BERTAN

O presente trabalho propõe uma reflexão acerca do uso das Histórias em Quadrinhos (HQs) no ensino de português L2 para surdos. Compreender o significado de uma HQ exige, além de um vocabulário amplo, o conhecimento da cultura na qual a produção se insere. Sabe-se da importância do uso de imagens como facilitador do processo de ensino-aprendizagem, principalmente para alunos surdos. Contudo, o humor presente nas HQs requer, em alguns casos, conhecimentos linguísticos avançados e, para que a compreensão seja efetiva, além da relação imagética presente na HQ lida, o aluno surdo deve dominar a estrutura da língua portuguesa (que é sua L2) e suas ambiguidades. O objetivo específico é apresentar as estratégias utilizadas pelo professor bilíngue (Português/Libras) para promover o ensino-aprendizagem através do humor nas HQs aos alunos surdos no contexto de sala de aula, recorrendo a recursos diversos que aproximem a cultura surda da cultura brasileira. O questionamento que guia a pesquisa é: “Quais estratégias devem ser mobilizadas para o uso de HQ no ensino de português L2 para surdos?” Os pressupostos teóricos baseiam-se em estudos acerca do humor e da linguagem das HQs (Lins, 2002; Ramos, 2009; Mota, 2013) e a aplicação dessa teoria no contexto de português para surdos (Farias, 2006; Vieira, 2009; Vieira e Araújo, 2012). Busca-se, com este trabalho, apontar alguns caminhos a serem percorridos para o uso do humor nas aulas de português L2 para surdos.

Palavras-chave: Português L2; HQs, Surdez; Ensino.

A INSERÇÃO DA DIVULGAÇÃO CIENTÍFICA EM CARTUNS DE UM LIVRO DIDÁTICO DE LÍNGUA PORTUGUESA: CONTRIBUIÇÕES PARA A FORMAÇÃO DE LEITORES CRÍTICOS REFLEXIVOS

JÉSSICA MÁXIMO GARCIA

Considerando que o cenário educacional está cada vez mais aberto para um currículo centrado nas práticas sociais de linguagem e suas heterogeneidades, várias propostas curriculares, materiais didáticos e pesquisas acadêmicas têm indicado de diferentes formas a necessidade de o ensino de língua assumir as múltiplas linguagens como uma questão central. (ROJO, 2012 e 2013; BUNZEN & MENDONÇA, 2013; MARCUSCHI, Beth 2013; SETTON, 2011; DIONISIO, 2013, 2011 e 2008). Desse modo, esta apresentação tem como objetivo evidenciar, em um primeiro momento, a inserção de textos de divulgação científica em gêneros discursivos dos quadrinhos, por exemplo, os cartuns, em Livros Didáticos (LD) de Língua Portuguesa do segundo ciclo do Ensino Fundamental. Em um segundo momento, observar como as atividades de compreensão e interpretação propostas, a partir da leitura de cartuns com abordagem científica do LD Vontade de Saber Português 8º ano, possibilita ao aluno refletir criticamente em relação a assuntos de áreas e temas específicos. Segundo Kleiman (1989), a leitura além de ser um ato social, é considerada um processo interativo que envolve diversos níveis de conhecimento, como o linguístico, textual e de mundo para que a compreensão do texto seja possível. Acreditamos que esta pesquisa seja relevante, uma vez que, de acordo com Ramos (2010), apesar da antiga desvalorização dos quadrinhos na escola, hoje existe incentivo governamental, por exemplo, através das orientações oficiais, como o PCN (Parâmetros Curriculares Nacionais, 1998), a inserção em vestibulares, ENEM, dentre outros, o que viabiliza a existência de pesquisas nesse âmbito, evidenciando a relevância dos gêneros quadrinhos no processo de ensino-aprendizagem. Podemos dizer que, gradativamente, vivenciamos práticas escolares que apostam na institucionalização das múltiplas linguagens como um dos objetos a ensinar no ensino de língua materna.

Palavras-chave: Cartum; Leitura; Livro Didático.

EXPERIÊNCIAS PEDAGÓGICAS COM HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: MEDIANDO PRÁTICAS DE VIOLÊNCIA NA ESCOLA

LEONARDO RIBEIRO DA SILVA

A presente proposta tematiza o ensino do conteúdo de Lutas nas aulas de Educação Física escolar, em interface com a temática da violência e da diversidade como eixos transversais. A pesquisa está sistematizada em um conjunto de 10 aulas ministradas para crianças do 3º ano do Ensino Fundamental numa escola da rede pública. A escolha desse tema se deu a partir da identificação de que as Lutas, consideradas conteúdos obrigatórios no currículo escolar, pouco são tratadas e abordadas na trajetória da Educação Básica, tendo como justificativa central a falta de qualificação dos professores em relação a esse conteúdo e o receio de suscitar a violência ao coloca-la em discussão. Nosso intuito é instigar as crianças a respeitar e a conviver com as diferenças de forma harmoniosa e proporcionar a ampliação do leque de possibilidades de se trabalhar com o ensino de Lutas, numa perspectiva inovadora, bem como desconstruir estereótipos como, por exemplo, de que as lutas são atividades “masculinas”. A metodologia utilizada contou com a leitura das histórias em quadrinhos dos (X-Mens), a exibição de uma animação, as quais resultaram em um debate, e atividades de práticas corporais envolvendo jogos de combate, em um enredo de narrativas à semelhança simplificada do sistema RPG (Rolling Play Games).

Palavras-chave: HQs; Lutas; Violência da Discriminação.

HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E ENSINO DE CIÊNCIAS: UMA OFICINA COM A TURMA DA MÔNICA

LUCIANA DE AGUIAR SILVA

Este trabalho é resultado da pesquisa realizada, durante o período do mestrado, em uma escola estadual, no município de Campinas. E tem como referencial teórico os trabalhos de Feijó (2010), Eisner (1989), Chinen (2011), Ramos (2010), Muanis (2006), Carvalho (2009), Pizarro, (2009), Carvalho, (2006), Torres (2007) entre outros. O objetivo foi desenvolver uma oficina de Ciências, utilizando as Histórias em Quadrinhos (HQs) como recurso didático. Neste sentido, buscamos compreender os quadrinhos como uma linguagem que emprega imagens e texto para expressar ideias. Além disso, procuramos conhecer um pouco da história dos quadrinhos, em especial no Brasil. Tendo sido considerados, por um tempo, prejudiciais às crianças, os quadrinhos chegam as escolas, dessa vez, incentivados por educadores de todas as áreas. Assim sendo, os quadrinhos se tornam um instrumento a serviço de práticas motivadoras, em especial no ensino de Ciências, e que estão à disposição dos professores que desejem se aventurar em práticas educativas com o uso dos quadrinhos. Nossa oficina foi realizada em três etapas, utilizando os quadrinhos disponíveis na escola. Na primeira etapa, discussão sobre os quadrinhos e leitura de algumas histórias; na segunda, leitura e debate de HQs previamente selecionadas com o tema educação ambiental; na terceira, produção de HQs com os alunos (as). A partir disso, pudemos analisar as HQs produzidas pelas crianças e observar a influência da linguagem dos quadrinhos. E mesmo apresentando alguns equívocos, para o ensino de ciências, os quadrinhos podem ser de grande valia na sala de aula e é imprescindível a intervenção do professor (a) no uso dessa linguagem.

Palavras-chave: Educação; Ensino de Ciências; HQs.

AS REPRESENTAÇÕES SOCIAIS DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS PELOS PROFESSORES

LUCIO LUIZ

A prática escolar no Brasil é pautada pelos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN), diretrizes definidas pelo Governo Federal com o objetivo de orientar os professores. Há um PCN para cada grupo de disciplinas, sendo obrigatório para a rede pública de ensino e facultativa para a rede privada. Um dos temas transversais na área de Linguagens nos PCN são as histórias em quadrinhos, consideradas como um dos gêneros adequados para o trabalho com a linguagem escrita. Os PCN ainda indicam que eles deveriam estar presentes nas bibliotecas escolares. Contudo, os estudos sobre o assunto geralmente posicionam o professor como alguém que já possui uma predisposição para o uso dos quadrinhos, não havendo nenhum questionamento acerca do real interesse do docente ou sequer se ele considera os quadrinhos como uma ferramenta realmente importante ou pertinente. Diante disso, esta pesquisa investiga professores de Educação Básica quanto à sua prática docente na utilização das histórias em quadrinhos em sala de aula, utilizando a Teoria das Representações Sociais de Serge Moscovici, que permite que se observe se os professores realmente correspondem à expectativa que as pesquisas acadêmicas sobre quadrinhos em sala de aula posicionam a respeito deles e se efetivamente possuem uma preparação para o uso das histórias em quadrinhos, tanto em sua potencialidade artística quanto utilizando suas possibilidades de desenvolvimento da linguagem visual, ou acabam por se focar no que conhecem, dentro de sua zona de conforto (como no caso de um uso exclusivo de adaptações literárias).

Palavras-chave: Representações Sociais; Educação; HQs; Professor.

SUPER-HERÓIS E A DIFUSÃO DA CIÊNCIA DE FORMA LÚDICA

LUIZ AUGUSTO FINATTI FRANCISCO

Nos últimos anos, pesquisadores brasileiros têm se debruçado para a questão da utilização dos quadrinhos no ensino de ciência, especialmente no ensino não formal como forma de difusão científica (CARUSO, CARVALHO e SILVEIRA, 2005; NASCIMENTO JR., 2013). As histórias de super-heróis, cujo principal meio de circulação são os quadrinhos, tomam como inspiração diversos conceitos científicos (GRESH e WEINBERG; 2002). Realizando-se análises críticas, também é possível perceber que essas histórias trazem a discussão, ainda que de forma sutil, temas de âmbito social e filosófico, como o racismo, preconceito, limites éticos da ciência, entre outros (DUCAN e SMITH, 2009; COSTELO, 2009; DIPAOLO, 2011). O objetivo deste trabalho é relatar a experiência da elaboração e aplicação de um programa de educação não formal, cujo tema foi os personagens do grupo X-Men. A atividade, elaborada na forma de um RPG, foi realizada durante três encontros, e contou com a participação de 15 estudantes de uma escola pública do município de São Paulo. Dentro do RPG, foram incluídas, na forma de resolução de problemas, discussões críticas sobre diversidade, preconceito, e sobre os limites éticos da manipulação genética pelo homem. Ao final do jogo, os alunos puderam dar sua opinião sobre a atividade, e feedback obtido foi muito positivo. A proposta sofrerá modificações para que possa ser aplicada pontualmente, em espaços não formais de ensino, como instituições de educação, museus, parques, etc.

Palavras-chave: Super-Heróis; Difusão Científica; Ensino de Ciências.

TOMOE YUKISHIRO E A REPRESENTAÇÃO DA ESPOSA JAPONESA EM SAMURAI X

MAGNO ROCHA OLIVEIRA

Falar de quadrinhos históricos em geral, nos remete a narrativa de um fato histórico. Entretanto ao usarmos a nona arte como meio, e adentrarmos no campo dos mangás, temos uma divergência muito grande com a afirmação anterior. Barbosa (2005, p. 107) comenta que “os japoneses souberam trabalhar os elementos ficcionais com documentos históricos, criando junto ao público leitor um forte elo entre o real e o imaginário popular”, e várias são as obras que exemplificam isso. Podemos destacar Vagabond, de Inoue Takehito, que conta a história de Musashi Miyamoto, e Peace Maker Kurogane, de Senno Knife, que conta, de uma maneira bem fantasiosa, as aventuras de Tetsunosuke Ichimura enquanto membro do Shinsengumi. Como citado, não somente temos a exposição de fatos históricos, mas uma mistura de fantasia e realidade, e mesmo assim, podemos afirmar que esses mangás atuam como disseminadores da cultura japonesa tradicional. O autor Nobuhiro Watsuki em Samurai X faz uma representação tanto de fatos históricos, usando-os como plano de fundo para sua obra, como de usos e costumes da sociedade japonesa no conturbado período que foram os últimos anos do Bakufu Tokugawa. Usando como base os estudos feitos pela antropóloga americana Liza Dalby, podemos notar como Tomoe representa com riqueza de detalhes e sutilezas, a mulher e a esposa de camponês japonês daquele período, e isso é visto em seus diálogos e nas suas interações sociais, sejam elas com Kenshin, ou com outros personagens. Assim sendo um mangá age naturalmente como um difusor da História e dos usos e costumes da Sociedade Japonesa Feudal.

Palavras-chave: Mangá; Representação; Mulher.

HQ E HUMOR: UMA PROPOSTA INTERCULTURAL PARA O ENSINO DE ITALIANO LE

MARIA EUGENIA SAVIETTO

DENISE MARIA MARGONARI

JANAINA TUNUSSI DE OLIVEIRA

Trabalhar com histórias em quadrinhos no ensino de língua estrangeira - Italiano pode ser uma atividade muito prazerosa e de grande relevância para a aprendizagem. É possível abordar aspectos culturais relevantes e o humor nas HQs tem um papel fundamental para potencializar este processo. Dentre as diversas potencialidades de trabalho com o humor, escolhemos o desenvolvimento da interculturalidade. O humor tem se mostrado uma ferramenta intercultural e salienta a possibilidade de se explorar, inclusive, a comparação que aponta semelhanças e diferenças entre a cultura do aluno e a da língua apreendida. Sendo assim, o humor pode, também, favorecer a aprendizagem e o entendimento de questões de ordem linguística e social. A imigração é um tema muito bem recebido nas aulas de italiano no Brasil, devido à grande quantidade de descendentes e simpatizantes dessa etnia em nosso país, principalmente nas regiões sul e sudeste. Este estudo sugere atividades práticas para o ensino da língua e cultura italianas, apresentando o personagem Radicci, do cartunista e jornalista brasileiro Carlos Henrique Iotti. Criado em 1983 como uma caricatura do imigrante italiano no sul do país, pode ser considerado um anti-herói, pois é beberrão, guloso e preguiçoso, completamente o contrário à imagem que se tem, ao estereótipo que se faz do colono italiano trabalhador, que contribuiu com o seu suor para o crescimento de nosso país. A pesquisa tem por base o referencial teórico de interculturalidade (Kramsch, 1996; Byram, 1997) e de humor (Margonari 2001 e 2006; Oliveira, 2015; Savietto, 2016). Cabe ao professor, em uma atitude facilitadora, estar atento aos materiais autênticos, para proporcionar essa experiência entre culturas na sala de aula, fazendo com que o aluno reflita, não apenas sobre a cultura ensinada, mas, também, sobre a própria cultura, traçando relações que o façam realmente aprender a língua estrangeira como prática social.

Palavras-chave: Humor; HQs; Italiano; Língua Estrangeira; Interculturalidade.

OUTRAS CONSIDERAÇÕES SOBRE A CARACTERIZAÇÃO DE CHARLIE BROWN E AS CLASSES GRAMATICAIS

MARIA ISABEL BORGES

CAROLINE VIEIRA SANTOS

Neste trabalho, o objetivo principal é verificar de que maneira as classes gramaticais são mobilizadas para a caracterização do personagem Charlie Brown, nas tiras cômicas produzidas por Charles Schulz. As classes gramaticais são comumente abordadas pelos tradicionais parâmetros escolares no ensino de língua portuguesa com o fim de aprender e decorar as suas definições e como catalogar cada palavra. Porém, Antunes (2007; 2014), Macambira (1975), Neves (2011), Pinilla (2013) – exemplos de um olhar descritivo sobre o português – apontam direções para expandir o foco na nomenclatura e definição descontextualizada do uso. Tradicionalmente, o adjetivo, por exemplo, é a classe morfológica responsável pela expressão, especificação e caracterização de seres e coisas, com atribuição de estados, condições temporárias, características positivas e negativas, inerentes ou não, físicas ou psicológicas... (PINILLA, 2013; MACAMBIRA, 1975). Charlie Brown é apresentado nas introduções de diversas coletâneas de “A Turma de Charlie Brown” (também publicadas como “Minduim”, “Snoopy” ou “Peanuts”) como garotinho adorável e preocupado com o sentido da vida (às vezes, caracterizado como estoico, segundo Keillor (2010)). Ampliando a maneira como um personagem é caracterizado como fixo, raramente são listadas suas qualificações, de antemão, para o leitor. Elas vão sendo construídas ao longo do desdobramento narrativo de cada tira; e assim, a percepção desse garotinho vai se esboçando. Além de um olhar descritivo e contextualizado das classes gramaticais (ANTUNES; 2007; 2014; NEVES, 2011; PINILLA, 2013), as questões identitárias (BAUMAN, 2007; HALL, 2000; WOODWARD, 2000; BORGES, 2004) serão utilizadas para a caracterização do Charlie Brown, incluindo, é claro, a percepção da linguagem dos quadrinhos segundo Cagnin (2014) e Ramos (2009). Em linhas gerais, observou-se um conformismo de viés estoico em relação à vida, frequentemente tematizada quando ele se apoia no muro, inclusive encontrando um sentido para a existência dos braços.

Palavras-chave: Classes Gramaticais; Caracterização de Personagem; Charlie Brown.

QUEM É O LEITOR DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS?

MARIA JACIARA DE AZEREDO OLIVEIRA

A pesquisa propõe uma investigação sobre a definição de “quem é o leitor de quadrinhos”. Para desenvolver esta questão traz elementos dos campos da Filosofia, Psicologia, Leitura e Memória de modo a trabalhar conceitos como Afeto, Existência e Experiência e Identidade que são centrais para o desenvolvimento do trabalho. Busca, sobretudo no Campo da Memória, elementos que levaram os indivíduos a se aproximarem e identificarem com a narrativa quadrinística, já que se pauta na ideia da Memória Social como um território de disputas e diversos processos de produção de sentidos além de ressaltar a existência de uma relação entre a nossa memória individual e a social. A partir da indagação: Quem é o leitor de quadrinhos? Desenvolvida a partir das reflexões oriundas dos trabalhos sobre a tipologia de leitores de quadrinhos de Vergueiro (2005) e a recepção da leitura de Quadrinhos na USP de Vergueiro e Santos (2006). Busca subsídios nos estudos de recepção de Jauss (1994), nas teorias quadrinísticas de Vergueiro (2005), nas articulações sobre a identidade nerd de Santos (2014), no campo da Memória com Gondar (2016) e Salztrager (2016) e na psicologia com as teorias sobre Identidade e Identificação. Opta pelo método de pesquisa qualitativa e exploratória ao apresentar um olhar pouco explorado pelos Campos da Ciência da Informação, Biblioteconomia e Memória e desenvolve a investigação a partir Pesquisa bibliográfica. Destaca que o objetivo de tal indagação, que não pode ser respondida de forma simplista devido a sua complexidade, não é solucionar um problema teórico e sim apontar um entre os diversos caminhos possíveis de se explorar esta questão, além de apresentar material para a discussão e a construção de novas reflexões sobre a Identidade do Leitor de Quadrinhos e/ou a desconstrução de algumas ideias naturalizadas sobre tal conceito.

Palavras-chave: Leitores de Quadrinhos; Identidade; Memória.

A UTILIZAÇÃO DE TIRINHAS COMO RECURSO PEDAGÓGICO EM AVALIAÇÕES DE LÍNGUA INGLESA: UMA ANÁLISE DAS PROVAS DA ESCOLA DE ESPECIALISTAS DE AERONÁUTICA (EEAR)

MARISA HELENA DE OLIVEIRA SILVA

Por decênios, os intelectuais resistiram à inserção das histórias em quadrinhos no mundo das artes. No entanto, ao longo dos anos, a ideia de que os quadrinhos são empregados apenas como linguagem direcionada para as massas, com o intuito de proporcionar diversão, vem sendo desmistificada. Atualmente os quadrinhos estão entre os inúmeros gêneros textuais, alvo de pesquisas científicas por estudiosos das mais diversas áreas, e são utilizadas não apenas nos mais variados meios midiáticos, como também como recurso pedagógico na área da Educação. Eles estão presentes inclusive em provas de ingresso para diversas instituições de ensino, dentre elas as organizações militares. Este artigo tem por objetivo analisar a linguagem utilizada nos balões de fala das tirinhas presentes nos exames de admissão ao Curso de Formação de Sargentos (CFS) da Escola de Especialistas de Aeronáutica (EEAR), uma das escolas de formação da Força Aérea Brasileira (FAB). Serão analisadas as provas de Língua Inglesa (LI), especificamente as questões envolvendo tirinhas, em provas anteriores, sob o enfoque morfológico, sintático, fonológico e cultural. Tal análise, de caráter qualitativo, será realizada à luz de Bronckart (1999), o qual concebe a organização textual como um folhado composto por três estratos: infraestrutura geral do texto, mecanismos de textualização e mecanismos enunciativos.

Palavras-chave: Gêneros Textuais; HQs; Exame de Admissão.

DOS MÚLTIPLOS SENTIDOS: GRAVURA E HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NA FORMAÇÃO DE LEITORES

MARJORIE GARRIDO SEVERO

Esta comunicação aborda a experiência da oficina de gravura e histórias em quadrinhos com crianças do Movimento Sem Teto de Sergipe. Em média doze crianças, de 5 a 14 anos, participaram da oficina que desenvolvemos durante três meses, de abril a junho de 2016. A oficina fez parte, num primeiro momento, do projeto sobre Intervenção Urbana, intitulado “Ocupação”, do professor Dr. Lorenzo Bordonaro, visitante no Programa de Pós-Graduação em Antropologia da Universidade Federal de Sergipe. A oficina possibilitou-nos a experimentação das técnicas de gravura e de produção de histórias em quadrinhos aliadas a apresentação de artistas e autores à luz da teoria dos letramentos sob uma perspectiva sociocultural. Tomamos como embasamento teórico-metodológico estudos de Soares (1998), Rojo (2009), que promovem discussões a respeito do letramento. A abordagem foi realizada a partir da experiência empírica acompanhada de um diário de campo, dos resultados da oficina de gravura e história em quadrinhos e dos depoimentos das crianças. Assim foi possível interpretar os múltiplos sentidos atribuídos as imagens e textos trabalhados nos encontros com as crianças participantes. Para fundamentar a interpretação da categoria “sentido” utilizamos os aportes da psicologia histórico-cultural, com os estudos de Vigotski. A apreensão dos efeitos de sentido a partir de elementos contidos nas imagens produzidas, nas histórias em quadrinhos, nos textos e nas nossas experiências de leitura, indica que a imagem é interpretada a partir de perspectivas socioculturais; que as atividades de leitura favorecem o letramento visual junto a mediação do professor.

Palavras-chave: HQs; Letramento Visual; Semiótica; Ensino de Artes.

AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NA FORMAÇÃO INICIAL DE PROFESSORES E PROFESSORAS DA EDUCAÇÃO BÁSICA

MARTA REGINA PAULO DA SILVA

BRUNO T. GALASSE

O presente trabalho objetiva compartilhar a experiência do uso das histórias em quadrinhos (HQs) na formação inicial de professores e professoras da educação básica. Parte da defesa de que é preciso superar antigos preconceitos em relação aos quadrinhos e reconhecer neles seu potencial criativo, capaz de permitir, a partir de sua leitura e produção, que os/as educandos/as experimentem outras formas de percepção e com isso leiam o mundo a partir de outras lentes. Nesse sentido, problematiza o preconceito historicamente construído acerca dessas narrativas, bem como o uso “didatizado” destas nas escolas, que termina por tirar sua força criativa e as coloca exclusivamente a serviço dos interesses didáticos, empobrecendo o caráter narrativo e humano destes artefatos culturais. Dentre os vários interlocutores/as presentes neste diálogo destacam-se Walter Benjamin, Paulo Freire e Will Eisner. Como resultados, observa-se que muitos/as estudantes não têm a cultura da leitura de HQ, chegando mesmo a desconhecer sua linguagem, e quando a tem, esta está restrita à Turma da Mônica. Verifica-se ainda que, quando colocados/as ao desafio de terem de criar suas próprias histórias, apresentam sentimentos e atitudes contraditórios, pois ao mesmo tempo em que há estranhamento e resistência, há também curiosidade em experimentar; assim, superado esse primeiro momento de resistência, terminam por transformar tal trabalho em uma experiência prazerosa e aberta ao próprio imaginário, não só pelo conhecimento da linguagem das HQs, mas pela possibilidade de retornarem ao desenho, visto que, em sua grande maioria, tiveram ao longo de sua formação o silenciamento do traço, o que levou muitos/as a abandonarem, precocemente, esta forma singular de expressão humana. Desta forma, é possível concluir que, no próprio processo formativo, na medida em que tais desafios vão sendo superados, essa experiência termina por configurar-se em uma reflexão crítica sobre o pensar e o fazer pedagógico.

Palavras-chave: Educação; Formação Docente; HQs.

QUADRINHOS E EDUCOMUNICAÇÃO: DO POTENCIAL PEDAGÓGICO DAS HQs AO SEU USO NO COTIDIANO ESCOLAR

NATÁLIA ROSA MUNIZ SIERPINSKI

O intuito do presente trabalho é apresentar algumas reflexões partindo de uma experiência educacional que ocorreu durante o processo de estágio da autora, na Escola Desembargador Amorim Lima. Naquela ocasião, foi proposta a criação de um projeto educacional que dialogasse com a escola e seu entorno. O projeto em questão consistiu numa oficina sobre histórias em quadrinhos, que foi feita em dois períodos com os educandos da manhã e da tarde da escola, com enfoque na Turma da Mônica, de Maurício de Sousa, as quais serviram de conteúdo-base pelo fato das HQs tradicionais serem conhecidas pela maioria dos educandos, possibilitando uma relação mais horizontal na troca de impressões/conhecimentos além de surgirem novos interesses e debates ao serem apresentadas edições que não eram tão populares entre os educandos, como a Turma da Mônica Jovem e as Graphic Novels do selo MSP. Relataremos todo o desenvolvimento do projeto, da ideia original, ao estudo e observação da relação entre os educandos e os quadrinhos no espaço da biblioteca da escola, até suas conclusões, de modo a construir uma reflexão crítica que aponte seus eventuais acertos e erros. Apresentaremos reflexões acerca da relevância do uso das histórias em quadrinhos para a educação e quais potencialidades pedagógicas a oficina em questão trouxe, além de ponderar sobre as produções feitas e o que elas revelam acerca do processo, aprofundando o estudo acerca da relação entre educação e quadrinhos.

Palavras-chave: Educação; Turma da Mônica; HQs.

CONEXÕES ENTRE QUADRINHOS E GEOGRAFIA E A CONSTRUÇÃO DE NOVOS PONTOS DE VISTA

RAFAEL MARTINS DA COSTA

O Objetivo desse trabalho é apresentar o potencial da linguagem dos quadrinhos no ensino, como estímulo à reflexão, ao pensamento crítico e, inclusive, à produção do sentimento de alteridade. Tais capacidades são importantes, pois elas podem contribuir na construção de relações sociais de maior respeito entre as pessoas, e destas com todas as formas de vida do planeta, requisitos mais que necessários nesse momento tão conturbado do planeta. O estudo tem como ponto de partida a leitura da obra de Nick Sousanis, intitulada *Unflattening*, e as possíveis articulações entre os conceitos apresentados por ele e outros discutidos na área de Geografia, mais precisamente, os elaborados pela autora Doreen Massey, em seu livro *Pelo Espaço*. Lembrando, além disso, que estas conexões também podem ser estendidas para outros campos de conhecimento. Para Sousanis (2014) a riqueza do mundo não pode ser traduzida apenas por palavras. A escrita, se usada exclusivamente, pode “achatar” nossa percepção, cada vez mais restringida e colocada em “caixas” pela sociedade urbano-industrial-escolarizada, que nos apresenta poucas opções de pensar e sonhar. Sousanis coloca que o uso da imagem pode oferecer um novo posicionamento, texto e imagem, como dois pontos-de-vista distintos. Massey (2008) faz um raciocínio parecido, para ela, a lógica separadora do tempo e do espaço permite o surgimento de uma imaginação de mundo que não respeita as diferenças de cada cultura. Para essa forma de pensar, o mundo está dividido entre sociedades, avançadas e sociedades primitivas. Para estas últimas só resta querer “avançar” no tempo e chegar ao patamar das primeiras. Para os países pobres a única alternativa é tornarem-se “desenvolvidos”, ou seja, não existe futuro aberto para essa imaginação espacial, apenas é possível um tipo de futuro. Existem mais conexões, mas fico com estas por enquanto, que ilustram bem a intenção do trabalho.

Palavras-chave: HQs; Geografia; Alteridade.

A BOMBA ATÔMICA E O PROFESSOR: UMA LEITURA DE TRINITY EM SALA DE AULA

RODRIGO OTÁVIO DOS SANTOS

A Segunda Grande Guerra é um dos temas abordados pelos professores de História do ensino fundamental e médio que mais chama a atenção dos alunos. Afinal, é um conflito bélico, pungente que foi esquadrinhado de diversas maneiras por diferentes mídias, sendo que a principal delas o cinema e, em especial, o cinema hollywoodiano. Isto posto, podemos dizer que o professor possui diferentes visões do conflito. Entretanto, praticamente todas elas abordam o holocausto e a selvageria cometida por Hitler durante o conflito e raras abordam a selvageria norte-americana ao explodir duas bombas nucleares no Japão. É justamente este ato que a história em quadrinhos Trinity, de Jonathan Fetter-Vorm procura explorar. Esta obra da arte sequencial aborda a criação, a explosão e as consequências do lançamento da maior arma de destruição em massa já criada pelo ser humano. Com base nesta leitura, este artigo pretende dialogar com o professor de História e conceder a ele mais instrumentos para sua prática em sala de aula, em especial na leitura e na relação ensino-aprendizagem no que tange ao conhecimento específico deste conflito. Para tanto, utilizaremos autores que versam sobre histórias em quadrinhos como Ramos, Gordon, Vergeiro, Groensteen, Cagnin entre outros, e no que fala sobre a História do conflito, utilizaremos autores como Hobsbawm, Napolitano, Arbex Jr., Santos, Oliveira entre outros.

Palavras-chave: Formação Docente; História; Segunda Guerra Mundial.

HQs PROMOVENDO A EDUCAÇÃO AMBIENTAL E A CONSCIÊNCIA DO DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL

SILVIA REGINA FÉLIX DE OLIVEIRA

THIAGO VASCONCELLOS MODENESI

O imaginário, o ideário e as atividades humanas sempre foram motivo de inspiração para o universo dos quadrinhos. Ao longo da história escrita da humanidade pode-se perceber a presença dos quadrinhos como representação ficcional da mesma através de incontáveis personagens evidenciando as múltiplas possibilidades humanas. Nosso artigo busca estabelecer como a temática da sustentabilidade encontra um importante espaço de expressão nos quadrinhos, no Brasil e no mundo, conseguindo contribuir para um trabalho de conscientização e educação ambiental, trazendo em seus contextos questões relacionadas ao consumo sustentável e aos comportamentos e práticas de sustentabilidade. O desenvolvimento sustentável surge a partir de muitas décadas de estudos e desdobramentos em diversas áreas da atividade humana, para Seiffert (2011) houve uma progressiva expansão da degradação do meio ambiente, para que se chegasse a uma consciência da necessidade de se trabalhar o necessário desenvolvimento humano de forma sustentável. Para Seiffert (2011) o desenvolvimento humano até os anos 50 do século XX vinha sendo focado apenas pelo aspecto econômico, no entanto diversos desdobramentos desta conduta levam o homem a repensar as questões socioambientais que até então se encontravam relegadas ao segundo plano. Neste contexto, este artigo apoia-se na leitura de diversos mecanismos, que foram e são fundamentais para a aceitação de uma nova mentalidade sustentável, sendo foco de nossa leitura o recorte importante feito pelas revistas em quadrinhos que somam esforços para o processo de desenvolvimento sustentável. Como exemplo e foco de nossa pesquisa discutimos a HQ brasileira Heróis do Clima – A aventura e a ciência por trás das mudanças climáticas, de Caco Galhardo, que traz a temática das preocupações com o planeta Terra e reflexões de como devemos nos preocupar e contribuir para que possamos cuidar dele. O autor contribui com seu formato para conscientizar e auxiliar no entendimento das questões ligadas a sustentabilidade.

Palavras-chave: HQs; Educação Ambiental; Sustentabilidade; Desenvolvimento Sustentável.

ATELIER BD: O ENSINO DO FRANCÊS LÍNGUA ESTRANGEIRA ATRAVÉS DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

TEURRA FERNANDES VAILATTI

Pensando em um modo de abordar as histórias em quadrinhos na aula de francês língua estrangeira, foi criado um curso temático, chamado Atelier BD, ofertado semestralmente pela Aliança Francesa de Curitiba/Paraná desde 2015. A proposta é desenvolver estratégias de leitura do gênero e aprender a língua francesa através de atividades de leitura que constituem uma alternativa metodológica para o ensino da língua estrangeira, sobretudo em relação ao que é comumente encontrado nos livros didáticos. Nesse sentido, através da iniciativa do Atelier, busca-se oferecer pistas (todavia questionáveis) para uma abordagem coerente e abrangente das histórias em quadrinhos em aula de língua estrangeira e conseqüentemente um modo de possibilitar ao aluno a sua entrada no diálogo com o gênero. Parte-se essencialmente dos conceitos de gênero do discurso, de enunciado e da noção de dialogismo (BAKHTIN, 1992, 1998; BAKHTIN; VOLOSHINOV, 2009) para a elaboração das atividades de leitura e, além disso, de outros autores que vão pontualmente contribuir para a discussão. Na proposta do Atelier, compreende-se que a sala de aula deve ser um espaço catalisador da experiência de leitura do aluno, no caso das histórias em quadrinhos, a ideia é ampliar seu repertório e torná-lo íntimo desta linguagem, é ser capaz de compreender as formas da língua, das imagens e dos conteúdos dos discursos que estão marcados por aspectos da vida sociocultural.

Palavras-chave: Ensino; Francês Língua Estrangeira; HQs.

MISS MARVEL E A DESCONSTRUÇÃO DO ARQUÉTIPO DE SUPER-HEROÍNA

THAINÁ BARBOSA OLIVEIRA

Para entender as mudanças que vem ocorrendo na produção de roteiros com protagonismo feminino nos quadrinhos, é importante analisar o trajeto de personagens femininas no universo da HQ, entendendo a evolução na forma de apresentar heroínas mulheres, como uma representação da demanda do público feminino. A partir desta perspectiva, esta pesquisa tem por objetivo analisar a ruptura na forma de representação de uma heroína nas histórias em quadrinhos. A análise do quadrinho Miss Marvel, escrito por G. Willow Wilson dá-se a partir do estudo sobre representação da imagem na linguagem da estória em quadrinhos proposta por Umberto Eco e dos estudos de Stuart Hall sobre Identidade Cultural, onde o autor analisa a crise de identidade na pós-modernidade e as mudanças que isso acarreta na Indústria Cultural, como o aprofundamento da busca pelo lugar de fala feminino e o seu protagonismo na cultura pop. Na HQ Miss Marvel, é possível observar um conflito no qual Kamala não se vê como o arquétipo apropriado para o de uma super-heroína, nesse período de choque e descoberta, age apenas por instinto e se transforma no que acha que deveria ser uma heroína, com características físicas que nada tinham a ver com suas feições paquistanesas, de pele morena e nariz adunco, ela se transmuta para uma figura tipicamente americana, um ato de desespero que demonstra como a representatividade funciona.

Palavras-chave: Cultura Pop; Identidade; Representatividade.

HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: PROCURA E ACESSO NOS COLÉGIOS PÚBLICOS EM PONTA GROSSA - PARANÁ

THOMAS MAYCON MACIEL

As Histórias em Quadrinhos são veículos de comunicação e entretenimento com diversas influências e finalidades. Dentre elas, a aplicação no ensino se dá em disciplinas de maior aproximação com seu “campo de criação”, como no evidente caso de Artes, mas podendo estar em algumas nem tão próximas, como na Física, assim colaborando de igual maneira para uma nova perspectiva de seu uso. Essa mudança de “status” em relação a tais instrumentos no Brasil se deve a algumas propostas estatais que movimentaram o mercado editorial no início do século XXI, buscando uma nova proposta e novas ferramentas para a aprendizagem, além, claro, da lógica movimentação mercadológica que esta indústria de novos materiais didáticos possibilita. O objetivo da pesquisa em questão é analisar no contexto das escolas públicas de Ponta Grossa - Paraná se houve a utilização de tais recursos dentro da sala de aula e/ou como indicação para pesquisas dos alunos. Além disso, tem-se como objetivo auxiliar o levantamento da disponibilidade das HQs nas bibliotecas e seu histórico de empréstimo por parte dos estudantes. A pesquisa se baseará em questionários aplicados com jovens dos 3º anos do Ensino Médio de 5 colégios da cidade, sendo cada um em diferentes zonas da cidade, desde a central, até as regiões mais periféricas, e contando com o auxílio dos responsáveis pelas bibliotecas para o levantamento dos empréstimos realizados no período dos últimos 5 anos.

Palavras-chave: HQs; Educação; Colégios Públicos.

OS NÚMEROS DO PNBE (2006-2014): A IDENTIFICAÇÃO DOS QUADRINHOS NAS ESCOLAS

VANESSA YAMAGUTI DO NASCIMENTO

Os quadrinhos têm tido grande destaque nos programas governamentais de incentivo à leitura. Um deles o PNBE – Programa Nacional Biblioteca da Escola -, criado em 1997, comprou HQs (Histórias em Quadrinhos) de 2006 a 2014. Em 2009, Vergueiro e Ramos (2009) foram os primeiros a divulgar uma lista com todas as obras referentes aos quadrinhos identificados até aquele momento, ao todo 38 livros. Yamaguti (2013 e 2014) atualizou a lista até o ano de 2012, identificando 81 quadrinhos. Posteriormente, Boff (2014), em sua dissertação de mestrado, divulgou que se tratava de 118 quadrinhos até 2014. Em sua tese, Borges (2016), também referente a todo o período de compra, chegou ao número de 116 HQs. Em todas as listas há desencontro de informações, isso, possivelmente, deve-se ao fato de como são divulgadas as listas de compras, visto que há diferença de uma e outra, e informações que facilitariam a identificação não são divulgadas ou são de forma incompleta. Por exemplo, em 2010, a obra A Odisseia foi adquirida pelo PNBE através da editora SM, mas, para saber que se trata de um quadrinho, não basta olhar a lista, é preciso pesquisar o nome da editora, pois consta na lista a razão social, e não há qualquer indicação de que a obra seja uma HQ. E foi isso que constatamos nas escolas municipais de Barueri – município localizado na grande São Paulo e objeto de análise desta comunicação, obras que não apareciam em nenhuma das publicações mencionadas. Desta forma, nossa exposição apresentará uma atualização desses números, a partir do que foi identificado nas escolas e em nova pesquisa realizada nos sites das livrarias, das editoras e alguns que divulgaram as listas de quadrinhos adquiridos no período de 2006 a 2014.

Palavras-chave: PNBE; HQs; Educação.

(RE)CONTANDO A GEOGRAFIA EM QUADRINHOS DIGITAIS: APONTAMENTOS PRELIMINARES DE UMA EXPERIÊNCIA EDUCATIVA

VINICIUS ARANTES DE SOUZA

O presente artigo tem por finalidade apresentar os resultados preliminares de uma pesquisa em desenvolvimento no Programa de Pós-graduação em Educação (PPGE), da Universidade Federal do Triângulo Mineiro (UFTM), sobre os impactos exercidos pela criação de quadrinhos digitais na compreensão de questões socioespaciais contempladas pela Proposta Curricular de Geografia, vigente na rede pública estadual de ensino paulista, diga-se de passagem, a maior do país e da América Latina. O fato de englobar dois recursos pedagógicos (histórias em quadrinhos e tecnologias digitais da informação e comunicação), cuja utilização gera intermináveis discussões no âmbito escolar, em seus diferentes níveis, torna a proposta de tal pesquisa altamente complexa e desafiadora. Portanto, para concretizá-la recorreremos ao pensamento de pesquisadores de diversas áreas do conhecimento como Waldomiro Vergueiro, Paulo Ramos, Flávio Calazans, Álvaro de Moya, Sônia Bibe Luyten, David Paul Ausubel, José Armando Valente, Nídia Nacib Pontuschka, entre outros, mesclando horas de estudos teóricos com a mediação de atividades de criação/autoria on-line, nas quais desafiamos um grupo de estudantes concluintes do Ensino Fundamental a criar seus próprios quadrinhos digitais acerca de temáticas abordadas nas aulas de Geografia. Independentemente dos apontamentos ora alcançados, acreditamos que a experiência aqui relatada constitui-se em mais uma importante contribuição rumo à consolidação de práticas pedagógicas mais significativas e menos excludentes.

Palavras-chave: Autoria; Ensino de Geografia; Quadrinhos Digitais.

Quadrinhos, História e Cultura



COLAGEM, MONTAGEM, CARTOGRAFIA: AÇÕES E PROCESSOS EM BUSCA DO DESVELAMENTO DA CIDADE CONTEMPORÂNEA

ADRIANA CAÚLA

ANDRÉ COSTA DE ABREU

Com origem crítica e questionadora, plenas de inovações gráficas e abordagens variadas, as imagens urbanas das narrativas gráficas (CYRNE) vieram ao longo da história enriquecendo e ampliando visões, expondo problemáticas e gerando reverberações na reflexão sobre as cidades e toda sua conjectura. HQs recentes permitem pensar criticamente a ressonância entre nossas cidades vividas e as cidades criadas. Na composição de um panorama justaposto da produção contemporânea das HQs e da historiografia da cidade, torna-se evidente o poder da ficção para a reflexão e discussão sobre o urbano, sobre os processos de construção de nossas cidades e todos os discursos, ideais, forças e desejos que fazem parte das práticas que as envolve. Este artigo tem como objetivo apresentar a metodologia que vem sendo construída na pesquisa “Diante de Imagens Urbanas. Aproximações da Cidade Contemporânea”. Nesta pesquisa, através da noção de colagem, montagem e cartografia, exploramos diferentes maneiras de ver e articular imagens urbanas criadas por diferentes campos (HQs e Arquitetura e Urbanismo). Através destes processos buscamos outras formas de compreensão e desvelamento da cidade. Objetiva-se retirar as imagens da lateralidade nos estudos historiográficos, problematizando sua especificidade, seus tempos, suas relações com outras imagens e outros sujeitos (BENJAMIN; DIDI-HUBERMAN). Abrimos a dois campos que tem o desenho e a imagem como meio principal de expressão com a intenção de escapar de saberes compartimentados. A imagem, mais especificamente a imagem urbana, é tomada como um objeto de construção progressiva e que corresponde a uma história das mentalidades e não simplesmente a uma história de técnicas (PEREIRA). A transversalidade e a ação proposta de pensar por imagens (WARBURG), conectando tempos, ideias e discursos, são forma de diluição de fronteiras disciplinares fugindo da linearidade e da unidirecionalidade e do pensamento dedutivo.

Palavras-chave: Imagens Urbanas; Historiografia; Processos Metodológicos.

A VIRILIDADE DE TEX WILLER: OS PRIMÓDIOS

ALINE FERREIRA ANTUNES

Este artigo é resultado de pesquisas em torno das representações do personagem de fumetti Tex Willer: duas iniciações científicas, uma monografia de conclusão de curso e, um ano de mestrado (Programa de Pós-graduação em História da Universidade Federal de Uberlândia), na linha de História e Cultura, sob orientação do professor Marcelo Mahl. Tex é um dos mais antigos personagens de fumetti, produzido desde 1948. Criado por Giovanni Luigi Bonelli (roteiro) e Aurelio Galeppinni (desenhos) perdura até hoje no mercado, sob responsabilidade da Sergio Bonelli Editore em Milão. Também conhecido como Águia da Noite, assume responsabilidades como: ser ranger do Texas, chefe das tribos Navajos, agente indígena e um justiceiro. Suas aventuras se passam nos Estados Unidos da América (EUA) na segunda metade do século XIX. A escolha do título para o artigo tem dupla referência: 1) por se tratar de uma abordagem em torno das primeiras revistas lançadas, que trazem a construção do personagem, seu “alicerce” e, 2) por ser uma pesquisa que se encontra em desenvolvimento no mestrado. Já no título encontra-se o objetivo do trabalho: desmontar a construção da personalidade de Willer com foco em dois conceitos: herói e virilidade. Honra, heroísmo, virilidade, força e agilidade em duelos, conferidas ao personagem em seus primeiros lançamentos lhe conferem sua “marca”, seu alicerce. Esta é a base sob a qual os autores constroem Tex e que serão reproduzidas posteriormente por outros roteiristas e desenhistas da série. Metodológica e teoricamente, este trabalho traz discussões realizadas ao longo da disciplina Tópicos Especiais em Política e Imaginário, ministrada por Maria Elizabeth Carneiro, e também nas leituras de Georges Vigarello (2013), Tania Navarro Swain (2008), Judith Butler (2003) e Ediliane de Oliveira Boff (2014). Além de autores específicos da área de História e Cultura: Pierre Bourdieu (2008) e Roger Chartier (1990).

Palavras-chave: HQs; Tex Willer; Virilidade.

PONDO À PROVA AS RAÍZES DE O AMIGO DA ONÇA

ANA CRISTINA CARMELINO

Esta comunicação busca apresentar os resultados de pesquisa que investiga as raízes de O Amigo da Onça, história em quadrinhos de humor criada pelo desenhista Péricles de Andrade Maranhão (1924-1961) para a extinta O Cruzeiro. Publicada em coluna fixa da revista brasileira entre as décadas de 1940 e o início da de 70, ela mostrava semanalmente o personagem-título colocando outras pessoas em situações embaraçosas e constrangedoras. Uma das figuras mais importantes e populares do humor gráfico brasileiro daquele tempo, O Amigo da Onça guarda um bastidor sobre sua concepção ainda a ser confirmado. Fernandes (1987) e Caruso (1999) registram que a criação desse personagem teria se pautado em Enemigos del Hombre, de Guillermo Divito (1914-1969), história publicada na revista argentina Patoruzú de 1936 a meados de 1940. A série apresentava situações análogas, ou seja, pessoas eram postas em constrangimentos por outras. Não há, no entanto, estudo científico que ateste esse dado. Daí o interesse de entender suas raízes. Desse modo, o objetivo é expor os dados de um estudo comparativo, que averigua a existência de pontos de contato do humor gráfico argentino na produção visual brasileira, focando nas personagens Enemigos del Hombre e O Amigo da Onça. O estudo comparativo leva em conta não apenas a leitura e a análise das histórias em exemplares de Patoruzú e O Cruzeiro, buscando verificar temas explorados, recursos gráficos e linguísticos usados na produção do humor e na configuração dos dois personagens, mas também a consulta a obras das áreas de História e Comunicação que permitem que sejam contextualizados os aspectos biográficos de autores e de suas produções gráficas humorísticas aqui tomadas como objetos de análise.

Palavras-chave: História; O Amigo da Onça; Enemigos del Hombre.

A HISTORIETA QUE CONTA HISTÓRIA: A REALIDADE NARRADA POR QUINO EM SEU QUADRINHO MAFALDA

ANA PAULA DANIEL

Partindo das premissas de que os intelectuais em sua produção se relacionam dialeticamente com a realidade, e de que a obra de um intelectual transparece aspectos políticos, culturais e ideológicos do momento histórico em que a produção e o próprio intelectual se situam, propomo-nos a considerar as narrativas do quadrinista argentino Quino em sua obra Mafalda, de modo que esta produção seja tomada como fonte histórica, servindo de base para a construção de uma narrativa histórica acerca da época em que esta obra foi produzida e, ainda, do próprio autor enquanto sujeito histórico. Os quadrinhos têm grande impacto social por se valerem de estratégias linguísticas e imagéticas ligadas à cultura de massa e à indústria cultural, influenciando ideologicamente sua recepção e os modos da sociedade de abstrair a realidade. Pensando no contexto latinoamericano da época na qual se situa a obra Mafalda de Quino, encontramos uma plêiade de intelectuais que elaboram esquemas para a compreensão da realidade que os cerca, ressudando suas relações dialéticas com o mundo em suas obras. Nesse sentido, tanto a revisão da literatura produzida sobre estes assuntos -- as teorias linguística e cultural sobre os quadrinhos, e os estudos acerca do papel do intelectual na América Latina, além da análise de quadrinhos da Mafalda, visando desvelar seu teor ideológico, político e cultural que reflete a postura do próprio artista -- são os meios mais pertinentes para a condução desta pesquisa. Assim, esperamos contribuir para o enriquecimento das construções das narrativas históricas acerca do período estudado, apontando aspectos culturais, políticos e ideológicos tanto da realidade narrada através da obra de Quino quanto do próprio artista.

Palavras-chave: História Intelectual; Quadrinhos; Quino; Mafalda.

PUNIÇÃO PARA TODOS OS PECADOS... AMERICANOS?

ANDRÉ MOREIRA DE OLIVEIRA

Esta comunicação pretende discutir a manufatura das histórias em quadrinhos do personagem The Punisher (O Justiceiro no Brasil) em seu formato dirigido ao público adulto. Nesse conjunto de histórias a ser analisada é possível perceber o viés de uma política da direita norte-americana onde o autor Garth Ennis trabalha com a valorização do pensamento militar e da instituição do exército americano como uma força de promoção da justiça internacional e nacional por meios no mínimo discutíveis (execução sumária, tortura entre outras práticas). Para a fundamentação dessas narrativas o autor faz uso de uma série de fatos históricos que criam o pano de fundo da ação. A essência da discussão é a manipulação de materiais históricos de modo a justificar para o leitor o uso de uma arbitrária e sistemática obliteração dos direitos humanos dentro e fora do território americano. Fazendo uso da contextualização esse tipo de violação ganha ares de algo verdadeiro em si e, portanto, inquestionável. Como uma espécie de versão para os quadrinhos da máxima “contra fatos não existem argumentos”. A narrativa competente em que são plasmados esses conceitos e fatos fazem com que a elegia e as incorreções fantasiosas desse tipo de argumento passe quase que despercebidas, e mais, fundamentam uma espécie de ode ao herói americano.

Palavras-chave: Justiceiro; Garth Ennis; Exército Americano.

A TRADUÇÃO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS LATINO-AMERICANAS NO BRASIL: 50 ANOS DE HISTÓRIA

BARBARA ZOCAL DA SILVA

Esta comunicação tem como objetivo apresentar os resultados iniciais do estudo histórico-descritivo das traduções de histórias em quadrinhos latino-americanas que tenham a língua espanhola como língua-fonte, que tenham sido traduzidas no Brasil e publicadas em formato de livros (livretos e álbuns), entre os anos 1970 e 2016. Ao entendermos a posição central que a tradução ocupou (e ocupa) na construção do repertório de histórias em quadrinhos brasileiras e no desenvolvimento do mercado editorial nacional, consideramos imprescindível o resgate e a construção dessa História a partir do referencial teórico das traduções de histórias em quadrinhos, inserido nos Estudos da Tradução; a fim de ressaltar e historicizar a relevância dessa prática, além de compreender a condição social de produção e circulação dessas traduções em suas numerosas incidências de manipulação (KAINDL, 1999; 2010). Sobretudo no que se refere às traduções de histórias em quadrinhos oriundas de países de língua espanhola, especialmente da Argentina, o país que mais se destacou na produção de histórias em quadrinhos na América do Sul (RAMOS, 2010). A História que narraremos abordará fatores comerciais e econômicos, problemas de distribuição, problematizará motivações que impedem um intercâmbio entranhado dessas traduções no Brasil, e questionará se tais HQs não mais pertencem ao escopo da cultura de massa.

Palavras-chave: HQs; Historiografia da Tradução; América Latina.

PROTAGONISMO FEMININO NOS QUADRINHOS: REPRESENTAÇÃO, FEMINISMO E SUPER-HERÓIS

OTONIEL OLIVEIRA

O presente estudo abordará a forma como os quadrinhos, como um produto concernente da indústria cultural (McLUHAN, 2006) são marcados, ao longo de sua história de pouco mais de cem anos, por protagonistas masculinos em tramas que evidenciam umas fantasias de poder (CIRNE, 2012). Esse preceito, ainda hoje bastante difundido, reflete uma recorrência discursiva que coloca no centro da narrativa a figura masculina, relegando a mulher, salvo algumas pontuais exceções, o papel de coadjuvante, interesse amoroso ou mesmo de prêmio para o protagonista homem (MADRID, 2013). Com a chegada de debates feministas durante todo o século XX e XXI, desmistificou-se a feminilidade e o símbolo do feminino criado pela sociedade (BLUTLER, 2009), da mesma forma, a representatividade feminina nos quadrinhos mudou: do papel secundário e frágil, para o protagonismo; da representação superficial e fetichista, para o empoderamento e a complexidade e abrangência de temas (OLIVEIRA, 2007). Tal perspectiva no entanto só será possível com a análise de três protagonistas femininas no gênero de super-heróis dos comics americanos, todas com histórias publicadas nos anos recentes no Brasil: A Mulher-Maravilha década de 40, a Mulher Invisível do Quarteto Fantástico dos anos 80 e a versão feminina do Thor, encarnado pela Jane Foster nos anos de 2010. Essa mudança da relevância feminina, mais do que somente um entendimento por uma mudança social, também é uma fonte de análise e entendimento do zeitgeist que vivemos (HEGEL, 2001).

Palavras-chave: HQs; Representação Feminina; Feminismo.

MULHERES NOS QUADRINHOS: INVISIBILIDADE E RESISTÊNCIA

CAROLINA ITO MESSIAS

GIULIA CRIPPA

O objetivo do artigo é reconstituir historicamente a atuação feminina no mercado editorial de quadrinhos, com foco nos Estados Unidos e Brasil, e refletir sobre os caminhos da produção contemporânea, sobretudo, com uso de ferramentas online. Também será apresentado um levantamento das principais autoras de quadrinhos que publicam na internet no Brasil. O mercado editorial de histórias em quadrinhos no Brasil foi influenciado, desde o início, pelo mercado norte-americano e muitos títulos foram importados, desde a década de 1930. A trajetória do mercado norte-americano é marcada por avanços e retrocessos da participação feminina, entre as décadas de 1930 e 1990. Em geral, o trabalho feminino nas editoras era feito às margens da produção majoritariamente feita por e para homens, o que fez com que muitas desenhistas, roteiristas e coloristas fossem desconhecidas do público. A formação do mercado underground de quadrinhos (ou comix, como ficaram conhecidos), juntamente com a evolução das técnicas de impressão, abriram novos caminhos para as mulheres, que passaram a produzir histórias com viés feminista, abordando temas ligados à identidade, sexualidade e luta contra o sexismo. Muitas dessas HQs foram reunidas em antologias, que tinham como objetivo dar visibilidade ao trabalho feminino, de acordo com as pesquisas de Hilary Chute e Trina Robbins. Com a popularização da internet, as dinâmicas de produção e consumo de histórias em quadrinhos vêm se diversificando. Além da ampliação dos formatos disponíveis, as ferramentas digitais auxiliam a formação de grupos com interesses comuns, onde é possível trocar experiências e divulgar trabalhos, características que se aproximam da noção de convergência midiática, proposta por Henry Jenkins. Sites e grupos nas redes sociais foram criados no Brasil para discutir a falta de mulheres no cenário dos quadrinhos e para dar visibilidade às produções femininas, como é o caso do Lady's Comics e do Zine XXX.

Palavras-chave: HQs; Mulheres; Mercado.

DEBATENDO QUADRINHOS NAS MÍDIAS SOCIAIS: CRÍTICA E POLARIZAÇÃO NO ENGAJAMENTO DIGITAL

CELBI VAGNER MELO PEGORARO

No período de instabilidade política e de rápida evolução no campo dos valores, sejam eles progressistas ou conservadores, a cultura digital tem apresentado novas formas do debate público. Em muitos casos, de forma repentina e avassaladora, os debates condenam, inocentam e/ou distorcem os fatos, muitas vezes sem os detalhes terem sido apresentados integralmente e sem a presença da versão ou participação ativa de seus protagonistas. Não se trata de um problema específico do Brasil e nem restrito aos quadrinhos. O objetivo deste artigo é analisar, a partir do levantamento seletivo, casos debatidos publicamente de produtos culturais envolvendo temas como política, violência e identidade, sejam estes produtos as histórias em quadrinhos, tiras em quadrinhos ou charges, e verificar como se estrutura a polêmica da discussão dentro do contexto da cultura digital. Os exemplos são variados e incluem um trabalho do cartunista Laerte, uma história da revista Turma da Mônica Jovem e as charges da revista The New Yorker na época da Olimpíada em 2016. A análise foi feita a partir de pesquisas documental e bibliográfica, usando como arcabouço teórico os trabalhos de Manuel Castells (2001) sobre internet, Henry Jenkins (2009 e 2014) sobre cultura e engajamento digital, Paulo Ramos (2010) com a tipologia dos quadrinhos, John B. Thompson (2000) que teorizou o escândalo político, e do crítico Robert Hughes (1993) que desenvolveu uma análise da “cultura da reclamação”.

Palavras-chave: Cultura Digital; HQs; Engajamento.

QUANDO AS PALAVRAS NÃO BASTAM: O ROMANCE GRÁFICO NA RECUPERAÇÃO DA MEMÓRIA COLETIVA

DAISY MOTA DA SILVEIRA

A evolução dos quadrinhos nos últimos anos está ligada, entre outros, a dois aspectos importantes: a necessidade de narrar eventos da memória individual e o rompimento com os padrões estereotipados de histórias de super-heróis. Com base nessas novas demandas, estabeleceu-se o romance gráfico, com qualidades artísticas e literárias que colocam os quadrinhos em um novo nível. Tendo suas origens em uma das produções de Will Eisner, Um contrato com Deus, o gênero ganhou notoriedade com Maus, de Art Spiegelman, o relato de um sobrevivente do Holocausto que rompeu com a estética dos comics tradicionais e provou o potencial artístico das histórias em quadrinhos de desenvolver temas delicados. A partir de Spiegelman, várias obras fundamentadas em relatos traumáticos surgiram. Na Espanha, a partir de 2007, com a Ley de Memoria, narrativas sobre os eventos conturbados ocorridos durante o século XX, no contexto da Guerra Civil Espanhola e do franquismo, começaram a encontrar espaço após anos de silenciamento do Estado. Dentre as obras lançadas, El arte de volar, de Antonio Altarriba e Kim (publicada em português pela editora Veneta), é um dos romances gráficos mais premiados. De 2009, o livro foi concebido em razão da necessidade do autor, Altarriba, de superar o suicídio de seu pai. Assim como ele, outros autores passaram a descrever os traumas vivenciados por seus familiares, que, durante anos, não puderam falar sobre as experiências daquele período. Assim, este trabalho tem o intuito de apresentar um breve panorama histórico sobre o romance gráfico, a escolha desse gênero para a reconstrução da memória histórica do período da Guerra Civil Espanhola e a importância desse movimento para a memória coletiva na Espanha.

Palavras-chave: Comics; Romance Gráfico; Trauma; Memória.

SANGRANDO HISTÓRIA: MAUS E UMA NARRATIVA DO HOLOCAUSTO A CONTRAPELO

DANILO NAGIB QUEIROZ DE MATTOS

Toda manifestação artística é uma fonte histórica. Partido desta ideia, estamos propondo neste trabalho uma análise historiográfica a partir da história em quadrinhos Maus: A história de um sobrevivente. Esta produção de Art Spiegelman, além de sua grande relevância no meio dos quadrinhos alternativos dos EUA do pós-underground, tem como epicentro contar a história de Vladek Spiegelman, pai de Art, judeu sobrevivente de Auschwitz. Maus se conta a partir das entrevistas de Art com seu pai, em uma mistura de ficção e não-ficção. O primeiro elemento fica às custas dos personagens antropomorfizados, estratégia clássica dos quadrinhos. O segundo, pelo conteúdo autobiográfico, metalinguístico e histórico. Seguindo estas ideias, este artigo se centra em identificar a relevância deste quadrinho acerca do polêmico tema do holocausto. Além disso, nos atentamos em como o relato deste sobrevivente se mostra como um fragmento único para reconstrução deste momento crítico da história contemporânea, a partir da perspectiva do oprimido, suas tradições e sutis formas de resistência. Para tal, foi necessário também analisarmos a obra através das metáforas e dos símbolos utilizados por Art Spiegelman, entendendo que eles traduzem, de forma densa, porém lúdica, a tática fascista de estereotipação e desumanização do “outro”, tornando possível uma assimilação profunda de tal problemática por parte do leitor de Maus.

Palavras-chave: HQs; Walter Benjamin; História a Contrapelo.

EL LUNFARDO EN LOS CÓMICS ARGENTINOS: EL CASO DE FUEYE

DAVID GIMÉNEZ FOLQUÉS

A finales del siglo XIX nace en Argentina, y principalmente en Buenos Aires, lo que conocemos como lunfardo, es decir, aquella forma lingüística con aspecto de jerga que pertenecía sobre todo a los estratos sociales bajos del español de Argentina. Muchas de las voces que surgieron en este contexto eran de nueva creación, como es el caso de los préstamos (principalmente del italiano), arcaísmos, palabras inversas, etc. El lunfardo escala al resto de capas sociales gracias al contexto artístico: la música, el teatro, la literatura. Hoy en día el lunfardo está perfectamente instaurado en el español argentino como marca de identidad, mientras que continúa siendo representado por diversas formas artísticas, como es el caso de las viñetas. En este último ámbito vamos a centrar esta investigación, en concreto en el cómic Fueye (2008) de Jorge González. Esta obra retrata perfectamente el ambiente donde nació esta jerga lunfarda, es decir, el conventillo, el tango, la soledad, la crudeza de los estratos sociales bajos, los inmigrantes con pocos recursos. Cuenta la historia de un barco que zarpa desde Italia a principios de siglo XX con destino a Buenos Aires, para vivir así el proceso social, político y cultural del cambio que la inmigración europea provocó en Argentina. En definitiva, analizaremos tanto el contexto cultural como el lenguaje de Fueye, específicamente nos centraremos en el aspecto léxico, ya que González aplica un tono fuertemente lunfardo a sus personajes. A continuación, extraeremos los ejemplos más significativos como muestra de la identidad argentina.

Palavras-chave: El Lunfardo; Fueye; Historietas Argentinas.

MÔNICA E MAFALDA: REFLEXOS E CONSTRUÇÃO DA MEMÓRIA DO FEMINISMO

DÉBORA DO NASCIMENTO

Mônica e Mafalda são personagens femininas fortes que compõem o imaginário de muitas gerações. Mafalda foi publicada por 10 anos, mas ainda é uma das obras com alto índice de vendas e aprovação. Já a Mônica é publicada há mais de 50 anos e agora possui uma versão destinada ao público adolescente. Este projeto pretende analisar as histórias em quadrinhos dessas personagens, verificando de que modo as narrativas podem ter contribuído para a formação de mulheres e também se apresentam reflexos do avanço do feminismo, como se supõe. As obras citadas podem ter contribuído na formação de ideais feministas? Sendo parte do imaginário infantil de algumas gerações, pode ter contribuído na construção de uma memória coletiva política do feminismo? A arte é transformadora. Quadrinhos, a nona arte, tem características ainda mais intensas: é, além de transformadora, um registro das mudanças da sociedade. Partindo da análise das personagens Mônica e Mafalda, pretendo verificar como essas personagens fortes, com características pouco similares aos padrões sociais instituídos para o lugar das mulheres (frágeis, passivas, sonhadoras) são ao mesmo tempo parte transformadora de suas leitoras e também registro de memória de suas mudanças. Embora ainda incipiente esta pesquisa objetiva trabalhar com os conceitos de mulher de Simone de Beauvoir, memória coletiva, de Nietzsche e Halbwachs e os conceitos de artes e afetos em Deleuze. A análise das obras em quadrinhos buscando elementos feministas e registro de memória de momentos históricos e mudanças sociais será fundamental. Será necessária a realização de entrevistas com leitoras de uma ou ambas as obras (Mônica e Mafalda), para coleta a respeito de suas percepções quanto à contribuição da obra em sua formação pessoal e entrevistas com acadêmicas que trabalham o feminismo, a respeito de suas percepções sobre as obras, partindo de um olhar já acadêmico dessas leituras.

Palavras-chave: HQs; Feminismo; Memória.

OS QUADRINHOS E A CONSCIÊNCIA CRÍTICA ACERCA DO AUTORITARISMO DO MUNDO CONTEMPORÂNEO: O ETERNAUTA II DE OESTERHELD

DOUGLAS PIGOZZI

O objetivo é o de apresentar os quadrinhos da graphic novel O Eternauta II, do roteirista Héctor Germán Oesterheld e do desenhista Francisco Solano López, como uma história que problematiza e aprofunda a análise do tema do autoritarismo do Estado, em específico na América Latina, apresentando a resistência da sociedade civil em relação a essas formas políticas de opressão. Entendendo as histórias em quadrinhos como produções sociais que tem como fundo cenários políticos, O Eternauta II foi produzido em tempos de violência política e de ditadura militar e apresenta, de modo metafórico, o conflito entre as classes sociais no mundo capitalista, num contexto em que as classes sociais detentoras do poder econômico também possuem o poder político, fazendo uso sistemático da repressão contra as classes sociais que vivem do trabalho (e não do capital). Tal discussão remete ao tema dos direitos humanos, pois discute a opressão política e o terrorismo do Estado. Como arcabouço teórico, é analisado autores que trabalham com a problemática das ditaduras militares e dos regimes autoritários no capitalismo (Hannah Arendt, Oswaldo Coggiola e Richard Gillespie), do pensamento socialista (Karl Marx e Ernesto “Che” Guevara), além de teóricos que analisam histórias em quadrinhos (Waldomiro Vergueiro e Paulo Ramos).

Palavras-chave: HQs; Oesterheld; Sociologia Política.

PEDAGOGIA O MEDO DO FIM DO MUNDO: WATCHMEN E A CORRIDA NUCLEAR

EDUARDO CALIL

A corrida nuclear é uma das marcas da Guerra Fria. O fim do período de Distensão e o início da chamada Segunda Guerra Fria reergueram, juntamente com o governo Reagan nos EUA e apesar dos acordos SALT, uma nova fase dessa corrida. Porém, mesmo com uma nova intensificação na produção de armas e na busca de novas tecnologias, muitos acreditavam que, em última instância, nenhum dos lados faria um ataque inicial, pois sabia que poderia ser conseqüentemente destruído. É o que foi chamado na época de Doutrina da Destruição Mútua Assegurada, com a sigla MAD (louco, em inglês). Essa doutrina colocava que cada lado tinha um potencial militar nuclear suficiente para destruir o outro lado e a si mesmo, pois caso fosse atacado por qualquer razão, retaliaria de forma igual ou ainda pior. Apesar disso, todo período foi tomado pela tensão e medo de que alguém cometeria um erro ou uma loucura, e um ataque resultaria no fim do mundo. Esse imaginário é um dos aspectos centrais da HQ Watchmen, escrita por Alan Moore e desenhada por Dave Gibbons, na década de 1980. Assim, o objetivo deste trabalho é perceber como Watchmen ilustra esse sentimento de medo e tensão, bem como ajuda a construí-lo. Para tanto, transitamos pelo imaginário científico e tecnológico da época, pelas implicações da corrida nuclear estabelecida pelas grandes potências, chegando aos sentimentos gerados por ela, que vão de um medo do extermínio da raça humana a uma valorização do passado devido à possibilidade de ausência de futuro.

Palavras-chave: Watchmen; Guerra Fria; Corrida Nuclear.

RELATOS HISTÓRICOS E LENDAS ATRAVÉS DOS QUADRINHOS: UM MEIO DE FORTALECER OS TRAÇOS CULTURAIS DA CIDADE MARTINS (RN)

ERIVAN SANTOS DE AMORIM

O presente estudo traz um aprofundamento sobre relatos e lendas, pois foi verificado que no município Martins (RN) que com o passar do tempo o hábito de se contar histórias oralmente tem perdido forças com as gerações atuais. O presente estudo aborda a importância da História oral e as forças que compreendem o diálogo de tal maneira a serem emanadas futuramente como relatos do que foi o passado, valorizando as memórias do interlocutor que por vias quando o fato não aconteceu com ele já seria uma segunda ou terceira explanação de gerações de relatos da memória do indivíduo, conforme Portelli (2001, p.10). Luiz da Câmara Cascudo aborda que o folclore e as tradições populares são como uma ciência antropológica, onde não se faz literatura sem tradição popular. A pesquisa traz um resgate de memórias e lendas da cidade de Martins (RN), onde o foco principal é trazer os fatos históricos e lendas para a narrativa dos quadrinhos a fim de disseminar e manter os traços culturais e memórias de um local, e também fortalecendo a divulgação das raízes do mesmo de forma atrativa, por ser uma linguagem que aborda vários aspectos da comunicação, assim também dentro deste estudo será abordado a linguagem dos quadrinhos como meio didático de ensino de História, lendas e manutenção das tradições culturais de uma determinada localidade.

Palavras-chave: História; Lendas; HQs.

O ADVENTISMO E AS COMICBOOKS: UM BREVE PANORAMA DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NOS PERIÓDICOS EM LÍNGUA INGLESA

FELIPE SILVA CARMO

BRENNER DA SILVA NOVAES

ALLAN MACEDO DE NOVAES

Recentemente, no contexto brasileiro, os esforços acadêmicos direcionados ao estudo das Histórias em Quadrinhos (HQs) pretendem, de pouco a pouco, abranger as ciências da religião. Com esse propósito, os objetos de estudo são abordados de diversificadas perspectivas teológicas a fim de demonstrar possíveis intersecções entre a 9ª arte e o discurso religioso. Dentro desse arcabouço teórico, este trabalho sugere o estudo das HQs de uma perspectiva religiosa específica: a Igreja Adventista do Sétimo Dia. Historicamente, no contexto brasileiro, essa denominação de vertente protestante restauracionista possui, à semelhança de muitas outras, um relacionamento conflituoso com as HQs, ora conferindo a elas status demoníaco, ora utilizando-as como ferramenta evangelística. Tendo em vista que o adventismo no Brasil possui fortes vínculos ideológicos com contexto americano “entre outros de fala inglesa”, o objetivo deste trabalho é investigar as relações que o adventismo no exterior desenvolveu com as HQs no decorrer de sua história como instituição a fim de explicar, em ocasiões futuras, a sua manifestação no Brasil. Para tanto, foram inseridos os vocábulos comic, comic books, comics, comic strips, funny pictures e funnies no “Office of Archives, Statistics, and Research (ASTR)”, a base de dados dos periódicos adventistas em língua inglesa. Nesse processo, foram encontrados 511 resultados para análise e classificação.

Palavras-chave: HQs; Religião; Adventismo.

LAERTE E O PÓS-IMPEACHMENT: UMA ANÁLISE DA ARTE DE LAERTE SOBRE O GOVERNO TEMER

FERNANDA ALCÂNTARA PESTANA BAZAN

Este artigo propõe uma análise sobre o posicionamento político e jornalístico dos quadrinhos de Laerte Coutinho nas páginas do jornal Folha de S. Paulo, após a definição do impeachment da Presidenta Dilma Rousseff. Como principal objetivo deste artigo está a realização de uma observação da narrativa contada por Laerte entre maio de 2016, quando Michel Temer assumiu a presidência interina do Brasil, até março de 2017, sete meses após o afastamento definitivo da presidenta eleita Dilma Rousseff. A partir da construção retórica dos quadrinhos, pretende-se entender as temáticas que permearam as discussões políticas e ideológicas acerca dos projetos e planos de governo de Michel Temer tanto em assuntos de cunho pontual e datado, a exemplo a Reforma no Sistema de Educação do Ensino Médio, como em assuntos comuns aos governos e à sociedade brasileira, tais como a continuação da operação Lava-Jato e os frequentes escândalos de corrupção. Nos últimos anos, Laerte tem direcionado seus quadrinhos a uma reflexão mais filosófica e comportamental, introduzindo muitos de seus leitores à temática LGBT. Entretanto, a ascensão de Michel Temer ao poder faz com que seus quadrinhos retomem a um caráter mais político com sátiras do governo da situação. Este texto apresenta e analisa seu trabalho ao longo dos últimos meses, evidenciando e discutindo os marcos políticos da história contemporânea do país.

Palavras-chave: Impeachment; Laerte; HQs; Política.

DISNEY MADE IN BRAZIL: ANOS 1960

FERNANDO VENTURA

Esta proposta pertence ao eixo temático Quadrinhos, História e Cultura. Após uma década de produção experimental (em especial de capas, vinhetas e histórias ilustradas), a Editora Abril, com o lançamento da revista Zé Carioca (1961), passou a publicar regularmente, histórias em quadrinhos Disney feitas no Brasil. No decorrer desses anos o personagem foi redefinido por autores nacionais, dentre os quais Claudio de Souza, Alberto Maduar, Jorge Kato, Waldyr Igayara de Souza e Izomar Camargo Guilherme. Seu trabalho serviria de base para a ampla produção local da década posterior, quando quadrinhos brasileiros também de outros personagens, passaram a preencher o miolo de numerosas publicações Disney. O objetivo do artigo é esmiuçar e contextualizar a produção local do período e creditar, quando possível, seus autores. O método utilizado neste artigo é a pesquisa bibliográfica e documental, listando exatamente o que foi produzido no Brasil, sua motivação e importância, por meio de entrevistas e análise das revistas Disney. BARRIER, Michael: *Funnybooks: The improbable glories of the best American comic books*. Califórnia: University of California Press, 2015. SANTOS, Roberto Elíseo dos. *Para Reler os Quadrinhos Disney: Linguagem, análise e evolução de HQs*. São Paulo: Paulinas, 2002. COA/I.N.D.U.C.K.S. disponível em: <http://coa.inducks.org/>

Palavras-chave: Walt Disney; Anos 1960; Quadrinistas Brasileiros.

SOBRE QUADRINHOS E JAZZ

GEISA FERNANDES

Na primavera de 1948, o produtor Ernie Anderson encontrou-se com a lendária cantora de jazz Billie Holiday para tratar dos detalhes da primeira apresentação da cantora após o período de detenção no Reformatório Federal Feminino, por porte de narcóticos. Terminada a reunião, a cantora perguntou ao produtor se ele poderia lhe comprar algumas revistas de histórias em quadrinhos. Naquela noite crucial foram elas que proporcionaram companhia à artista e quarenta e cinco anos mais tarde Billie se tornaria ela mesma tema do celebrado álbum dos autores argentinos José Muñoz e Carlos Sampayo. Em 1927, o pintor holandês Piet Mondrian publicou “Jazz e o Neo-Plasticismo”, artigo no qual sustentava que o jazz e o então novo movimento das artes plásticas representavam nada menos que expressões culturais revolucionárias, capazes de lidar com a vida nas metrópoles. Em 2015 o músico Kamasi Washington lançou seu primeiro álbum, “The Epic”, uma ópera jazz de três horas de duração abertamente inspirada na linguagem dos quadrinhos, tanto na estética das composições, quanto na arte do projeto. Considerados durante muito tempo formas marginais de expressão, jazz e histórias em quadrinhos alcançaram no século vinte e um, não só o status de linguagens respeitadas, mas também de manifestações artísticas e objetos de pesquisa. Mas qual foi preço pago para alcançar tamanho reconhecimento? Propõe-se, a partir da teoria de Bourdieu sobre o campo de produção cultural e do projeto coordenado por Nicholas Pillai e Ernesto Priego: “Brilliant Corners: Approaches to Jazz and Comics” (2016), a discussão de aspectos ligados às interações entre as linguagens, tais como: os limites do comprometimento artístico, a representação do jazz nos quadrinhos, formas de legitimação artística e a construção de uma narrativa própria por parte dos artistas envolvidos.

Palavras-chave: Jazz; Representação; Cultura; Bourdieu; Neoplasticismo.

O SUBLIME E O TRÁGICO EM O MONSTRO DO PÂNTANO: UMA REFLEXÃO SOBRE O SER SENSÍVEL A PARTIR DAS IDEIAS DE FRIEDRICH SCHILLER

GIOVANI PAGLIUSI LOBATO E MOURA

Este projeto de artigo científico desenvolve uma investigação da narrativa “Monstro o Pântano fase Allan Moore” pelo viés da filosofia estética do filósofo, poeta e dramaturgo alemão Friedrich Schiller (1759-1805). Sob grande influência da filosofia crítica de Kant, Schiller desenvolve uma profunda investigação filosófica acerca do conceito de “Sublime”, apresentando o campo de estudo da Estética com uma original sistematização do entendimento deste conceito. Utilizando como referência o ensaio filosófico “Do Sublime ao Trágico” (1793), analisaremos o conceito de sublime, suas características principais, e o caráter de elevação moral inextricavelmente coadunado a representação artística do sofrimento. Tais aspectos da filosofia de Schiller servirão de estirão metodológico para entendermos a sensibilidade colocada na narrativa do Monstro do Pântano e produzirmos apontamentos sobre preocupações ecológicas, consciência em transformação, o temível como sublime, a narrativa do impulso e da autopreservação. Como hipótese básica, o trajeto de pesquisa irá demonstrar que o Monstro do Pântano de Allan Moore iniciou um processo de reinvenção poética do super-herói partindo de um pressuposto de desconstrução personificada de natureza (homem) para um processo de construção do sensível (Monstro do Pântano) tendo em consideração na narrativa objetos que nunca estamos realmente seguros como morte, doenças e o destino estas que, segundo Schiller, podem ser considerados sublimes.

Palavras-chave: Sublime, Trágico; Sensível; Monstro do Pântano; Friedrich Schiller.

PÚBLICO E PRIVADO EM QUADRINHOS DE AUTORIA FEMININA ENTRE TRADIÇÃO LITERÁRIA E INOVAÇÃO DE LINGUAGEM

GIULIA CRIPPA

A linguagem dos quadrinhos tem uma história à qual as mulheres começaram a participar somente em tempos relativamente recentes. No campo dos estudos literário há consenso sobre o fato de existir uma legitimação para as mulheres (re)tratarem a vida privada e o espaço familiar que, porém, se torna com frequência literatura de nicho. Qual é a situação em um campo como o dos quadrinhos, cuja linguagem atinge públicos diferentes? Propomos um estudo de trabalhos de cunho autobiográfico de algumas autoras de quadrinhos (Alison Bechdel, Julia Wertz, Marjane Satrapi, Ulli Lust, Power Paola) que, em suas obras, encenam as trajetórias de suas vidas ou partes delas. As autoras selecionadas se inserem de maneira consistente na tradição da narrativa da vida privada. Nos perguntamos, portanto, em que medida a representação da memória elaborada pelas autoras selecionadas adquire características políticas dentro da legitimação oferecida pela tradição e como elas encenam, entre desenhos e palavras, os discursos de gênero, sexualidade e participação nas transformações sociais dos papéis das mulheres. Para tanto, examinaremos a estrutura narrativa das obras das autoras selecionadas, pois se observam recorrências temáticas e questões que nos parecem específicas de gênero nas escolhas temáticas. Pretendemos observar as relações gráficas entre os espaços privados e públicos, as representações ligadas à sexualidade e ao mundo do trabalho, da escola e do lazer, todos presentes, ainda que em medidas diferentes, nas autoras selecionadas. Para que o trabalho mantenha um equilíbrio, alguns exemplos de quadrinhos de natureza autobiográfica de autoria masculina são utilizados com finalidades comparativas (Riad Sattouf, Craig Thompson, Dash Shaw). O trabalho utiliza ferramentas teóricas ligadas à crítica literária e às artes figurativas e gráficas, sempre mantendo claro o foco de gênero, elemento chave para a análise das obras selecionadas.

Palavras-chave: Gênero; HQs; Biografias.

DE FRAGMENTOS COMPLETOS A AVENIDA PAULISTA: DOIS MOMENTOS DE UMA EPOPEIA PAULISTANA

GUILHERME CALDAS DOS SANTOS

Este artigo tem seu ponto de partida em uma pesquisa mais abrangente que, por sua vez, foi inspirada pela leitura de Fragmentos completos, a extensa história em quadrinhos (HQ) sobre a Avenida Paulista escrita e desenhada por Luiz Gê, e pela equipe por ele coordenada, por ocasião de seu centenário, em 1991. Como tal, o artigo se concentrará nas duas diferentes instâncias em que foi publicada. Abordará, inicialmente, seu veículo original, a Revista Goodyear, refletindo sobre sua condição de integrante dos esforços do Departamento de Relações Públicas para uma construção da imagem da multinacional que a financiava. Falará, a seguir, sobre as questões referentes à sua reedição como álbum, em 2012 através do selo Quadrinhos na Cia., da Companhia das Letras, em um contexto de fortalecimento do mercado editorial de quadrinhos propiciado por uma política pública de aquisição e distribuição de adaptações literárias para os quadrinhos. Considerando que Fragmentos completos foi parte (e, de certa maneira, o apogeu) de uma ampla pesquisa, realizada por Luiz Gê durante mais de 15 anos, sobre a cidade de São Paulo, este artigo buscará compreender como esta história em quadrinhos, resultou dos meios tecnológicos de que dispôs para ser pesquisada, roteirizada, desenhada e distribuída para seus leitores.

Palavras-chave: Luiz Gê; Tecnologia e Cultura; HQs.

ANGELI NO TEMPO: DOIS MOMENTOS DE CARREIRA, DOIS MOMENTOS DA HISTÓRIA

IBERÊ MORENO ROSÁRIO E BARROS

Tomando uma pesquisa em processo desde 2009, o estado da arte será apresentado neste artigo. A partir da pesquisa realizada como dissertação de mestrado, na qual foram observadas as charges reunidas na coletânea “O lixo da História” (2001-2012) de Angeli, entendidas como modo de compreender o tempo narrado nos jornais, e com a somatória do projeto de doutorado, no qual serão observadas as revistas “Chiclete com Banana” (1985-1990) de Angeli e Toninho Mendes, buscando compreender os processos de redemocratização do Brasil e sua interação com a sociedade paulistana, serão apresentadas as etapas de ambas as pesquisas e traçados alguns rumos sobre o que espera-se com essa incursão. Leva-se em conta o paradoxo fonte-objeto, inerente ao discurso de uma narrativa midiaticizada do cotidiano. Dessa forma, espera-se com o artigo debater sobre os usos potenciais que a História, enquanto campo, pode usufruir das Histórias em Quadrinhos. Optando por uma abordagem que se fundamenta em autores como Jesus Martin-Barbero, Luis Gonzaga Mota e Michel de Certeau, a pesquisa se centra em uma observação ampla da fonte-objeto. Soma-se a isso as observações sobre a história, de Antonio Gramsci, assim como as proposições dos Estudos Culturais, como modo de compreender a linguagem da nona arte para além do texto, absorvendo assim seu contexto e a formação do autor.

Palavras-chave: Redemocratização; Charge; Chiclete com Banana.

A QUESTÃO DO VÉU: REFLEXÕES SOBRE O FEMINISMO EM PERSÉPOLIS

ISIS FURTADO ALMEIDA

Neste trabalho objetivamos refletir sobre o feminismo presente na graphic novel Persépolis, de Marjane Satrapi. Interessa-nos em específico analisar a imposição do uso do véu às mulheres, estabelecido pelo regime fundamentalista do islamismo, após a Revolução de 1979 no Irã. O governo Xiita restringe os direitos sociais das mulheres, desde as vestimentas até à maneira de se comportar. Elas são forçadas a seguir regras que são parte da construção de um novo sistema ao qual não estavam habituadas. O país se transforma aos poucos, foram distintas fases deste processo, a radicalização, a privação da liberdade, a censura e os conflitos internos ficaram cada dia mais presentes no cotidiano da população. A pesquisa foi realizada a partir do estudo da obra, tomando por base a visão da personagem principal, que conta sua história ao mesmo tempo em que narra, sob seu ponto de vista, as transformações sofridas na sociedade, ressaltando o feminismo presente no seu posicionamento político e ideológico, que ao longo de sua autobiografia contribui para a reflexão e construção do papel feminino dentro do Irã. Assim sendo, esperamos compreender mais as implicações sofridas pela mulher após a obrigatoriedade do véu islâmico, e toda proibição e determinação que este representa.

Palavras-chave: Feminismo; Islamismo; Persépolis.

RELIGIÃO NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: QUESTÕES EPISTEMÓLOGICAS

IURI ANDRÉAS REBLIN

O presente estudo se ocupa com o tema da relação entre Religião e Histórias em Quadrinhos. A ênfase reside na relação entre religião e cultura, bem como o lugar da cultura pop em geral e das histórias em quadrinhos em particular nessa relação. A ideia comum que integra ambos os elementos é o lugar da linguagem, da produção e da articulação de sentidos motores da vida em sociedade. Dentro da perspectiva da linguagem, reside justamente a percepção das histórias em quadrinhos como objetos artístico-culturais, que se constituem como narrativas e, portanto, expressões de um tempo, de uma sociedade e de um conjunto de valores. A partir dessa premissa, o estudo apresenta um mapeamento pontual de pesquisas que tem se ocupado com o tema, estudos publicados nos Estados Unidos, em especial, a partir da superaventura, além de estudos e ensaios publicados no Brasil, como as empreendidas por autores como David Lewis, Ben Saunders, Greg Garrett, Christopher Knowles, entre outros, para, em seguida, sistematizar o encontro entre religião e quadrinhos em categorias de identificação e análise. Por fim, o estudo apresenta uma possibilidade de análise hermenêutica de histórias em quadrinhos, a partir da área do saber que se ocupa especialmente com a dimensão religiosa da vida humana: a teologia. Ao final, o estudo reitera as histórias em quadrinhos como um “locus revelacionista” da experiência religiosa humana e a teologia como saber especializado na abordagem do respectivo tema.

Palavras-chave: HQs; Experiência Religiosa; Linguagem Religiosa; Hermenêutica Teológica.

FORMATOS E EDIÇÕES DE HQs NA AMÉRICA LATINA: O OLHAR DA HISTÓRIA

IVAN LIMA GOMES

A América Latina apresenta rica produção de impressos relacionados aos quadrinhos (HQs): jornais, revistas, álbuns, graphic novels e webcomics. Conta também com ricas tradições nacionais - Argentina, Brasil, México, entre outras - e artistas com orientações estéticas bastante distintas entre si, mas reconhecidos como grandes referências na produção de HQs, como Alejandro Jodorowski, Hector Oesterheld, Mauricio de Sousa e Quino. Resulta de tal diversidade uma profusão de estudos voltados para realidades nacionais, buscando elaborar um panorama do que seria a origem de tal forma de expressão com vistas ao estabelecimento de uma cronologia a partir de obras e autores considerados fundamentais para o desenvolvimento da linguagem HQ. Por outro lado, a produção acadêmica carece de estudos que busquem pensar a especificidade das HQs na América Latina: comparada a contextos como o europeu, o japonês e o norte-americano, quais são os aspectos específicos ligados aos modos de editar, publicar e ler HQs na América Latina? A proposta buscará apontar caminhos para tal questão a partir de uma proposta teórico-metodológica histórica e em perspectiva transnacional. Será apresentada uma interpretação das transformações pela qual as HQs passaram na região a partir das estratégias de edição e publicação de tal mídia e as tensões presentes em cada formato editorial ao longo do tempo. A partir da penetração de HQs nas revistas e das tensões daí decorrentes à rápida transição dos suplementos de jornais para as revistas, a apresentação focará numa metodologia histórica sensível às estratégias de edição de HQs adotadas na região. Articuladas aos debates políticos e culturais de cada contexto histórico específico, tais estratégias foram fundamentais para o estabelecimento de uma expressão latino-americana de HQs.

Palavras-chave: América Latina; Edição; Paratextos; Suportes.

SEGUNDA GUERRA MUNDIAL EM MANGÁ: ÍCONE, MEMÓRIA E HISTÓRIA

JANAÍNA DE PAULA DO ESPÍRITO SANTO

Neste texto, partimos da análise de mangás publicados no Brasil, em português, a partir do final da década de 1990, ambientados na Segunda Guerra Mundial, na tentativa de discutir o uso público do conhecimento e da cultura histórica em um artefato cultural ligado a cultura de massas e a indústria cultural. Se o conhecimento histórico faz parte da sociedade em que vivemos e suas dimensões formais (como a história escolar e o conhecimento histórico científico - acadêmico), revela-se importante entender os diferentes espaços de mobilização deste conhecimento e as possibilidades que essa análise pode trazer na produção de conhecimento e no entendimento do espaço que esse conhecimento ocupa em nossa sociedade - especialmente na chamada “era da cultura”, para usar um termo presente em Raymond Willians. O foco da presente análise são os elementos ícone da cultura visual, na construção de um referencial imagético para a segunda guerra enquanto marco histórico. Portanto, procuramos, entre os sete títulos de mangás que tem como fundo histórico e/ ou argumento principal a Segunda Guerra Mundial, a apropriação deste evento enquanto conceito, ou seja, uma espécie de encapsulamento do passado sob a forma de processos causais. Neste sentido, “Segunda Guerra Mundial” pode definir tanto uma “série de eventos particulares” como uma espécie de comportamento e reprodução de balizas temporais e referências específicas que atingem grande parte de pessoas, governos e Estados. Ícones imagéticos que se tornam balizas de tempo e memória. Problematizar o uso desse espaço nos quadrinhos e as possibilidades que se apresentam para o ensino de história é o objetivo deste trabalho.

Palavras-chave: Mangá; Ensino de História; Cultura Histórica.

IDEOLOGIA, MITOLOGIA, SIMBOLOGIA E REINTERPRETAÇÃO NA NARRATIVA: COMO FRANK MILLER ATUALIZA A BATALHA DE TERMÓPILAS PARA O SÉCULO XXI

JOAQUIM GHIROTTI

Neste artigo pretendo entender a relação de Frank Miller e alguns debates políticos, culturais e civilizacionais de sua obra. Em 300 Miller dá alguns passos temporais para trás para poder dialogar com o presente e o futuro, e o faz abordando um dos alicerces da civilização Ocidental; a batalha de Termópilas. Sua visão política atinge novos contornos no final dos anos 90, e com a dicotomia URSS x EUA aparentemente resolvida, a guerra-fria atinge um suposto fim. O panorama geopolítico a se desenhar nos tempos que se seguem tem um dos seus pontos marcantes desde a invasão do Afeganistão, pelos Russos, no final dos anos 1980, e o surgimento de um guerrilheiro Talibã, na ocasião apoiado pelos EUA, de nome Osama Bin Laden. Este cenário, que irá eclodir com os eventos dos ataques terroristas de 11 de Setembro de 2001, estabelece os precedentes e alicerces do mundo contemporâneo, pós-eleição de Donald Trump, pós-Brexit, pós-ataentado no Bataclan, com suas tensões políticas, militares e civilizacionais voltadas para temas como os conflitos do Oriente Médio, refugiados, problemas com a imigração e assimilação cultural e a ascensão da Jihad Islâmica. Para compreender como os prenúncios desse cenário são articulados numa obra de arte, exploro o livro “300” enquanto fonte que discute a visão civilizacional de um autor. Miller debate disputas geopolíticas, aborda diferentes posicionamentos éticos, e acima de tudo demonstra, dentro de um episódio histórico ficcionalizado, os embates civilizacionais e culturais do século XXI como uma disputa entre modos de vida e visões de mundo. Para entender este processo diante de aspectos do pós-modernismo, uso conceitos do teórico Norte-Americano Frederic Jameson. Para abordar relação da obra com conceitos morais, a jornada do herói, pontos narrativos de significado simbólico, personagens e suas representações, utilizo-me do trabalho dos pesquisadores Joseph Campbell e Mircea Eliade.

Palavras-chave: Frank Miller, HQs, Termópilas, 300 de Esparta.

UM VOO PARA A LIBERDADE: A LUTA DE UM ANARQUISTA CONTRA OS REGIMES TOTALITÁRIOS DO SÉCULO XX

JORGE EDSON PAIVA GONÇALVES DA SILVA

A Guerra Civil Espanhola (1936-1939) foi um dos eventos mais sangrentos da História. Os traumas e os horrores causados pela Guerra Civil e pela Ditadura Franquista levaram homens e mulheres, a um pós-guerra de isolamento e silêncio. Para romper com esse silêncio Antônio Altarriba produziu a Graphic Novel “A Arte de Voar”. A narrativa apresenta a biografia do Pai Antônio Altarriba Lope que enfrentou as dificuldades da vida no campo, lutou filiado aos Grupos Anarquistas na Guerra Civil Espanhola, frequentou um campo de concentração no sul da França e participou da resistência Francesa, na França ocupada pelo Partido Nazista. Altarriba viveu seus últimos anos de vida sob a Ditadura de Franco na Espanha, cometendo suicídio em Maio de 2001, aos noventa anos. A história faz uma representação da luta política do século XX na Espanha, e em toda Europa através da memória de Altarriba. O presente trabalho pretende fazer uma análise interdisciplinar mostrando as lutas políticas os traumáticos anos da Guerra Civil Espanhola e da Ditadura Franquista. O artigo propõe referenciais que possibilitam mediar os estudos Historiográficos, através de novas fontes, novas abordagens e perspectivas com autores teóricos da linguagem autônoma dos quadrinhos como Will Eisner, Scott McCloud, Grant Morrison, Álvaro de Moya e Paulo Ramos.

Palavras-chave: História; Antônio Altarriba-Kim; Graphic Novel.

TRAJETÓRIAS INDIVIDUAIS E CONFIGURAÇÕES SOCIAIS: UMA ABORDAGEM SOCIOLÓGICA DAS BIOGRAFIAS EM QUADRINHOS

JOSÉ RODRIGUES DUARTE

Os quadrinhos biográficos se tornaram uma forma de literatura por excelência para as representações do real. Após a consagração da obra “Maus”, de Art Spiegelman, surgiu uma quantidade significativa de biografias em quadrinhos, publicadas nos mais variados formatos: graphic novels, mini séries, mangás. Proponho a classificação desse tipo de publicação em três tipos. Primeiramente, as autobiografias, onde o(a) autor(a) quadriniza sua própria vida ou um determinado momento de sua história pessoal que lhe é importante. Depois, aquelas que tratam de personalidades públicas ou figuras históricas, sejam as baseadas num discurso oficial, sejam as que se utilizam de certa liberdade poética na (re) leitura das vidas dos biografados. Por fim, há também a quadrinização das trajetórias de indivíduos anônimos ou desconhecidos do grande público, mas cujas vidas foram atravessadas por fatos históricos que deixaram uma marca indelével nas subjetividades daqueles que os vivenciaram na própria pele. Como parte de um projeto maior em andamento, este trabalho tem por objeto de pesquisa as três graphic novels do quadrinista alemão Reinhard Kleist já publicadas no Brasil: “Cash: Uma Biografia”, “Castro” e “O Boxeador”. As duas primeiras se referem a quadrinização das vidas de personalidades públicas – respectivamente, um líder político cubano e um cantor norte-americano de rock e country -, enquanto a última trata da trajetória de um anônimo boxeador judeu, sobrevivente dos campos de concentração nazistas. O material é analisado a partir do aporte teórico e metodológico do interacionismo simbólico, bem como da teoria da configuração do sociólogo Norbert Elias. O objetivo é fazer uso das quadrinizações biográficas para apreender a relação dialógica entre o desenvolvimento dos fatos históricos e a formação de identidades e subjetividades do sujeito, num diálogo entre as dimensões micro e macro da análise da vida social.

Palavras-chave: Biografia em Quadrinhos; Interacionismo Simbólico; Reinhard Kleist.

A NONA ARTE NA AMAZÔNIA: UM PANORAMA DO CENÁRIO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS EM BELÉM

JULIANA DE KÁSSIA DE OLIVEIRA ANGELIM

Ainda que o mercado brasileiro de histórias em quadrinhos seja amplamente caracterizado pela importação de outros países, é inegável a existência de uma significativa produção de HQs nacionais – e regionais. No Pará, por exemplo, a década de 70 representou o início da publicação de histórias em quadrinhos criadas por paraenses em jornais do estado, além do lançamento de concursos e editais para incentivar os interessados em publicar suas próprias HQs. Belém foi palco do surgimento de grupos que, durante anos, fomentaram a interação e a produção de diversos quadrinistas. Fanzines e revistas de quadrinhos saíram resultantes da atuação desses grupos, dentre os quais se destacam o fanzine Ponto de Fuga (em várias edições, elaborado pelo grupo Ponto de Fuga) e o título “Catarse Quadrinhos” (em edição única, viabilizada a partir da contemplação do grupo Catarse com o Prêmio IAP de Edições Culturais do ano de 2008). Ademais, revistas independentes, fruto do trabalho conjunto de alguns quadrinistas (não necessariamente reunidos sob o nome de um grupo) ou de um único responsável, também compõem o quadro geral de histórias em quadrinhos belenenses. “Belém Imaginária”, “Encantarias: a lenda da noite” e “Pretérito mais que perfeito” são exemplos de HQs produzidas na capital paraense que adquiriram repercussão inclusive em outros estados; enquanto que Volney Nazareno, Otoniel Oliveira e Carlos Paul são alguns dos nomes por trás das publicações. Dito isso, o objetivo deste trabalho é apresentar um panorama do cenário de histórias em quadrinhos em Belém, abordando títulos e quadrinistas; formação e atuação de grupos; concursos, editais, patrocínios privados e outras formas de viabilização financeira; eventos locais e espaços de circulação das HQs, dentre outros pontos relevantes à proposta.

Palavras-chave: HQs; Cenário; Belém.

RELATOS DE VIDA: O VÍNCULO COM A NATUREZA E O ESSENCIAL INVISÍVEL AOS OLHOS NO MANGÁ

KAMILLA MEDEIROS DO NASCIMENTO

Os mushi (?) são descritos como seres em contato direto com a própria essência da vida, na sua forma mais primitiva e pura. Podem ser confundidos com insetos, fungos ou bactérias e não são vistos por todas as pessoas. Na história também são chamados de “Midori Mono” que, literalmente, significa “Coisa Verde”. A autora do mangá, Urushibara Yuki, tece, sutilmente, capítulo após capítulo, primorosos relatos de vida, valendo-se de histórias antigas contadas por sua avó, de referências ao folclore japonês e ao cotidiano. O cenário retratado trabalha muitos elementos budistas e xintoístas, nos quais as faces do ordinário e do sobrenatural coexistem. A leitura do mangá é uma valorosa fonte de reflexão sobre o estado de sutileza da vida. Esses pequenos detalhes são sensíveis aos olhos dos Mushi-Shi (??), ou “Mestre dos Mushi”, numa tradução literal. O protagonista da história é um desses mestres que conseguem observar e interagir com o que é invisível aos olhos da maioria. A presente pesquisa se compromete em apresentar, analisar e expressar comentários acerca dos vínculos estabelecidos entre a natureza e o ser humano no mangá “Mushi-Shi”. Para tanto, autores como Shuichi Kato, por exemplo, mostra-se uma importante fonte de referência sobre a cultura japonesa.

Palavras-chave: Mangá; Japão; Mushishi; Urushibara Yuki; Cotidiano; Slice of Life; Folclore.

SEMANA DOS QUADRINHOS DO CENTUR: A IMPORTÂNCIA DESSE ESPAÇO PARA A VISIBILIDADE DAS HQs EM BELÉM

LANDARA SERRÃO MENDES

Por muito tempo, as histórias em quadrinhos foram vistas de forma preconceituosa e duramente criticadas. Pesquisadores refutaram as críticas feitas à essa forma de linguagem mostrando o seu uso na educação, de forma lúdica e interdisciplinar. A Biblioteca Pública Arthur Vianna, localizada na Fundação Cultural do Pará Tancredo Neves (Centur), em Belém, partindo do pressuposto de que as HQs podem se tornar fonte de conhecimento, sendo um meio de linguagem bastante eficaz com alunos infanto-juvenis, criou um espaço no qual seus frequentadores podem ter acessos a clássicos internacionais e regionais dos quadrinhos, que ficou conhecido como Gibiteca. Foi nesse espaço, em meio a trocas e relatos de experiência, que surgiu a ideia de se implementar a Semana do Quadrinho, aproveitando a ocasião de comemoração do Dia do Quadrinho Nacional, em 30 de janeiro. O evento, que em 2017 foi para sua terceira edição, ocorrida entre os dias 30 de janeiro e 2 de fevereiro, tem como foco discutir sobre o que se tem feito em relação aos quadrinhos, tanto no mercado regional quanto mundial. A cada ano, a Semana traz e apresenta famosos quadrinistas, tais como: Joe Bennett, Volney Nazareno e Otoniel Oliveira, além de novos, por meio do Concurso de Quadrinhos Regional, atualmente em sua segunda edição. Assim, o presente trabalho visa abordar o campo de quadrinhos na cidade de Belém, a partir da Semana dos Quadrinhos do Centur, elucidando a programação do evento, convidados, enfoque e discussões.

Palavras-chave: Semana dos Quadrinhos; Visibilidade; Quadrinhos em Belém.

DESVENDANDO O FÃ DE PERSONAGENS DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: UMA REFLEXÃO SOBRE CULTURA DE FÃ, PRÁTICAS DE CONSUMO E PERFORMANCE

LARISSA TAMBORINDENGUY BECKO

Os personagens oriundos de histórias em quadrinhos (HQ) ganharam bastante popularidade em função da onda de filmes do gênero que se intensificou a partir dos anos 2000. Com recordes de bilheterias e o crescimento do mercado de gibis, inúmeras outras possibilidades de consumo e de performance se tornaram mais comuns e evidentes dentro dessa imensa comunidade, especialmente nos espaços digitais. A observação informal e pessoal em redes sociais digitais mostrou que algumas dessas atuações são muito similares, como, por exemplo, cosplay, tatuagens e compra de artigos relacionados ao herói ou vilão adorado, mesmo tratando-se de personagens diferentes. Essa percepção levou a um questionamento que clama pelo desenvolvimento de uma pesquisa bem mais aprofundada: é possível falar em um perfil do fã de personagens de quadrinhos? O objetivo deste artigo, portanto, é fazer algumas reflexões sobre cultura do fã (principalmente com base nos conceitos de Matt Hills e Henry Jenkins), performance (utilizando especialmente as concepções de Lucy Bennett e Paul J. Booth) e sobre esse universo que envolve os fãs de personagens de HQ. Além disso, tem-se a intenção de discutir a etnografia como método mais apropriado para desenvolvimento da pesquisa de mestrado, seguindo as noções de Van Lier e Leininger.

Palavras-chave: Cultura do Fã; Personagens; HQs.

A RESSIGNIFICAÇÃO DO BALÃO DENTRO DO DESENVOLVIMENTO DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS COMO FORMA CULTURAL

LIBER PAZ

Em seu ensaio *Leitura de “Steve Canyon”*, Umberto Eco considera o balão como “fundamental” elemento dentro de uma possível “semântica” das histórias em quadrinhos. Durante o Festival de Quadrinhos de Lucca, na Itália, em 1989, o uso do balão foi um dos principais argumentos de uma junta de especialistas para defender uma tira da personagem Yellow Kid, produzida por Richard F. Outcault e publicada em 1896, como um marco do “nascimento dos comics”. Para Paul Gravett, o balão é um elemento “emblemático, se não definidor dos quadrinhos”. Ainda que existam inúmeros exemplos de histórias em quadrinhos que dispensam o uso de balões, seu uso na representação de diálogos está profundamente consolidado dentro da cultura das histórias em quadrinhos. A relação do balão com a fala ou o pensamento é completamente naturalizada para o leitor, que considera essas representações como “óbvias”. Essa naturalização muitas vezes leva a considerar certos exemplos produzidos dentro do humor gráfico do século XVIII, que utilizam balões, como histórias em quadrinhos. Encontramos balões em charges e “tiras” produzidas ao longo de todo o século XIX, entretanto artistas como Rodolphe Topffer e Angelo Agostini não os utilizaram em seus *Histoire de Mr. Jabot* (1833) e *As Aventuras de Nhô Quim* (1869). O que leva Thierry Smolderen a perguntar: “por que é que, antes do fim do século XIX, autores que já tinham usado o balão em outros contextos nunca o usaram em suas histórias com imagens?”. A partir dos autores citados, o presente artigo pretende demonstrar que o balão é um recurso gráfico que foi completamente ressignificado ao final do século XIX, dentro de complexos processos de desenvolvimentos culturais, sociais e tecnológicos pelos quais as histórias em quadrinhos tornaram-se uma expressiva forma de comunicação do século XX.

Palavras-chave: Balão; Estudos Culturais; Linguagem.

COELHADAS À PARTE: UM ESTUDO DA TRANSFORMAÇÃO EDITORIAL DA MAURICIO DE SOUSA PRODUÇÕES AO LONGO DE DÉCADAS

LÍDIA MOREIRA DOS SANTOS

MÔNICA LIMA DE FARIA

Este artigo consiste em uma pesquisa maior para a execução de um Trabalho de Conclusão de Curso, realizado junto aos cursos de Design Gráfico da Universidade Federal de Pelotas, a pesquisa tem por objetivo apresentar um estudo sobre a Mauricio de Sousa Produções a partir de sua história, evidenciando sua transformação editorial ao longo de sua trajetória. A pesquisa consiste em uma etapa histórica onde conhecemos melhor o cenário dos quadrinhos na época que as primeiras histórias da Turma da Mônica foram lançadas, o seu sobressalto no mercado brasileiro de quadrinhos e a formação em tal. Analisamos também, as mudanças editoriais que a empresa passou e como isso refletiu na aceitação do público. Por último estudamos um pouco sobre a relação emocional do colecionismo, compreendendo como um sujeito lida diante de um objeto de coleção e, por consequência, qual a sua relação sentimental com o objeto de desejo. Esta pesquisa também objetiva desenvolver conceitualmente um projeto gráfico editorial, aplicando todos conceitos até então estudados, que relaciona a trajetória da Turma da Mônica com a trajetória pessoal da autora, nesse livro é traçado uma trajetória desde a infância da autora até a sua vida acadêmica, contando suas experiências pessoal e como a Turma da Mônica esteve presente em grande parte da sua vida.

Palavras-chave: Design Editorial; HQs; Turma da Mônica; Design Gráfico.

IMAGENS SEQUENCIADAS COMO ESTRATÉGIA CRÍTICA PRESENTE NAS CARICATURAS DOS EX-PRESIDENTES FHC E LULA

LÍGIA CARLA GABRIELLI BERTO

MARILDA QUELUZ

Este trabalho tem como objetivo estudar o uso de narrativas sequenciadas nas charges e caricaturas dos ex-presidentes FHC e Lula, como estratégia de simular os efeitos contínuos e cotidianos dos discursos e atos políticos na vida das pessoas. A interpretação de um acontecimento, por vezes divulgado em quadrinho único, ou, por vezes, tendo uma narração sequenciada, acaba por construir uma relação de cumplicidade com o leitor que compartilha o mesmo repertório de notícias diárias. A partir disso, se quer analisar como o tom humorístico possibilita uma reflexão crítica e, ao mesmo tempo, provoca o riso, deslocando os significados dos fatos políticos e questionando o suposto caráter de neutralidade do jornalismo. O humor gráfico pluraliza os olhares sobre os acontecimentos e permite novas formas de apropriação das informações. Os exemplos aqui analisados foram extraídos do acervo digital do jornal O Globo, considerando o período de 1995 a 2011 e contribuem para uma leitura ambivalente da história política do país, reforçando ou negando as ações e discursos a um só tempo, dependendo muito de quem os lê. José Fiorin (2006), analisando a teoria da carnavalização de Bakhtin, afirma que o riso transpõe para a arte o discurso do poder, zombando dos poderosos e retirando assim o poder que a eles é concedido. Esse trabalho quer mostrar uma possível leitura das imagens sequenciadas nas caricaturas como narrativas históricas, invertendo os sentidos, ironizando o cotidiano. O diálogo com a linguagem dos quadrinhos revela a interação social, histórica e mesmo cultural, sofrendo a influência não só de quem registra os fatos na época, mas também do que Martine Joly (2007) define como convenção interiorizada.

Palavras-chave: Narrativa Sequenciada; Caricatura; História Política.

EXTRA! EXTRA! DISNEY E PATETA SÃO A MESMA PESSOA

LÍGIA MARIA DE CARVALHO

A presente proposta de trabalho é parte integrante da tese - ainda em curso - que visa analisar o processo de construção da personagem disneyana conhecida como Pateta (Goofy), estabelecendo um paralelo com a própria história de vida de Walt. Para tanto, será mantido um diálogo com as fontes bibliográficas e iconográficas, visando discutir algumas das asseverações consolidadas a respeito da personagem em questão, como é o caso da afirmação feita por Neil Gabler, um dos mais conceituados biógrafos do animador, que assegura, em seu livro: *Walt Disney: o triunfo da Imaginação Americana* (2009, p. 480), ser o Pateta odiado por Walt. Vale notar que tal assertiva mostra inexatidões interessantes, sendo uma delas, o compartilhar de características físicas, como por exemplo: a “risada alta e gutural”; o sotaque caipira, que uma repórter classificou de “dialeto inarticulado do meio-oeste”; e a silhueta longilínea e magricela, cujo figurino desalinhado, composto de calças e suéteres surrados e fora de moda, emprestam um ar de inadequação aos moldes sociais. Mas, talvez, a maior semelhança esteja na questão de ordem moral, pois, o Pateta, em sua pureza, boa índole e incorruptível ingenuidade, se transforma na materialização do ideal valorado por Walt em toda a sua obra: o eterno triunfo do bem sobre o mal. Esta idealização, fez da personagem um ícone poderoso, e a tal ponto, que serviu de impedimento ao envio da estrela ao front, ao contrário do que ocorreu com seus companheiros Mickey e Donald, que se tornaram garotos propaganda da II Guerra Mundial, conforme explica John Baxter, na obra: *Disney During World War II: How the Walt Disney Studio Contributed to Victory in the War* (2014). Conquanto, ainda haja muito a ser estudado, a pesquisa contribui para lançar outras luzes sobre a personagem que tem sido pouco conhecida e valorizada.

Palavras-chave: Pateta; Goofy; Disney.

O DIÁRIO DE UMA PERSONAGEM AUSENTE

LISIANE SELIGMANN

Maus (1986), de Art Spiegelman, foi a primeira narrativa gráfica a ganhar um prêmio Pulitzer especial em 1992. De acordo com Santiago García (2012) Maus “foi considerado um fenômeno insólito” devido ao seu “conteúdo sério – uma memória do Holocausto” (2012, p. 17). A história contada em Maus tem como eixo central memória e narração. O relato que edifica a história de Maus possui noções masculinizadas e paternais, já que o protagonismo é de pai e filho. No entanto, a história conta com três personagens principais: Artie, Vladek e Anja Spiegelman. Anja Spiegelman nunca pode participar destas entrevistas e o livro não conta com seu testemunho. Anja Spiegelman teve seus diários queimados após a sua morte e, portanto, ela representa a subalterna das subalternas (MERINO, 2010). De acordo com Márcio Seligmann-Silva (2007) o testemunho é um tipo de memória e a memória de Anja Spiegelman foi obliterada, assim como a memória de milhares de outras mulheres diante de genocídios como a Shoah. Este trabalho se propõe a reunir e analisar, através da linguagem das narrativas gráficas, todos os pedaços de história de Anja Spiegelman presentes em Maus e pretende (re)construí-los afim de devolver a voz de Anja à ela mesma. A leitura de uma narrativa gráfica, termo usado por Hilary Chutte, parece se assimilar ao próprio funcionamento da memória, como o autor de Maus já disse em uma entrevista em 2013. A inda e vinda de painéis representa a transição temporal entre passado e presente, de forma similar ao funcionamento da memória. Portanto, a narrativa gráfica é um meio extremamente apropriado para tratar deste tipo de tema.

Palavras-chave: Memória; Gênero; História; Narrativa Gráfica.

OS AINU E A CULTURA POP JAPONESA

LUANA BUENO CYRIACO

Os Ainu são um povo autóctone do Japão, mais especificamente da região de Hokkaido e, antes da expansão imperial japonesa do século XII, do norte da região de Honshu. Também habitavam as ilhas Kurile e Sahkalin, antes do domínio russo. São um povo de cultura primal e religião animista, que passaram por batalhas contra a dominação japonesa (chamados na época de wajin), perdendo por volta do século XV e tendo o direito de manifestação de sua cultura e religiosidade retirados na era Meiji, sendo então obrigados a adotarem a cultura e até mesmo os nomes japoneses. Na cultura pop japonesa, o mangá (histórias em quadrinhos) é um produto consumido por diversas faixas etárias e gêneros. A maioria é dividida e direcionada a um público específico: jovens rapazes ou moças, ou mesmo pela temática, como histórias de esportes, colegiais ou fantásticas. O título “Shaman King”, de Hiroyuki Takei, traz em um universo fantástico, alguns elementos de culturas autóctones de várias partes do mundo, incluindo um personagem de origem Ainu. O aparecimento desse personagem acontece numa época próxima a várias conquistas e movimentações sociais envolvendo os Ainu. Dessa forma, temos um personagem trazendo elementos da cultura Ainu para uma indústria de entretenimento que em outras oportunidades se furtou de apresentar tais aspectos justamente por temer uma reação negativa do público em geral, que por falta de uma política de valorização e inclusão, mantinha vários preconceitos. Referências: Minako Sakata, Jon Batchelor, Donald A. Mackenzie, Savage Landor, Brett L. Walker

Palavras-chave: Ainu; Mangá; Multiculturalidade.

HALL DAS BANDEIRAS – DISCURSOS E IDENTIDADES NAS BANDEIRAS DAS NAÇÕES DAS HQs

LUCAS DE MELO ALMEIDA

Desde a Grécia antiga até hoje, passando pelas horas de Gengis Khan e principalmente pela formação dos Estados-Nações modernos, bandeiras sempre foram formas de identificação de um grupo comum, expressão de identidade e forma de discurso. Essas identidades foram sendo construídas organicamente ao longo de diversos processos que se estendem desde os primeiros registros humanos até os dias de hoje. Dentro dos quadrinhos, os autores pretendem criar mundos tão complexos quanto o real, quando não intendem representar o real através de diferentes lentes para levar o leitor a uma nova reflexão e nesses mundos são necessários diversos elementos de formação de identidade e veiculação de discursos. Sendo os quadrinhos uma mídia visual, elementos estéticos ajudam a construir esses mundos de forma rápida e concisa, mas para isso devem utilizar do capital cultural trazido pelo leitor. Partindo desses pressupostos, pretendo analisar a forma de que as bandeiras de nações e facções da ficção são construídas, utilizando para essa análise os preceitos do estudo da Vexilologia, campo de estudo que se debruça sobre as bandeiras, suas características e sua confecção. Assim como suas contrapartes reais as bandeiras dos quadrinhos têm muito a nos dizer, não apenas sobre aquilo que elas intendem representar dentro do mundo, mas também sobre a construção daquele mundo e dos pontos de vista dos autores envolvidos com sua concepção.

Palavras-chave: Vexilologia; Identidade; Nação.

A PUBLICAÇÃO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DE AVENTURA NAS CAPAS DE A GAZETINHA (1933-1940) E DE O TICO-TICO (1933-1946)

LUCAS MELLO NEIVA

A comunicação tem como objeto de análise as capas publicadas com histórias em quadrinhos de aventura no suplemento A Gazeta Edição Infantil de 1933 a 1940 e na revista O Tico-Tico de 1933 a 1946. A Gazeta Edição Infantil, renomeada A Gazetinha em 1937, era um suplemento do jornal A Gazeta e tinha grande circulação em São Paulo. O Tico-Tico era uma revista de grande circulação no Rio de Janeiro e no Brasil como um todo. A partir da década de 1930, histórias em quadrinhos de aventura como as de Tarzan (1929) e Flash Gordon (1934) cresciam em importância no mercado norte-americano e se expandiram para o mercado internacional. No Brasil, o gênero ganhou destaque com a publicação em periódicos como O Suplemento Juvenil (1934) e O Globo Juvenil (1937). Como resposta ao novo cenário, A Gazetinha e O Tico-Tico também começaram a publicar histórias em quadrinhos de aventura. O objetivo deste estudo é analisar a publicação de histórias em quadrinhos do gênero aventura nas capas de A Gazetinha e de O Tico-Tico de forma a compreender a importância que os periódicos deram ao gênero no período em foco. Para tanto, foi utilizada uma metodologia quantitativa e serial de análise para mensurar em que período o gênero teve maior destaque. O estudo tem como base documental os números de A Gazetinha e de O Tico-Tico presentes no acervo digital da Biblioteca Nacional.

Palavras-chave: HQs; A Gazeta; O Tico-Tico.

SANDMAN: UMA HISTÓRIA EM QUADRINHO PROPAGADORA DA MITOLOGIA PARA O HOMEM MODERNO

LUCAS VIEIRA

Na antiguidade os mitos eram transmitidos oralmente, mas com o passar dos séculos a humanidade foi tendo contato com os mitos de maneira subtendida. A presente pesquisa visa analisar o uso da história em quadrinhos como uma forma de propagar elementos mitológicos ao homem moderno (mais especificamente, da mitologia grega). Para realização desta análise foi escolhido, como corpus documental e imagético, o quadrinho Sandman escrito por Neil Gaiman entre os anos 1988 e 1996. De fato, a personagem foi criada em 1939 por Gardner Fox e Bert Christman e apareceu pela primeira na revista Adventures Comics Nº 40. No decorrer dos anos a personagem passou por vários autores e sofreu diversas repaginações, mas foi em 1987 que o jovem escritor britânico, Neil Gaiman, recebeu carta branca da DC Comics para fazer o que bem entendesse com a personagem. O Sandman de Gaiman narra a história de Morpheus “Rei do Sonho”, um dos sete Perpétuos, que é preso por um mago que tentava aprisionar a irmã do Rei do sonhar, Morte, e depois de décadas aprisionado Morpheus se liberta e acompanhamos a sua jornada após seu confinamento. Como referencial teórico relativo à história em quadrinhos foi utilizado os trabalhos de Thierry Groensteen. Para análise do uso da história em quadrinhos como uma forma de propagar elementos mitológicos tomamos as contribuições do mitólogo romeno Mircea Eliade e o conceito de arquétipo do psicanalista Carl Gustav Jung. Além disso, levamos em conta a análise da socióloga Vera L. Zolberg sobre a estrutura de apoio a arte e a contribuição do historiador Peter Burkert em relação do uso da imagem. A metodologia utilizada foi pautada no trabalho desenvolvido por Martine Joly que se utiliza da ideia de que a imagem dá origem a um significado e torna-se significante para um segundo significado.

Palavras-chave: Mitologia; HQs; Sandman.

LAS GENERACIONES DE LA MEMORIA EN VIÑETAS

LUZ C. SOUTO

En el presente estudio me propongo indagar en las historietas que reflejan el trauma de la guerra civil española y sus consecuencias. El abordaje se realizará teniendo en cuenta la representación que han realizado las diferentes generaciones de historietistas. Desde la generación de los niños de la posguerra, representa por Carlos Giménez, de quien se analizará la serie Paracuellos, iniciada en 1975; hasta la generación de la posmemoria. Dentro de este segundo grupo, nos centraremos en las obras Los surcos del azar (2013) de Paco Roca, El hijo (2009) de Mario Torrecillas y Tyto Alba, Cuerda de presas (2005) de Jorge García y Fidel Martínez. Por medio del análisis de estas viñetas se pretende indagar en el carácter subversivo del cómic, y en su capacidad de generar interrogantes, cuestionar las sociedades actuales y transmitir una memoria activa a las nuevas generaciones.

Palavras-chave: Memória; Viñetas; Historietas.

A REPRESENTAÇÃO DE DEUS EM QUADRINHOS: COMPARAÇÕES ENTRE “DEUS”, DE LAERTE, E “UM SÁBADO QUALQUER”, DE CARLOS RUAS

MARCELO DE ROSSO BUZZONI

A comunicação terá o objetivo de comparar duas tiras de quadrinhos que utilizam uma personificação do Deus judaico-cristão para fins de humor: as tiras de “Deus”, de Laerte e “Um Sábado qualquer”, de Carlos Ruas. Dois grandes sucessos de crítica e público serão analisados em relação ao seu formato, forma de distribuição, conteúdos e suas utilizações. Como podemos definir o que é uma tira de humor? Como fazer humor com um tema tão complexo como a religião e a fé? É possível ganhar dinheiro fazendo quadrinhos na Internet? Como as tiras de humor podem ser usadas em sala de aula – principalmente estas duas mencionadas, com temas às vezes polêmicos? Serão alguns dos assuntos trabalhados nessa comunicação. A ideia da personificação de um Deus (ou de deuses) existe desde a aurora da humanidade. Normalmente, esse(s) criador(es) do Céu e da Terra tem(têm) características humanas. Tanto Laerte como Ruas se apropriam desses conceitos, mesclam com elementos da cultura pop e do cotidiano e reinventam o conceito do Todo-Poderoso. O Deus que ambos nos apresentam ama, sofre, tira sarro, é cínico, ou seja, bem diferente das versões mostradas na Bíblia. Porém, para todos os efeitos, são versões válidas e, por que não, interessantes, do Divino. Serão utilizados como referências trabalhos de Paulo Ramos, Waldomiro Vergueiro, Henrique Magalhães, Wellington Srbek, Iuri Andreas Reblin, Amaro X. Braga Jr e Irineu Wilges, dentre outros.

Palavras-chave: Tiras; Humor; Religiosidade.

FIGURAÇÕES DA AMAZÔNIA NA OBRA DE FLAVIO COLIN

MÁRCIO DOS SANTOS RODRIGUES

Este trabalho situa-se no âmbito de nossa pesquisa de doutorado, que versa sobre representações em torno da Amazônia construídas nas/pelas Histórias em Quadrinhos de tradições variadas. Partimos da premissa de que se existem Amazônias inventadas nos e pelos quadrinhos estas precisam ser devidamente verificadas e explicitadas em seus aspectos históricos. Assim, nesta comunicação examinamos a Amazônia imaginada pelo quadrinista brasileiro Flavio Colin em quatro álbuns. A saber, “O Curupira”; “Mapinguari e outras histórias”; “Caraíba, De caçador a herói da floresta” e “Fawcett” (produzida com André Diniz). Analisamos as diferentes redes de referências das quais Colin se valeu para construir esses trabalhos. Também é de interesse perceber em que medida o quadrinista as modifica, ao participar na construção de sentidos para o meio amazônico. Esperamos com este trabalho uma compreensão mais alargada da forma como a Amazônia tem sido representada, além de compreender as maneiras pelas quais, a partir de determinadas condições históricas, uma dada realidade foi construída, pensada e oferecida. Busca-se nesse sentido um aprofundamento sobre a influência da Amazônia no imaginário social. Sendo assim, a categoria de imaginário, apresentada por autores como Baczkó e Castoriadis, nos será indispensável para nossa reflexão. Tal noção será posta em diálogo com as formulações de estudiosos das representações sociais como o historiador francês Roger Chartier e o sociólogo jamaicano Stuart Hall. Ao amarrarmos os conceitos de imaginário e de representação, indagaremos nossas fontes não como um mero reflexo de uma suposta realidade, mas como uma prática que se valendo de repertórios que circulam socialmente constroem sentidos e interpretações para o mundo social. Para o desenvolvimento da proposta, também entrecruzamos os pressupostos teórico-metodológicos dos campos da História Social da Linguagem e da História Cultural, de modo a contribuir para a construção do conhecimento sobre as complexas relações entre o homem e o meio amazônico.

Palavras-chave: Representações; Amazônia; Flavio Colin.

É UM MUNDO ESTRANHO: METALINGUAGEM E POLÍTICA EM PLANETARY

MÁRCIO MOREIRA DOS SANTOS FILHO

A presente pesquisa tem como objetivo investigar as relações entre a metalinguagem de Planetary e o discurso político promovido pela obra. Através da análise de conteúdo, buscamos analisar como plot, caracterizações e pastiche visual do quadrinho constroem uma narrativa crítica de seus antecessores. Planetary é uma série de quadrinhos publicada entre 1999 e 2009 nos Estados Unidos pela editora Wildstorm. Além de ser uma narrativa sobre super-humanos investigando “a história secreta do século XX”, é também um estudo do funcionamento interno do gênero de super-heróis e suas influências. Warren Ellis e John Cassaday, ao longo de 28 edições e dois especiais, exploram desde os contos vitorianos e pulps da década de 30 até filmes de monstro japoneses e a história dos comics norte-americanos em si. Além disso, Planetary é uma metaficção que sistematicamente atrai atenção sobre si mesma enquanto artefato. Ele existe na fronteira entre ficção e crítica e faz dessa fronteira seu assunto principal. Em sua forma mais radical, a metaficção indica que o mundo como o percebemos (cultura, política, relações humanas) é construído por sistemas de significados. Ao ficcionalizar a própria historiografia da cultura popular, Planetary problematiza aspectos históricos e sociais, retratando o quadrinho como produto de articulações históricas. Assim, o super-humano deixa de ser uma criatura atemporal, como descrita por Umberto Eco, e se torna a personificação de valores abstratos, muitas vezes contraditórios, e um campo de múltiplos conflitos. A forma do quadrinho é indissociável de sua mensagem revisionista, e nosso interesse reside nessa intersecção, ou seja, no papel da metalinguagem na articulação do discurso crítico. Para isso, nos baseamos nos conceitos de metaficção de Patrícia Waugh e articulação de Stuart Hall, estudando os quadrinhos como sistemas simbólicos, na definição de Thompson, e nos apoiando em análises prévias de Orion Kidder, William Allred e Kristian Bjørkan.

Palavras-chave: Metaficção, Quadrinhos, Desnaturalização.

UTOPIAS E DISTOPIAS DA INFORMAÇÃO NAS HQs DE WARREN ELLIS

MARCO ANTÔNIO DE ALMEIDA

As Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) marcam presença nas HQs desde seu período clássico, reproduzindo e ao mesmo tempo colaborando para construir o imaginário social a seu respeito. Isso permitiu aos leitores vislumbrar novas possibilidades de lidar com as informações e também refletir acerca de outros padrões possíveis de sociabilidade. A explosão da internet e a emergência da “sociedade da informação” só reforçaram esse fenômeno. O objetivo do texto é tecer considerações a respeito, concentrando-se na obra de Warren Ellis, em especial nas produções Transmetropolitan, Frequência Global e Planetary. Nessas obras, Ellis desenvolve e explora a velha máxima de que “informação é poder”, mostrando seu valor e as dificuldades para acessar e controlar as informações de valor. Nesse sentido, ele antecipa temas caros à cibercultura, como os conceitos de informação em rede e inteligência coletiva. Ao mesmo tempo, Ellis também filia-se a uma estética “pós-moderna”, caracterizada pela linguagem auto-referencial, desconstruindo clichês de gênero e, simultaneamente, recuperando informações e referências históricas da cultura “pop”. Essa intertextualidade irá refletir-se não apenas nas construções narrativas, mas também na própria edição das obras, permitindo-nos construir algumas hipóteses acerca dos “regimes de leitura” que elas sinalizam. Para refletir acerca desses temas, o texto recorre a estudiosos da Sociedade da Informação, como Manuel Castells, Evgeny Morozov, Pierre Lévy, Neal Postman e Alberto Melucci, bem como a semióticos e estudiosos da cultura contemporânea e dos quadrinhos como Umberto Eco, Henry Jenkins, Dan Mazzur e Alexander Danner.

Palavras-chave: Sociedade da Informação; Estética Pós-Moderna; Warren Ellis.

QUESTÃO DAS DROGAS NOS QUADRINHOS DE STUART McMILLEN

MARIA ANGÉLICA PEIXOTO

O objetivo é realizar uma análise dos quadrinhos de Stuart McMillen cuja temática envolve a questão das drogas. Ele aborda essa questão social em duas histórias: “Guerra às Drogas” (War on Drugs) e “Ratolândia” (Rat Park). Stuart McMillen é um cartunista australiano que produz quadrinhos “educativos”, voltados para determinados temas, com destaque para a questão ambiental e da sustentabilidade. A presente proposta é identificar quais são os pressupostos políticos e valorativos por detrás de sua produção e posicionamento em relação ao problema das drogas. A análise dos quadrinhos busca identificar qual é a posição de Stuart McMillen sobre a questão das drogas e sua mensagem, num primeiro momento, para, num segundo momento, identificar quais são suas bases intelectuais. A razão disso se encontra no fato de que toda produção cultural é realizada no interior de um determinado modo de pensar, partindo de determinadas concepções e informações que os produtores possuem, entre outras determinações. A produção quadrinística de Stuart McMillen aponta para uma posição dentro da sociedade moderna que não é consensual. Em Guerra às Drogas, ele contrapõe duas posições: a abordagem repressiva/amedrontadora e as abordagens sistêmicas propostas pelas recentes políticas neoliberais. Da mesma forma, em Ratolândia, ele contrapõe duas concepções sobre drogas ligadas a pesquisas científicas: uma condenatória e outra relativizadora. Assim, a análise do discurso possibilita reconstituir sua concepção e inseri-la no conjunto das relações sociais através da análise do seu processo de produção, o que permite descobrir suas bases intelectuais. Nesse contexto, o presente trabalho busca entender quais são as ideologias e concepções que inspiram esse quadrinista e como se pode explicar o seu posicionamento no interior da luta cultural existente em torno da temática das drogas.

Palavras-chave: Drogas; Stuart McMillen; HQs; Liberalismo; Estatismo.

A MULHER-MARAVILHA E O FEMINISMO: ANÁLISE DE TIME PASSAGES

MARINA PEREIRA SILVA

O artigo pretende iniciar um estudo do álbum “Time Passages” da Mulher-Maravilha. O texto se divide em síntese do histórico da personagem, breve explanação conceitual e análise do episódio em si. O objetivo é demonstrar que a super-heroína pode ser entendida como um ícone do movimento feminista dentro e fora dos quadrinhos. Criada nos anos 1940 por William Moulton Marston, a Mulher-Maravilha é a princesa amazona Diana Prince que, ao resgatar o oficial estadunidense Steve Trevor de seu acidente aéreo em sua ilha natal, a chamada Ilha Paraíso, decide partir com ele para o “Mundo dos Homens” (como é conhecido nosso mundo pelas Amazonas nos quadrinhos) e lutar em defesa de valores como democracia e igualdade de direitos. Baseada em mulheres reais do movimento sufragista dos anos 1910/20, a personagem foi usada nos anos 1970 como inspiração por diversas feministas, como Gloria Steinem, sendo inclusive em 1972, capa da revista feminista Ms. Magazine. O álbum, de George Perez, Len Wein e Bruce Patterson, de setembro de 1987, conta a chegada da Dra. Bárbara Minerva de Londres a Boston, com um plano contra a Mulher-Maravilha. O enredo se passa em um futuro próximo, em relação a data de publicação (janeiro de 1989 – um ano e quatro meses depois do quadrinho ser publicado). Intercalado com trechos da história, as partes intituladas “Cotidianos” representam o dia-a-dia de algumas mulheres com uma coisa em comum: a mudança em suas vidas após o contato que tiveram com a Mulher-Maravilha.

Palavras-chave: Feminismo; Mulher-Maravilha; Cotidianos.

“CUIDADO, ANJOS EM QUEDA!”: A VIAGEM DE VALENTINA A VENEZA

MARIO BRESIGHELLO

O objetivo do presente trabalho é examinar o papel do cenário urbano nas HQs do quadrinista italiano Guido Crepax (1935-2003). Especificamente, examinarei a importância da cidade na história autobiográfica “Caduta Angeli”, publicada em 1972 e ambientada em Veneza, na Itália e em Berlim, na Alemanha. Esse capítulo da saga de Valentina inspira-se em um acontecimento fácil de situar no tempo e no espaço, mesmo se, ao longo da trama, os percursos da narração tomam os caminhos enigmáticos do imaginário crepaxiano: a queda de uma série de fragmentos das estátuas dos anjos de mármore colocadas nos acrotérios de uma das fachadas da basílica de Santa Maria della Salute. Nas placas colocadas nas proximidades da igreja para avisar os passantes sobre eventuais surpresas e acidentes, uma mão incauta escreveu uma frase que, à época, correu o mundo: “cuidado, anjos em queda!”. Impossível não pensar que o aviso, entre o irônico e o desesperado, representasse com eficácia uma condição de precariedade e de perigo de que a cidade italiana parecia (e parece ainda hoje) sofrer. Mas a ambiguidade da mensagem abria espaço para outras interpretações e leituras. Crepax foi “tentado” por muita coisa (a começar pelos anjos rebeldes que caem para o inferno levando consigo mitos e ilusões, pelo apocalipse cósmico e pelo desaparecimento da hierarquia de valores e assim por diante), mais o que sua imaginação concebeu. Ele levou Valentina à Veneza para construir uma história de retornos e reconhecimentos que nunca cai na denúncia da ruína do patrimônio artístico e arquitetônico da cidade. Em uma estrutura narrativa que vai do labirinto à circularidade - e vice-versa -, em um ambiente veneziano onde a queda das estátuas constitui fio condutor e escansão rítmica, propõe uma leitura onírica e amorosa para o a cidade.

Palavras-chave: Guido Crepax; Valentina; Veneza.

O CONCEITO DE JUSTIÇA NO IMAGINÁRIO DA SOCIEDADE SOB A ÓTICA DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: BATMAN E JUSTICEIRO ANO UM

MATHEUS COSTA FONSECA DE OLIVEIRA

Este artigo tem a finalidade de analisar o debate entre justiça e barbárie presente nas histórias em quadrinhos de super-heróis através do seu universo imaginário e seu reflexo no cotidiano da sociedade contemporânea realizado a partir de uma perspectiva dialética. O escopo da pesquisa são os personagens Batman e Justiceiro que além de serem personagens oriundos do meio dos quadrinhos e que nas últimas décadas figuraram em diversos produtos audiovisuais. Em 1987 e 1996 respectivamente foram lançados Batman Ano Um e Justiceiro Ano Um, obras que recontaram e aprofundaram a origem desses personagens. Apesar de serem de editoras e épocas diferentes, na década de 1990 foi produzido um crossover chamado “Batman e Justiceiro - Cavaleiros Mortíferos”, escrito por Chuck Dixon e ilustrado por John Romita Jr do qual ambos se unem em torno de um objetivo comum, mas sob óticas e ideologias diferentes que se colidem dentro da história. Com aporte teórico de Joseph Campbell, Frank Miller, Dan Abnett e Andy Lanning, o presente artigo disserta acerca do que os faz serem tão diferentes e parecidos principalmente em determinados aspectos psicológicos, de conduta moral e como a interação do cotidiano de seus leitores moldaram suas atitudes e comportamentos, uma vez que são produtos midiáticos propagados e compartilhados, sempre com a premissa de serem personagens urbanos que lidam diretamente com a questão da criminalidade. Para tanto iremos utilizar como objeto de análise as obras Batman Ano Um, Justiceiro Ano Um e o crossover entre os dois personagens.

Palavras-chave: Justiça; Batman; Justiceiro

CONCEITO DE TOTALITARISMO EM BATMAN O CAVALEIRO DAS TREVAS

NATHALIA SILVA ESTEVES

Os comics surgiram no mesmo ano em que o cinema, mas, enquanto o cinema foi recebido com grande prestígio, os quadrinhos foram ignorados. Foi só na década de 60 que os europeus descobriram os quadrinhos e eles invadiram as universidades, os livros e os museus. Frank Miller é um autor de quadrinhos norte-americano, apaixonado por história em quadrinhos do estilo noir, que gira em torno de conceitos como criminalidade, corrupção, violência, sexo e também aborda personagens que geralmente são policiais ou detetives com sentimentos ambíguos, frios e calculistas. O estilo noir usa em sua arte tons mais escuros, com sombras e alto contraste. Este estudo pretende analisar o conceito de totalitarismo presente na história em quadrinhos “Batman, O Cavaleiros Das Trevas” do autor Frank Miller. Usaremos em nosso trabalho questões abordadas pelo autor Erwin Panofsky sobre iconologia e iconografia, em seu livro “Significado Nas Artes Visuais”. Panofsky divide a análise de uma obra de arte em três significados: o primeiro é a junção do significado factual e expressional, conhecido como significado natural. O segundo significado é o convencional, conhecido como iconografia, ou seja, o mundo dos conceitos manifestados nas obras de artes. No caso do nosso estudo iconográfico da HQ “Batman, O Cavaleiro Das Trevas” o conceito a ser trabalhado é o de totalitarismo. O terceiro significado é o intrínseco, conhecido como iconologia, ou seja, é o que entra na composição da personalidade do autor, nesse caso Frank Miller. O conceito de totalitarismo será abordado levando em conta as considerações da autora Hannah Arendt em seu livro “Origens Do Totalitarismo”, tais como um Batman fascista que faz uso da violência e um Batman que usa o seu símbolo, como nas propagandas nazistas da 2ª Guerra Mundial, para aterrorizar.

Palavras-chave: HQs; Frank Miller; Totalitarismo.

CAPITÃO AMÉRICA: UNIVERSO FICCIONAL E CAPITALISMO NORTE-AMERICANO

NILDO VIANA

O nosso objetivo é realizar uma análise do Capitão América visando mostrar o vínculo entre o seu universo ficcional e o capitalismo norte-americano. A história do Capitão América se confunde com a história dos Estados Unidos. O Capitão América é explicitamente um representante desse país, mas a sua história e suas mutações são derivadas das mudanças sociais. Para compreender essa dinâmica e a evolução desse personagem, é necessária uma compreensão do seu universo ficcional e sua relação com a história dos Estados Unidos. A base teórica desse raciocínio é a de que as histórias em quadrinhos são produtos sociais e históricos e que sua compreensão requer a análise de suas determinações. A produção ficcional não é realizada arbitrariamente e sem determinações e sim a partir dos seus produtores, envolvidos em determinadas relações sociais, envolvendo a totalidade da sociedade na qual ela é realizada, no caso, nos Estados Unidos, além de relações sociais mais específicas que envolvem os autores, desde sua vida pessoal até as condições de produção. As condições de produção são fundamentais, pois o capital editorial, a equipe de produção, os interesses envolvidos, são determinações que atuam na constituição do universo ficcional e suas mutações. Assim, a análise do universo ficcional do Capitão América aponta para a percepção de seu vínculo com a sociedade norte-americana.

Palavras-chave: Capitão América; Capitalismo Norte-Americano; Universo Ficcional.

A HISTÓRIA EM QUADRINHOS THE WALKING DEAD NA PERSPECTIVA HOBBESIANA DO INDIVÍDUO EM SOCIEDADE

PAMELA RIBEIRO

O presente artigo de cunho bibliográfico tem como objetivo fazer o diálogo entre a história em quadrinhos do The Walking Dead com a obra O Leviatã de Thomas Hobbes, conduzindo a análise filosófica sobre a sociedade na arte da HQ, buscando intercalar os aspectos do ser humano no estado de natureza e suas implicações com a ausência do Estado na analogia aos zumbis como metáfora, onde implica o espaço sem regras, sem leis e suas vontades movem suas ações ao longo da trama. E assim, nessa relação nortear os contextos mentais e sociais que são atribuídos pelas imagens e vinculados pela nossa mente na expressão de nosso mundo, demonstrando a importância dos quadrinhos através do uso da imagem no despertar da reflexão, da sensibilidade no indivíduo aliado a teoria filosófica, direcionado pelo imagético, carregando o que possuímos e o que nos faz distinguir enquanto sujeitos. Com isso, perpassando por reflexões em diferentes profundidades da extensão humana que possibilitaria entender os mesmos, por sua vez, no contexto de seus limites que eles podem ser atribuídos na inter-relação com os outros dentro da história, no processo instintivo em sua sobrevivência, levando assim as suas guerras civis posteriormente no enredo sobre a nova forma de estruturação social, com a falta da figura do Estado, aliando as suas capacidades de se organizarem diante da atual situação a qual os personagens se encontram, trabalhada pelo olhar da filosofia de Thomas Hobbes.

Palavras-chave: HQs; Sociedade; Thomas Hobbes.

BOWING: UMA REVERÊNCIA A DAVID BOWIE EM QUADRINHOS

PAULA MASTROBERTI

Nesse trabalho, apresento e descrevo os processos criativos e conceituais que derivaram na produção de treze artes quadrinizadas em homenagem ao músico e ator David Bowie. As treze artes foram expostas em Porto Alegre, em 2016, e posteriormente levadas à exibição durante o evento Semana do Rock, promovido pelo SESC-RS no mesmo ano. Sua itinerância prevê ainda localidades como São Paulo e Belo Horizonte. Ao percorrer sobre essas obras, pretendo elaborar uma reflexão sobre os espaços alternativos para divulgação e legitimação da modalidade dos quadrinhos, sobre as técnicas, recursos e materiais utilizados para a criação a partir do conceito de pós-produção proposto por Nicolas Bourriaud e avaliar, do ponto de vista artístico, os valores estéticos presentes nas mídias e suportes eletrônico-digitaes, nas suas interfaces e nas suas possibilidades de reprodução, ao lado das modalidades da gravura e da fotografia, já consagradas no campo das artes. Além disso, quero da mesma forma contextualizar a abordagem temática que, para além de uma homenagem pessoal de fã, parte do reconhecimento de uma cultura brasileira que, longe de ser original, pura, é híbrida e heterogênea, conforme depreendemos de Nestor García Canclíni. Foi meu objetivo, ao ficcionalizar alguns momentos marcantes da vida profissional de David Bowie, não produzir uma biografia, mas ficcionalizar e assim registrar sua história fatural conforme os critérios de verossimilhança aristotélicos e a sua figura como personagem presente no imaginário e como mito gerado a partir da cultura popular que o consagrou, tendo por base o conceito de Joseph Campbell.

Palavras-chave: David Bowie em Quadrinhos; Quadrinhos e Artes Gráficas; Quadrinhos e Cultura Pop.

A VELHICE NOS QUADRINHOS: UMA ANÁLISE SOCIOLÓGICA DAS IMAGENS DA VELHICE PRESENTE NAS OBRAS DE RUTU MODAN E LUCY KNISLEY

RAFAEL GALENO MACHADO

DARIO DE SOUZA MESQUISA JÚNIOR

O envelhecimento da população é um fenômeno mundial. Essa situação é fruto da combinação do decréscimo das taxas de natalidade com a diminuição das taxas de mortalidades, tanto nos países desenvolvidos quanto nos em desenvolvimento, aliada a melhorias nas condições de vida e avanços da medicina, entre outros fatores. No Brasil, por exemplo, dados do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), colhidos no último censo realizado apontam que o número de idosos, categoria definida pelo órgão federal como aqueles com sessenta anos ou mais, já correspondem a 11% da população total (BRASIL, 2010). Estatísticas como essa levantam uma série de questões sobre a mudança de paradigmas sociais usualmente relacionados à velhice. Afinal, entendido como uma construção social, isto é, uma produção de sentidos que variam conforme os contextos culturais, sociais e histórico, o processo de envelhecimento transita hoje entre permanências e mudanças. Enquanto perduram estigmas ainda associados aos idosos, ao mesmo tempo se debate a ressignificação da velhice, refletida no surgimento do discurso sobre a chamada “terceira idade”, enaltecendo “vantagens” que perdurariam mesmo com o prolongamento da vida nas sociedades contemporâneas. Essa velhice em transformação, pois, ganha cada vez mais destaque nas diversas mídias, incluindo os quadrinhos. Dois romances gráficos recentemente publicados no Brasil abordam o tema: A Propriedade, de Rutu Modan e Deslocamento, produzida por Lucy Knisley. Nessas obras, vários tópicos são apresentados de maneira muito pertinente, como a construção da velhice pelo olhar do outro, as relações intergeracionais e o forte peso da memória nessa etapa da vida. O presente trabalho propõe partir dessas narrativas para analisar e discutir as imagens da velhice retratada, segundo a proposta de cada obra, contando para tanto com o auxílio de Simone de Beauvoir, Noberto Bobbio, Éclea Bosi, Guita Debert, Mirian Goldenberg, entre outros autores, para discussão teórica.

Palavras-chave: HQs; Velhice; Imagens.

BRASIL, 2016: HUMOR POLÍTICO E RESISTÊNCIA NOS QUADRINHOS

REGINA MARIA RODRIGUES BEHAR

Os contextos de crise são momentos privilegiados do humor político e os quadrinhos, em especial a charge e a tira cômica foram um dos mais importantes meios de expressão da crítica política no Brasil em todas as conjunturas, mesmo as mais repressivas como foi o caso na ditadura militar entre 1964 e 1985. A riqueza dessa produção esteve presente nos embates políticos do ano de 2016. Numa perspectiva histórica temos o tempo da “curta duração” braudeliiana, o tempo do acontecimento, mas nele encontram-se as marcas da “longa duração” das estruturas que revelam elementos de nossa formação como nação. Ano marcado pelo forte tom das disputas de projetos de país, modelos econômicos e conflitos de classe, 2016 se configura como um ano que ainda não acabou. Como linguagem carregada de dimensões ideológicas os quadrinhos, tanto no formato de charge, como de tira, estiveram no campo da batalha discursiva em torno dos rumos da política, afirmando fortes tons de resistência às posições hegemônicas no cenário brasileiro. Tendo como base a perspectiva de Bakhtin em relação à manifestação da ideologia na linguagem e nos discursos como campo em disputa, e de Gramsci em torno das possibilidades da luta contra hegemônica no campo das ideias, buscaremos analisar alguns das expressivas manifestações do humor político nos quadrinhos brasileiros nessa conjuntura.

Palavras-chave: Charge; Tira Cômica; Política.

CRISE DA MODERNIDADE EM QUADRINHOS: UM ESTUDO COMPARATIVO ENTRE BATMAN E RANXEROX

RENATO MUCHIUTI ARANHA

O presente trabalho busca comparar dois quadrinhos diferentes produzidos entre o final dos anos 1970 e na década de 1980, discutindo o modo como eles representam a decadência da Modernidade e a ascensão da Pós-modernidade. Para tal discussão selecionei a obra produzida nos Estados Unidos por Frank Miller, “Batman: o Cavaleiro das Trevas” e a revista em quadrinhos italiana, posteriormente convertida em graphic novel, “Ranxerox”, criada por Stefano Tamburini e Tanino Liberatore. Elas são produções diferentes em termos de tipo de quadrinho, linguagem e país, porém convergem como exemplos representativos da mudança de período histórico na sociedade Ocidental. O objetivo do trabalho é perceber elementos da crise da modernidade em “Batman: o Cavaleiro das Trevas” e “Ranxerox”, refletindo de que forma essa crise é apresentada e como os temas referentes a esse momento são discutidos, sendo os aspectos mais destacados a crise das instituições modernas tais quais o Estado e sua força repressora, a forma de representação do medo e como as instituições e símbolos são transformados/dessacralizados nesse contexto. Ao mesmo tempo faço uma discussão teórica sobre as relações de tempo e suas representações em uma análise comparativa entre estes dois quadrinhos, ambos produzidos em um momento de alteração de paradigmas de uma Modernidade para um outro escopo, chamado por Zygmunt Bauman de “modernidade líquida”. Conjuntamente com Bauman utilizo Reinhart Koselleck para balizar as discussões acerca das temporalidades e Scott McCloud como principal referência dos teóricos de quadrinhos.

Palavras-chave: Quadrinhos; Pós-Modernidade; Modernidade.

OS FUTUROS DISTÓPICOS DOS ESTADOS UNIDOS NAS PÁGINAS DE AMERICAN FLAGG!, MARSHAL LAW E MARTHA WASHINGTON (1983-1999)

RODRIGO APARECIDO DE ARAÚJO PEDROSO

Esta comunicação tem como objetivo apresentar algumas análises de três séries de histórias em quadrinhos publicadas nos EUA entre os anos 1980 e 1990: “American Flagg!” de Howard Chaykin (1983-1989); “Marshal Law” de Pat Mills e Kevin O’Neill (1987-1993) e “Martha Washington” de Frank Miller e Dave Gibbons (1990-1999). Essas três HQs podem ser caracterizadas como obras de ficção científica utópicas/distópicas nas quais os autores expõem seus sentimentos e opiniões com relação aos rumos que o país estava tomando. A ideia central é investigar como determinadas visões pessimistas sobre o futuro foram historicamente construídas e qual é o papel dessas obras de ficção na construção e na apreensão da realidade na qual estão inseridas. Para tanto partimos da hipótese de que as perspectivas de futuro divulgadas por essas HQs dialogam com mudanças político-sociais que estavam ocorrendo nos EUA, como por exemplo, o temor das consequências de uma possível guerra nuclear, as incertezas econômicas e sociais decorrentes da implantação de medidas neoliberais e a ascensão de grupos políticos conservadores durante os governos de Ronald Reagan (1981-1989) e George H. W. Bush (1989-1993). Além dessa temática geral analisaremos questões mais específicas como, por exemplo, algumas discussões de gênero presentes nas três HQs (principalmente com relação a padrões de masculinidade); violência e ações de vigilantismos tanto de civis quanto de agentes governamentais e pontos de vista sobre a Guerra Fria e as políticas intervenção externa dos EUA.

Palavras-chave: Estados Unidos; Distopia; Medo.

UMA ANÁLISE DAS CHARGES DE CARLOS LATUFF SOBRE A ALCA: CRÍTICA À PROPOSTA DE INTEGRAÇÃO CONTINENTAL SUBORDINADA

ROZINALDO MIANI

Em 1994, o governo dos Estados Unidos apresentou a proposta de criação de uma Área de Livre Comércio das Américas – que ficou popularizada como Alca – com o objetivo de eliminar ao máximo as barreiras de investimentos e comércio entre os países da América (com exceção de Cuba) e promover uma integração continental. No Brasil, a proposta de criação da Alca ganhou a adesão do governo FHC e de vários setores da burguesia nacional. Por outro lado, diversas organizações populares e os setores combativos do sindicalismo brasileiro se mobilizaram contra a implantação da Alca, impulsionando, dentre outras ações, a “Campanha Nacional contra a Alca”. Durante quase uma década esse tema fez parte do debate político nacional. Dentre as diversas formas de discussão e manifestação sobre o tema, destacamos a produção chárstica de Carlos Latuff. Nesse sentido, o objetivo deste artigo é analisar as charges de Latuff sobre a Alca no debate nacional, por meio da análise do discurso chárstico. Permeada por uma crítica contundente em relação à proposta de implantação da Alca, por entender que esta representaria os interesses do imperialismo estadunidense sobre os países das Américas do Sul, Central e do Norte e também do Caribe, as charges de Latuff sobre o referido tema explicitavam a natureza perversa do que poderia representar a implantação da Alca, bem como a representação da posição política defendida pelas organizações populares em relação à proposição de integração continental apresentada pelo governo estadunidense.

Palavras-chave: Alca; Charge; Carlos Latuff.

JUIZ, JÚRI E EXECUTOR: MITO E RITO COMO ELEMENTOS RELIGIOSOS DE COMUNICAÇÃO DE VALORES NA REFORMULAÇÃO DO SUPER-HOMEM ELABORADA POR JOHN BYRNE

RUBEN MARCELINO BENTO DA SILVA

Na perspectiva do imaginário religioso, a comunicação analisa uma solução narrativa proposta pelo artista britânico John Byrne para integrar personagens clássicos kryptonianos – respectivamente, a Supermoça e os três criminosos da Zona Fantasma – à sua reformulação do Super-Homem, desenvolvida na segunda metade dos anos 1980, conforme a qual Kal-El seria o único sobrevivente de Krypton. Byrne recorre novamente ao conceito de Universo Compacto, idealizado para resolver o impasse que a figura do Superboy e a relação deste com a Legião dos Super-Heróis criavam para a ideia de um Super-Homem que assumira seu alter ego herói apenas na idade adulta. Uma Supermoça daquela realidade alternativa transporta o Super-Homem para lá, a fim de que ele ajude a derrotar o General Zod, Zaora e Quex-UI, criminosos kryptonianos inadvertidamente libertados por Lex Luthor, líder da resistência na Terra do Universo Compacto. Há um dramático desenlace: após não restar mais ninguém, Super-Homem, tendo privado os kryptonianos de seus poderes, vê-se obrigado a executá-los, pois haviam devastado o planeta. Nessa revisão de Byrne, sobressaem dois constructos culturais que o teólogo argentino José Severino Croatto situa entre as linguagens da experiência religiosa: o mito e o rito. A presença do mito, que atribui a origem e o significado do mundo à ação dos deuses, no enredo de Byrne, reflete-se inversamente na destruição da Terra do Universo Compacto, consequência do desejo de poder dos criminosos kryptonianos e do orgulho vingativo de Luthor contra estes. Por sua vez, o rito, na modalidade especial do sacrifício, aparece como elemento de satisfação moral: Super-Homem executa os kryptonianos, pois somente assim a justiça, entendida como retribuição ao aniquilamento dos humanos por aquele trio de seres superpoderosos, poderia ser cumprida. Neste capítulo da reformulação do Super-Homem, mito e rito oportunizam uma reflexão sobre valores e vícios com os quais a humanidade lida cotidianamente.

Palavras-chave: Super-Homem; John Byrne; José Severino Croatto.

RUBENS DE AZEVEDO: TIRAS CÔMICAS SERIADAS E DE FICÇÃO CIENTÍFICA NA IMPRENSA CEARENSE (1938-1945)

GLEDSON RIBEIRO DE OLIVEIRA

A revista O Tico-Tico publicou as primeiras tiras em quadrinhos produzidas por cearenses. Seus artistas eram Leônidas, que em 1905 desenhava a série “História do Brasil em figuras”, e Luiz Sá, que nos anos trinta, consagrava-se nacionalmente através dos personagens Pinga-Fogo, Reco-Reco, Bolão e Azeitona entre outros. A historiografia não faz referência a produção cearense de quadrinhos após esses dois precursores e antes da projeção nacional de artistas como Mino e Sinfrônio nos anos setenta. Não obstante, o jornal O Estado publicava semanalmente, nos anos trinta, as tiras cômicas e de ficção científica assinadas pelo astrônomo Rubens de Azevedo, então com dezessete anos. Rubens era um entusiasta da linguagem gráfica sequencial a qual se dedicava regularmente sem se profissionalizar. Desenhou e roteirizou mais de 200 tiras autorais com diferentes temas e personagens ao longo de oito anos. Uma dedicação a arte de narrar por imagens que está ausente em todas as suas biografias. Rubens estreou com a tira cômica seriada “Sacha: o detetive particular” (1938) e seu fascínio pela Astronomia levou-o às tiras de ficção científica. “Uma viagem a Saturno” (1940) antecipava um tema clássico da Guerra Fria: a corrida espacial. Ao mesmo tempo em que descortina as conexões entre imprensa e quadrinhos no Ceará esta pesquisa em jornais dos anos trinta e quarenta é um estudo sobre o humor gráfico e as representações sociais do devir nas tiras de Rubens de Azevedo.

Palavras-chave: Rubens de Azevedo; Humor Gráfico; Ficção Científica.

RELIGIÃO E QUADRINHOS: A VALORIZAÇÃO DA RELIGIOSIDADE DE MATRIZ AFRICANA NA ARTE SEQUENCIAL

SUSAN KAROLAINÉ GONÇALVES SOARES BARBOSA

A perseguição e discriminação vivenciada pelo negro e sua religiosidade promoveram a interpretação e representação nos quadrinhos de forma pejorativa, permeado por preconceitos, os estudos voltados para as práticas religiosas Afro-Brasileiras não tinham como objetivo reconhecer esse modo de viver a religiosidade, a intenção era comprovar a incapacidade intelectual e religiosa do negro diante do monoteísmo. Em tempos recentes, houve uma mudança no que tange a representação da religiosidade de matriz africana na nona arte. O presente artigo foi idealizado dentro do grupo de pesquisa ARTEMI - Arte, Religião e Memória, do Programa de Pós-Graduação em Ciências da Religião da Universidade do Estado do Pará, na linha de pesquisa Religião e Quadrinhos: estudos em cultura visual, e tem como propósito verificar essa mudança interpretativa utilizando as obras AFROHQ de Amaro Braga e ORIXÁS, do Orum ao Ayê de Alex Mir em direção a representação positiva da religiosidade de matriz africana na intenção de manutenção/preservação da mitologia Afro-Brasileira e valorização da resistência que o negro carrega junto a sua tradição religiosa, relacionando a hermenêutica e análise semiótica para uma melhor interpretação. A ideia é destacar a importância da mitologia africana e afro-brasileira, em especial, na arte sequencial, que é uma poderosa via de questionamento e reflexão para os acontecimentos da realidade que o circunda. A partir da nona arte é possível abrir caminhos para a crescente valorização da cultura negra e da avaliação que o próprio negro faz de si, na medida em que se modifica a forma como ele e sua cultura são representados. Busca-se o fortalecimento da resistência, o estímulo da criticidade e, portanto, o questionamento da condição do negro no Brasil, uma vez que as representações que corroboravam para a constituição da identidade negra, de forma absoluta, apontavam para uma desvalorização desta.

Palavras-chave: Religiosidade Afro-Brasileira; Arte Sequencial; Resistência.

REPRESENTAÇÕES DE FEMINILIDADE E MASCULINIDADE NAS TIRAS DE ALCEU CHICHÔRRO

THAIS MANNALA

O presente trabalho tem como objetivo refletir sobre os tipos de feminilidade e de masculinidade representados nas tiras e charges do jornalista Alceu Chichôrro (1896-1977), sob o pseudônimo de Eloy. Personificados na figura de Dona Marcolina e de Chico Fumaça, tais representações trazem os dois principais estereótipos do período (estima-se que a tira tenha sido veiculada entre as décadas de 1930 e 1940): o da dona de casa econômica e zelosa versus a do malandro/boêmio esbanjador, sintetizados em traços simples e dinâmicos. Para a análise, foi selecionada uma tira publicitária veiculada no periódico O Dia, para exemplificar como o jornalista recorria às representações de feminilidades e de masculinidades não somente para transmitir e comercializar um produto, mas também como estratégia para realizar críticas a respeito da identidade e dos hábitos do público leitor. A análise da tira será norteadada pelo olhar dos estudos culturais e das relações de gênero. Desta forma, observa-se de que maneira se processa a visão de mundo de um indivíduo em diálogo com os discursos contidos nas normatizações sociais sobre o que é ser feminino e masculino. O estudo da construção de narrativas visuais e textuais de Chichôrro ajuda a compreender as influências e contaminações entre a linguagem das charges e dos quadrinhos nas experimentações jornalísticas e publicitárias. O desenhista trabalha com referências locais e culturais, usando o humor gráfico como um viés crítico. O conceito de representação baseia-se em Stuart Hall e as questões de gênero inspiram-se em Tereza de Lauretis. Para pensar a linguagem das charges e dos quadrinhos foram utilizados os autores Luciano Magno e Paulo Ramos.

Palavras-chave: Alceu Chichôrro; Gênero; Tiras.

A PROFISSÃO DO SUPER-HOMEM: APONTAMENTOS E REFLEXÕES SOBRE A REPRESENTAÇÃO DO JORNALISMO NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

TIAGO MADUREIRA ARAUJO

A relação entre as histórias em quadrinhos e o jornalismo vem de berço. Afinal, foram nas páginas e redações de jornal que, primeiro como tiras e depois como capítulos de uma história, os quadrinhos surgiram e se consolidaram. Porém, esta relação não se limitou ao modus operandi da produção e distribuição das histórias. O jornalismo enquanto atividade profissional é um dos elementos mais relevantes, quando não é o mais importante, do universo ficcional de vários personagens icônicos, tais como o Homem-Aranha, Tintin e, especialmente, o Super-Homem. É a partir das histórias deste último, marco fundamental no surgimento do gênero superaventura, que este trabalho se propõe analisar a representação do jornalismo nas histórias em quadrinhos. Mergulhando na rotina do jornal Planeta Diário, em diferentes épocas e fases, vamos acompanhar a evolução histórica do fazer jornalístico, segundo a dinâmica dos personagens Clark Kent – alter ego do Super-Homem, Lois Lane, dentre outros que trabalham na redação do mais importante veículo de comunicação da cidade de Metrópolis. As tomadas de posição perante dilemas éticos e políticos, além do próprio cotidiano do jornalista, são os aspectos principais da reflexão iniciada neste texto, apoiada no arcabouço teórico proposto pelo sociólogo Nildo Viana para o estudo dos quadrinhos.

Palavras-chave: HQs; Jornalismo; Sociologia das HQs.

CONSTRUINDO A VERDADEIRA MULHER: QUANDO A CULTURA DO ESTUPRO SE TRAVESTE DE ROMANCE NOS SHOUJO MANGÁ

VALÉRIA FERNANDES DA SILVA

Todos os meses são produzidos no Japão centenas de quadrinhos (mangás) em vários formatos e para diferentes demografias. Fatia significativa desse mercado é voltado para o público feminino e, normalmente, produzido por mulheres. Apesar de abordar vários temas, o romance heterossexual é dominante nos chamados shoujo mangá, que, de certa forma, acabam exercendo uma função pedagógica na vida das jovens leitoras. Tomando o conceito de tecnologia de gênero percebemos os quadrinhos como discursos que auxiliam na construção de homens e mulheres como seres diferentes e desiguais. Neste sentido, em muitas narrativas, a protagonista das histórias para adolescentes é apresentada como um ser dominado por um único objetivo, fazer-se notar pelo rapaz, alvo dos seus afetos, sendo seu dever submeter-se aos seus desejos, trata-se do dispositivo amoroso em ação. A verdadeira mulher é aquela que se sacrifica, que disponibiliza o seu corpo e, assim, se torna digna de ser amada. Com a difusão desses quadrinhos japoneses pelo mundo, esses modelos terminam sendo consumidos entre as adolescentes de outros países, que deles se apropriam e reinterpretam. Em nossa comunicação analisaremos em nossa comunicação, dialogando principalmente com as teóricas feministas Tânia Navarro-Swain e Teresa de Lauretis, como se dá a promoção de modelos de gênero que naturalizam a submissão feminina, justificam a violência masculina e a perpetuação da cultura do estupro dentro do jogo amoroso nos shoujo mangá publicados ou em publicação em nosso país.

Palavras-chave: Dispositivo Amoroso; Shoujo Mangá; Tecnologias de Gênero; Cultura do Estupro.

O TESTEMUNHO, A HISTÓRIA E A REPRESENTAÇÃO DO PASSADO EM NARRATIVAS BIOGRÁFICAS EM QUADRINHOS

VICTOR CALLARI

Como consequência da nova conjuntura social, política e econômica acarretada pela Segunda Guerra Mundial, desafios como as “leis de memória”, a necessidade de incorporação do tempo presente como território de exame e o surgimento da História Oral enquanto procedimento metodológico foram “impostos” aos historiadores. Essas mudanças fizeram com que tanto a memória quanto o testemunho emergissem como elementos centrais na historiografia e ocupassem um papel de destaque como condutores da reflexão acerca da Escrita da História. A partir dessa nova configuração erigiu-se um momento de valorização do relato e das experiências biográficas ou autobiográficas, majoritariamente associadas às experiências de traumas, como os genocídios e as ditaduras. O historiador francês Roger Chartier observou que em tempos recentes os historiadores adquiriram a certeza de que o discurso historiográfico passou a concorrer com outros discursos sobre o passado, afirmando que “as obras de ficção, ao menos algumas delas, e a memória, seja ela coletiva ou individual, também conferem uma presença ao passado, às vezes ou amiúde mais poderosa do que estabelecem os livros de história”. Dessa forma, o presente trabalho procura analisar as narrativas biográficas e de trauma elaboradas na linguagem das Histórias em Quadrinhos com o objetivo de identificar qual o papel conferido aos testemunhos e as representações do passado nessas obras. Nossa hipótese é de que a recente produção acerca desse tema está relacionada menos às questões editoriais e mercadológicas e mais as possibilidades narrativas fornecidas por essa linguagem. Para isso, iremos relacionar, em nossa análise, as reflexões teóricas acerca da memória, do testemunho e da narrativa, presentes em autores como Paul Ricoeur e François Hartog, com as contribuições de autores como Paulo Ramos, Antonio Luiz Cagnin e Thierry Groensteen.

Palavras-chave: Testemunho; Memória; HQs.

SUPER-HERÓIS NA ERA BUSH: ENTRE O APOIO E A REBELDIA À GUERRA AO TERROR

VICTOR SOUZA PINHEIRO

Posteriormente aos ataques terroristas de 11 de setembro de 2001 nos Estados Unidos da América, que entre seus alvos derrubaram as torres gêmeas do complexo empresarial World Trade Center, em Nova York, o mandato de George W. Bush como presidente do país caracterizou-se pela implementação da Guerra ao Terror, conjunto de ações e medidas controversas de política externa e segurança doméstica como reação de defesa e beligerância contra os responsáveis pelos atentados, a organização extremista islâmica Al-Qaeda, e seus supostos aliados no Oriente Médio. Para promover e justificar esta empreitada de impacto global, marcada pelas invasões militares do Afeganistão e do Iraque, o patriótico discurso governamental a representou como uma jornada heroica de missão predestinada em nome da expansão democrática e da paz mundial, reproduzindo-se inclusive através da influente indústria cultural dos EUA. Com o respaldo de concepções, estudos e análises de Slavoj Žižek, Noam Chomsky, Dan Hassler-Forest e Jeffery Moulton, entre outros, este artigo avalia como os famosos super-heróis das companhias DC e Marvel, historicamente consolidados como símbolos populares da identidade e do orgulho norte-americanos desde suas origens às portas da Segunda Guerra Mundial, retrataram literal ou metaforicamente, em histórias em quadrinhos e filmes contemporâneos à administração Bush, o trauma do 11 de Setembro e a campanha intervencionista contra “supervilões” de um novo Eixo. Assim, identificamos e elucidamos, com exemplos emblemáticos envolvendo personagens como Batman e Capitão América, não apenas representações consonantes ao discurso oficial, mas também alegorias que, contrariamente a uma tendência de reverberação positiva especialmente observada no cinema, refletem visões críticas à Guerra ao Terror, ecoando um contradiscurso politicamente contestador marcante da época.

Palavras-chave: Super-Heróis; Política; Guerra ao Terror.

ENTRE QUADRINHOS E QUADRÕES: HUMOR GRÁFICO E VANGUARDA EDITORIAL E ARTÍSTICA NA IMPRENSA PORTO-ALEGRENSE A PARTIR DE DOIS CASOS EMBLEMÁTICOS

VINÍCIUS DA SILVA RODRIGUES

Quando contamos a história dos quadrinhos brasileiros, que história contamos? Fora do “centro do país”, às margens da grande imprensa brasileira, há casos que, em alguma medida, espelham momentos de formação e desenvolvimento da arte sequencial no Brasil, mas também há, porém, casos particulares que podem ou não estabelecer esses mesmos paralelos. Para além deles, este trabalho procura observar o caso do Rio Grande do Sul e seu processo de formação em relação aos quadrinhos de forma específica, analisando dois exemplos em especial: a presença do humor gráfico na histórica e importantíssima Revista do Globo e os casos dos principais autores de tiras e charges que surgiram nos veículos da Companhia Jornalística Caldas Jr ao longo dos anos 1970, onde foram revelados talentos de expressão nacional, como Edgar Vasques, Santiago e Sampaulo e criadas iniciativas raras, como o efêmero suplemento Quadrão. Nesses exemplos, o humor gráfico, uma das grandes expressões do quadrinho nacional, teve papel crucial não só na historiografia da própria arte sequencial, mas também na constituição das artes gráficas de forma geral e na consolidação de perfis editoriais, tanto em jornais e revistas quanto em editoras propriamente ditas (além de, eventualmente, construir outras interlocuções interessantes, como entre quadrinistas e artistas plásticos). É o vínculo estreito entre imprensa e humor gráfico que se destaca nesse processo, onde os quadrinhos evoluem por causa da imprensa, em função dela e apesar dela. A fim de trazer luzes a esse fragmento da história dos quadrinhos no Brasil, este trabalho coloca, junto aos artistas analisados, importantes contribuições de pesquisadores consagrados como Athos Damasceno, Paula Viviane Ramos, Joaquim da Fonseca e Elias Thomé Saliba, além de estudiosos como Henri Bergson e George Minois.

Palavras-chave: HQs; Humor Gráfico; Quadrinhos no Rio Grande do Sul.

Quadrinhos, Linguagem e Gêneros Textuais/Discursivos



A ILUSTRAÇÃO COMO GÊNERO DISCURSIVO: CARACTERÍSTICAS E PARTICULARIDADES

ALEX CALDAS SIMÕES

Hoje há muitos gêneros discursivos sem nome e nomes demais para um mesmo gênero, ou até nomes sem gênero algum (BEZERRA, 2007). Logo, a tarefa de configurar gêneros discursivos se faz, não só urgente para a escola e a academia, mas essencial para as pesquisas que desenvolvemos. Afinal, no que tange aos quadrinhos, acreditamos - como também o faz outras pesquisas (RAMOS, 2009, 2011) - que é necessário pesquisar mais profundamente a natureza dos gêneros dos quadrinhos para diferenciá-los. Mais especificamente, pensamos que é preciso entender com maior clareza como cada gênero discursivo faz uso da linguagem dos quadrinhos em sua composição textual. Isso nos leva aqui, portanto, a configurar a ilustração como gênero discursivo pertencente ao domínio das artes gráficas em quadrinhos. Apresentamos, apoiados no aporte teórico-metodológico da Linguística Sistêmico-Funcional ortodoxa de Ruqaiya Hasan, a Estrutura Potencial do Gênero (EPG) ilustração, evidenciando, portanto, sua Configuração Contextual (CC) e seus elementos obrigatórios, opcionais e iterativos. Na pesquisa que desenvolvemos analisamos 20 ilustrações desenhadas por Catarina Bessell nas crônicas de Gregório Duvivier, publicadas no caderno Ilustrada, da Folha de São Paulo. A partir de nosso corpus de pesquisa, concluímos - e essa é a nossa tese - que a ilustração é uma espécie textual que desenvolve um relacionamento textual com a crônica bastante específico: há uma relação interespecífica harmônica de inquilismo, onde a espécie textual crônica fornece (sem se prejudicar) proteção e morada ao gênero ilustração. O relacionamento crônica-ilustração não interfere na realização da EPG da ilustração, pelo contrário. A ilustração surge como um elemento opcional para a realização do gênero crônica. Diferentemente dos casos de hibridismo (BAKHTIN, 2000) e/ou intergenericidade (MARCUSCHI, 2008), o inquilismo é um relacionamento entre gêneros discursivos pouco investigado, em especial entre os gêneros que utilizam a linguagem dos quadrinhos. Tal fato evidencia a necessidade de maiores investigações sobre o assunto.

Palavras-chave: Ilustração; Estrutura Potencial do Gênero (EPG); Gêneros Discursivos.

TIRA CÔMICA, GRAMÁTICA E CONTEXTO: É POSSÍVEL ESTABELECEER CONEXÕES COM O HÍFEN, OS PRONOMES E A PONTUAÇÃO?

ALICE PEREIRA LUZ

ALINE DA SILVA APARECIDO

BIANCA BIAZOTTO MORIS

O objetivo principal é estabelecer possíveis conexões entre tira cômica, gramática e contexto. Em relação aos aspectos gramaticais, o hífen, os pronomes e a pontuação constituem um dos contextos de observação. No âmbito da linguística, a proposta contemporânea é trabalhar a gramática a partir do texto como prática socialmente situada (ANTUNES, 1990, 2007, 2014; CASTILHO, 2012; CASTILHO, ELIAS; NEVES, 2003, 1999). Nesse sentido, de um lado, o texto, como outro contexto de observação, possibilita ver a língua em funcionamento. De outro, permite-nos problematizar o olhar prescritivo sobre a língua (ALMEIDA, 1969; CUNHA, 1975; CUNHA, CINTRA, 2013; LIMA, 2011). O hífen, por exemplo, pode ser concebido como um elemento estruturante da formação de palavras do português brasileiro, a partir da visão de Basílio (1987; 2004). Nesse caso, foram utilizadas as tiras cômicas “(SIC)”, de Orlandeli, e as de Quino. As tiras cômicas protagonizadas por Grump (também criação de Orlandeli) são tomadas como textos para observarmos de que maneira os pronomes funcionam. Por fim, a pontuação foi observada a partir das tiras compiladas em “10 anos com Mafalda”. A linguagem dos quadrinhos constitui uma perspectiva para que os recursos utilizados garantam a concepção da tira cômica como gênero discursivo, fundamentado na relação híbrida entre a ilustração e a palavra, tomando como base Cagnin (2014) e Ramos (2010; 2011; 2014). De um modo geral, podemos dizer que há usos que convergem com o olhar prescritivo. Porém, em todas as tiras consideradas, constatamos contribuições do hífen, dos pronomes e da pontuação para a construção direta ou indireta dos sentidos cômicos.

Palavras-chave: Tira Cômica; Gramática; Contexto de Uso.

NARRADOR E IDENTIDADE: A CONSTRUÇÃO DISCURSIVA NOS ROMANCES GRÁFICOS DE ANTONIO ALTARRIBA

ANA LÚCIA MENDES

Para Antonio Altarriba, escrever o romance gráfico “A arte de voar” se tornou um processo de descoberta: durante a criação da obra, sem projeto preconcebido, o autor tentou entender por que seu pai havia se suicidado aos 91 anos, depois de uma vida inteira com muitos sofrimentos. Quatro anos depois, em 2016, surgiu outro romance gráfico, que retrata também parte do século XX, no contexto da Espanha da Guerra Civil Espanhola e do franquismo, desta vez contando a história de um personagem pouco explorado na primeira obra: sua própria mãe. Trata-se de “A asa quebrada”, ainda inédito no Brasil, apenas publicado em português europeu. Por meio dessas duas obras, Altarriba procurou recriar, com a ajuda dos relatos de seu pai ao final da vida e de suas próprias lembranças, as memórias, que convergem a dada altura, dessas duas pessoas, mas cada uma sob um protagonismo distinto. No entanto, ele adota estratégias diversas para isso: em A arte de voar, há um narrador, o personagem filho, que assume o lugar do protagonista, o personagem pai, em um pacto que é estabelecido com o leitor logo nas primeiras páginas: “vou contar, de fato, a vida de meu pai com seus olhos, mas a partir de minha perspectiva” (na edição da editora Veneta, de 2012, p. 9); já em A asa quebrada, há a apresentação direta dos acontecimentos, sem um narrador em off. O objetivo, com este trabalho, é analisar essas diferentes abordagens adotadas pelo autor para estruturar as memórias de seus pais, na construção de seu próprio passado. A ideia, portanto, é procurar entender, em especial em A arte de voar, em contraponto à segunda obra, com o embasamento teórico de autores como Philippe Lejeune e Umberto Eco, entre outros, a construção discursiva exercitada por esse autor dentro do gênero narrativo escolhido.

Palavras-chave: Narrador; Memórias; Guerra Civil Espanhola.

ANÁLISE ESTRUTURAL E COMPARATIVA DAS PÁGINAS PRODUZIDAS POR ALGUNS QUADRINISTAS BAIANOS

ANDRÉ LUIZ SOUZA DA SILVA

Os quadrinhos baianos a partir dos anos 90 tiveram um momento cultural favorável para artistas até então ascendentes, tais como: Flávio Luiz, Luís Augusto, Marlon Tenório. Estes artistas ganharam boa visibilidade midiática através de jornais de grande circulação, como A Tarde e Correio da Bahia, ou revistas em quadrinhos, tais como a Tudo com Farinha. Além desses meios de comunicação, tiveram fôlego para produzir as suas próprias publicações e obtiveram também premiações em salões e concursos. Com este cenário e dadas as poucas informações disponíveis sobre estes quadrinistas baianos numa dimensão nacional, este artigo tentará entender como estes artistas realizaram e realizam as suas histórias em quadrinhos através da estruturação das páginas ao modo pensado como Pierre Fresnault-Deruelle (1999) e Thierry Groensteen (2015). Para tanto, pretende-se, dentro do rigor teórico-metodológico de análise imanente das páginas das HQs, nos quais os elementos estruturais mais emblemáticos dos quadrinhos, tais como as vinhetas, os balões, as legendas, as onomatopeias se organizam dentro de um sistema espaço-tópico para a produção de possíveis vetores de leitura. À partir de uma amostragem das produções destes quadrinistas buscou-se mapear algumas destas características mais marcantes que os ajudaram na caracterização de um estilo próprio de narrativa. Parte-se do pressuposto que este modo de estruturar as páginas compõe uma marca autoral, tais como são também as predileções temáticas e as caracterizações peculiares dos desenhos destes autores.

Palavras-chave: HQs, Quadrinhos Baianos, Análise Estrutural.

NOMEAÇÃO DOS PERSONAGENS DE QUADRINHOS: DA DESCRIÇÃO FÍSICA AO DESTINO NARRATIVO

ANDREIA ALMEIDA DE OLIVEIRA

Segundo “As origens dos nomes das pessoas”, escrito pela professora do DLCV-USP Patrícia de Jesus Carvalhinhos, existem alguns critérios motivadores para se nomear um indivíduo. Ainda nesse texto, a autora afirma que, durante o passar do tempo, houve um “esvaziamento semântico” na escolha desses nomes, uma vez que “o nome próprio possui uma função distintiva, não significativa.” Na ficção, porém, é possível afirmar-se o contrário: muitos nomes de personagens são escolhidos a partir de sua trajetória e participação na narrativa. As referências que levam a estes significados servem, seja em aproximação ou contraste, para auxiliar o entendimento da história. Quando percebemos essas referências, principalmente em produções de massa como séries televisivas e filmes classificados como “para toda a família”, entendemos que seu significado não interfere no entendimento geral da história, mas que estas referências acrescentam novas camadas de significados à produção. Nos quadrinhos é possível perceber uma espécie de transição da forma como as personagens foram e são nomeadas. A maioria dos heróis criados na chamada Era de Ouro eram nomeados a partir de seus atributos físicos e psicológicos, como Superman, Batman, Aquaman, entre outros. Anos mais tarde deparamo-nos com personagens que traziam em seus nomes seu destino e sua função na narrativa, como é Ozymandias em Watchmen. Isso dito, a intenção deste é traçar paralelos entre estes dois momentos da que pode ser chamada de onomástica de nomes próprios em quadrinhos, utilizando-se como corpus as personagens Thunderbolt, da Editora DC Comics e sua reformulação feita pelo roteirista Alan Moore ao criar sua graphic novel Watchmen, Ozymandias.

Palavras-chave: Onomástica; HQs; Watchmen.

O LETREIRAMENTO COMO ELEMENTO NARRATIVO NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: UMA ANÁLISE DO PAPEL DO LETREIRAMENTO EM ASTERIOS POLYP DE DAVID MAZZUCHELLI

ANDRESSA GONÇALVES DA SILVA

Com a grande produção de histórias em quadrinhos na contemporaneidade como produto cultural e de entretenimento, é possível observar diferentes técnicas narrativas que são utilizadas por diferentes autores, vários elementos linguísticos são explorados com o objetivo de criar histórias que envolvam o leitor em uma experiência narrativa profunda e complexa. A estrutura da linguagem das histórias em quadrinhos consiste em uma combinação de vários elementos visuais e textuais para contar uma história que envolva o leitor; a partir desses elementos é criada uma atmosfera completa em um suporte tradicionalmente bidimensional, que pode proporcionar experiências multissensoriais por meio da combinação do texto com a imagem. O letreiramento possui muitas vezes um papel importante na criação dessa experiência, trazendo em sua morfologia importantes informações narrativas, atmosféricas e sensoriais ao leitor. O texto é integrado nas histórias não só como mera informação textual, mas passa a fazer parte da composição e da construção do significado da imagem e da história. Uma obra que explora várias possibilidades narrativas por meio do letreiramento é o romance gráfico Asterios Polyp, do quadrinista estadunidense David Mazzucchelli. Nesse trabalho, o letreiramento possui um papel essencial na construção e no entendimento da história, ao carregar importantes informações sobre as personagens, bem como sobre o contexto histórico-social, sobre os aspectos sonoros, etc. Considerando a importância no universo dos quadrinhos, e a rica exploração do letreiramento como elemento narrativo, Asterios Polyp torna-se objeto de estudo e análise deste artigo, que tem como objetivo entender como o letreiramento pode ser utilizado como elemento narrativo nas histórias em quadrinhos.

Palavras-chave: Tipografia; Narrativa; Linguagem.

AS TIRAS DOMINICAIS DE CALVIN E HAROLDO: NOVO FORMATO, MESMO GÊNERO

BEATRIZ CUSTÓDIO DEROZA

Nos jornais impressos norte-americanos, as páginas de quadrinhos circulam há mais de um século. No início, algumas das tiras cômicas chegavam a ocupar até uma página inteira no jornal onde havia um espaço considerável para desenhos expressivos e enredos elaborados. Quando os diários padronizaram as tiras no formato retangular e horizontal, para ocupar apenas um terço da página, muito da liberdade artística perdeu-se. Entretanto, o quadrinista Bill Watterson, criador da tira Calvin e Haroldo, decidiu reformular suas tiras dominicais na década de 1990, influenciado pelas produções do passado. Passou a produzi-las em um formato que ocupava meia página, o que estava fora dos padrões pré-estabelecidos pelos jornais de então. Segundo o desenhista “essa reformulação não foi bem aceita pelos editores e alguns até chegaram a cancelar a publicação das tiras, alegando que o quadrinista não tinha o direito de decidir a dimensão que elas ocupariam.” (WATTERSON, 1995, p. 15). Com essas modificações, muitos editores acreditavam que surgiria assim, um novo gênero de tiras e, além disso, não seriam atrativas comercialmente, já que os leitores estavam habituados ao formato padronizado. Busca-se provar, com este estudo, que independentemente do formato da tira, as marcas centrais do gênero são mantidas, sendo a principal delas o desfecho cômico e, portanto, não há um novo gênero. Serão analisadas as tiras dominicais reformuladas retiradas do livro “Décimo aniversário”, uma coletânea comentada. Como pressupostos teóricos, leva-se em conta a definição de tira cômica e a abordagem do formato estabelecidas por Ramos (2011, 2012, 2014b), a definição de suporte de Bonini (2011) e a história dos quadrinhos nos Estados Unidos de Rhoades (2008).

Palavras-chave: Tira Cômica; Suporte; Formato.

BUILDING STORIES: SEQUENCIALIDADE E MEMÓRIA NAS HQs

CAETANO BORGES

Este texto analisa as potencialidades narrativas das HQs através do estudo de caso da obra Building Stories de Chris Ware. O objeto em questão é composto de 14 impressos nos mais diversos formatos e permite uma exploração dos mesmos oferecendo uma leitura que não está orientada por sentido ou ordem específicos. Essa estrutura de ordem aberta se repete dentro de mais de um dos impressos e convida o leitor a criar sua própria sequência narrativa dos fatos apresentados assim como a correlacionar os mesmos de mais de uma maneira dependendo da ordem de leitura escolhida. O objetivo aqui é usando primariamente a artrologia de Thierry Groensteen analisar a estrutura formal dos quadros e páginas e criar uma relação desses elementos formais com apontamentos de Santo Agostinho sobre tempo e memória. Dessa forma construir-se-á uma relação entre a forma e o conteúdo das páginas dessa HQ e a forma como o processo de rememoração pode ser representado e fruído através de elementos particulares dessa mídia. Isso será feito dando enfoque particular ao posicionamento dos quadros, seus formatos assim como a forma como eles ocupam as páginas como uma representação visual do processo mental de (re) lembrar. Objetiva-se dessa forma destacar algumas consequências da manipulação dessa ordem de leitura e como isso influencia na apreensão de significado, assim como o papel do autor e a sua relação com o leitor na construção desse processo.

Palavras-chave: HQs, Narrativa Visual, Artrologia, Tempo, Memória.

TARÔ, QUADRINHOS E UMA ICONOLOGIA DOS INTERVALOS COMO PROPOSTA PARA UMA LEITURA RELACIONAL

CIRO INÁCIO MARCONDES

O jogo do Tarô de Marselha possui poderosa carga simbólica. Nas raízes de sua antiguidade constam fontes que o levam à Idade Média e ao Egito Antigo. A força relacional de cada um de seus arcanos se estende para uma compreensão semiótica da maneira como as cartas são lidas. Cada tarólogo pode inventar sua maneira de jogar a partir de uma compreensão que se assemelha a uma análise combinatória, próxima da matemática e das ciências da linguagem. De certa forma, a carta de Tarô se assemelha a um signo discreto (simbólico, segundo Peirce), porque possui um valor que depende da posição sintática de outras cartas, assemelhando-se ao valor relacional preconizado por Saussure para os sons. Porém, estas cartas não deixam de ser imagens e, se por um lado elas obedecem a algum tipo não domesticado de semiose, por outro pertencem ao registro da comunicação como escape da morte, tal qual preconizado por Flusser; e à fabulação do Imaginário tal qual preconizado por Durand. Assim, o Tarô, em sua complexa leitura e decifabilidade, é icônico e simbólico ao mesmo tempo, criando um dispositivo combinatório que se assemelha apenas a uma História em Quadrinhos. Este tipo de mídia pode também ser considerado, partindo de Peirce, como simbólico e icônico ao mesmo tempo. Porém, em geral sua orientação de leitura é narrativa, e não uma análise combinatória. O objetivo deste trabalho é procurar pensar a leitura dos quadrinhos a partir do paradigma da leitura do Tarô, e vice-versa, produzindo um tipo híbrido de recepção que se aproxima propriamente de uma iconologia dos intervalos entre as imagens conforme pensa Warburg. Para operacionalizar este exercício, pensaremos, junto com o Tarô de Marselha, tiras de jornal da série Gasoline Alley, de Frank King.

Palavras-chave: Tarô; Semiótica; Frank King.

BUILDING STORIES: UM OLHAR SEMIÓTICO SOBRE A OBRA DE CHRIS WARE

CLARISSA FERREIRA MONTEIRO

Este trabalho tem por objetivo apresentar o projeto de mestrado que se encontra atualmente em andamento, tendo como seu objeto de estudo Building Stories (2012), de Chris Ware. Este quadrinho conta a história de um edifício e seus moradores, fragmentado em 14 impressos, sem indicação de ordem de leitura: elemento este que já aponta o caráter experimental da obra de Ware, além de trazer uma proposta que visa ir além da leitura convencional da narrativa gráfica e trazer novas percepções ao leitor. De fato, o autor não é estranho ao experimentalismo gráfico em suas histórias, muitas vezes tratando de temas como cotidiano, da solidão, mas dentro de um formato visual elaborado, em que a diagramação e o design da página possuem papel de destaque e mostram o potencial poético da obra de Ware. A partir da ideia de que diversos traços poéticos pertencem à toda teoria dos signos e à semiótica geral (JAKOBSON, 1960), este trabalho explorará este potencial poético, analisando uma das histórias de Ware, utilizando como base a teoria semiótica de Greimas (1979) e também a teoria dos sistemas semissimbólicos, tendo como referência os estudos de Jean-Marie Floch (1985) sobre o domínio da visualidade. Sendo este um texto sincrético, este estudo analisará a história pelos seus aspectos verbais e pictóricos, observando questões como narratividade, o suporte, o paralelismo gráfico (presente também em outras histórias de Building Stories), e como esta história se relaciona com a proposta da obra.

Palavras-chave: Semiótica; Semissimbolismo; Poética.

DESENHO PARA QUADRINHOS: TRAÇO, ESTILO E MENSAGEM

CRISTIANA DE ALMEIDA FERNANDES

JADER MATTOS DE AGUIAR

THALES ARAUJO DO NASCIMENTO

JULIA LHANO

Desenhar para quadrinhos é um exercício de pensamento projetual. Sob essa premissa, o presente artigo objetiva descrever os procedimentos adotados no desenvolvimento de desenhos para um quadrinho autoral, produto final de um projeto de iniciação científica com alunos de Design. O percurso projetual começou com a definição do método. Este fora estruturado a partir de uma sistematização dos fundamentos de quadrinhos expostos por Will Eisner (1989) e Scott McCloud (1995), os quais constituem embasamento teórico largamente utilizado no campo do Design para pesquisas sobre quadrinhos. Na definição dos procedimentos metodológicos, incluíram-se treinamentos dos alunos em linguagem e técnicas de desenho, foco deste artigo. Por meio da análise de quadrinhos contemporâneos, discute-se as questões de linguagem não-verbal. Utiliza-se como ferramenta de análise as funções dos produtos de design: forma, significado, função (LÖBACH, 2001). Essa tripla função, colocada sob a ótica do desenhista de quadrinhos, pode ser atribuída ao traço, ao estilo e à mensagem. A possibilidade desse paralelo, baseia-se nos estudos de Braida e Nojima (2014) que a partir da tríade fenomenológica da semiótica peirceana (primeiridade, secundidade, terceiridade), desenvolvem um quadro conceitual das tríades do design. Portanto, assume-se a análise dos quadrinhos como uma análise triádica. Por fim, apresentam-se os resultados preliminares, relacionando os desenhos de cada designer com as diretrizes do projeto. Expõe-se, por meio de relato de experiências, em que medida o traço particular traduz o estilo de quadrinhos e como estes podem influenciar na mensagem. Igualmente, em que medida o “designer-desenhista” deve seguir as delimitações previstas no projeto ou dar lugar ao seu modo de ver e de fazer desenho.

Palavras-chave: Desenho; Projeto; Linguagem.

METAFICTION AND THE SEMIOSPHERE: AN ANALYSIS OF GALFRÉ'S GATILLO FACIL

JEFF WILLIAMS

This paper analyzes Galfré's non-fiction journalistic comic book, *Gatillo Facil* using Lotman's semiotic theory of the semiosphere, metafictional elements, and narrotology. Within the journalistic semiosphere, metafiction and nonlinear narratives serve to define its borders. Non-traditional narrative structures also efficiently filter and translate the inner workings of the world of investigative reporting and the manipulative nature of the media to the external semiosphere encompassing the general public and/or reader. This manipulation, in fact, works to distort the findings of investigative reporting. It also highlights class prejudice. Galfré's *Gatillo Fácil* provides an excellent model of this process. It details Carrera's story and the unfolding story of the Pompeya Massacre in Buenos Aires, 2005, in all of its bureaucratic nuances and “real time” investigation. The reader is then presented with a fuller picture of a journalist's work and how the media becomes a source of misinformation. The journalist becomes the interpreter, and uses metafiction or “breaking the fourth panel,” as in the case of comics, as a tool to help the reader peek behind the curtain and become an active participant in the journalistic investigation of police corruption, the false arrest and trial of Fernando Ariel Carrera, the misinformation spread through the media, and the social impact of the documentary *El Rati Horror Show*.

Palavras-chave: Semiotics Comics; Journalism; Literary Analysis.

PENSAMENTO DIAGRAMÁTICO NA OBRA DE CHRIS WARE

DANIEL GRIZANTE DE ANDRADE

Chris Ware é um cartunista norte americano nascido em 1967 e reconhecido primeiramente pela história em quadrinhos Jimmy Corrigan, o menino mais esperto do mundo, lançado em 2000 pela Pantheon e em 2009 pela editora Quadrinhos na Cia no Brasil, mas também é autor da série anual Acme Novelty Library e de Building Stories, seu último trabalho. Sua produção é marcada por histórias melancólicas, narrativas familiares complexas e personagens detestáveis, incontestavelmente humanos, que muito se assemelham ao universo particular do próprio autor.

Mas o que é notável e peculiar em sua obra é sua precisão estilística e o experimentalismo na linguagem visual narrativa de suas Histórias em Quadrinhos. Atento a sua condição de autor contemporâneo, Chris Ware explora novas formas de se desenhar sequências narrativas se inspirando em grande medida no pensamento diagramático e com influências da visualização de dados e da infografia, assuntos estes discutidos exaustivamente pelas áreas de Design e Programação ao longo dos últimos quinze anos. As sequências passam a exigir do leitor um esforço para sua total compreensão, permitindo leituras em direções diversas. Mas não se trata da aleatoriedade, e sim de um complexo sistema de pontos de vista e de leituras diacrônicas, sempre sem prejuízo da história, e pelo contrário, transformando a experiência narrativa em algo que ao mesmo tempo é sofisticado e delicado. O que se propõe neste trabalho é uma análise da linguagem visual poética de Chris Ware, com enfoque nas construções de narrativas diagramáticas presentes em algumas de suas obras e seu impacto na linguagem dos quadrinhos.

Palavras-chave: Chris Ware; Design; Diagrama; Linguagem.

A NOÇÃO DE LINGUAGEM EM ESTUDOS SOBRE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

DIEGO APARECIDO ALVES GOMES FIGUEIRA

As histórias em quadrinhos são um objeto de estudo interdisciplinar por natureza. Qualquer pesquisador que queira trabalhar com esse objeto deve lançar mão de noções e conceitos teóricos de diferentes áreas. Da mesma forma, é grande a diversidade quanto às áreas de formação e atuação dos pesquisadores de HQs, que abrangem áreas como Letras, Artes, Comunicação e Educação, passando por História e Sociologia, até ciências, como Física, Biologia e áreas da Saúde. Todos esses pesquisadores, em menor ou maior grau, encaram questões de linguagem, seja para caracterizar seu objeto de pesquisa, seja para desenvolver suas questões teóricas. Também nesse aspecto há uma variedade de opções teóricas, incluindo diferentes áreas da Linguística e das Letras, a Semiótica e teorias da Comunicação. Este artigo se propõe a esboçar um mapeamento de como as noções de linguagem dessas diferentes áreas vêm sendo empregadas para se discutir o que é chamado de “linguagem dos quadrinhos”, tanto em termos de sua definição como de sua aplicação como ferramenta de análise e propostas de usos pedagógicos das HQs. Para tanto, analisamos obras de referência que apresentam uma definição do que seria a linguagem dos quadrinhos, como Barbieri (1993), Cagnin (1975), Groensteen (2015), Gubern (1972) e Ramos (2009), explicitando ou não em qual teoria da linguagem se baseiam, e, em seguida, estudos recentes que citam aquelas obras, retirados principalmente dos anais de edições anteriores das Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos. Buscamos identificar se esses estudos dialogam com as teorias sobre linguagem, se contrapõem noções de linguagem diferentes para levantar e responder questões pesquisa, se dialogam com estudos sobre quadrinhos de áreas distintas ou, ainda, se simplesmente adotam alguma definição de HQ sem problematizá-la teoricamente. Com isso, buscamos também fazer um breve balanço dessas Jornadas como encontro entre pesquisadores de quadrinhos com formações teóricas distintas.

Palavras-chave: Linguagem; Linguagem dos Quadrinhos; Pesquisa Sobre Quadrinhos no Brasil.

PARATEXTO E CONTEXTUALIZAÇÃO: VELHAS FACES E NOVAS MÁSCARAS NAS DIFERENTES EDIÇÕES DE SANDMAN NO BRASIL

ELISA RIBEIRO DA SILVA

As histórias em quadrinhos no Brasil tendiam a ser classificadas como obras voltadas ao público infanto-juvenil, percepção que começou a se alterar com a publicação no país de obras distintas temática e formalmente, sinalizando como público-alvo o leitor adulto. Tendo isto em vista, foi necessário que o mercado editorial buscasse novas formas de abordagens para essas obras. Assim, na virada do século, o rótulo graphic novel popularizou-se e os conteúdos das revistas em quadrinhos foram retrabalhados para se adequarem ao formato livro, mais atrativo comercialmente. Embora o teor das diferentes edições seja o mesmo, o paratexto, recurso relacionado a todo material que acompanha o texto tido como principal, contribui para uma abordagem editorial distinta, o que o configura como ferramenta de auxílio à leitura e à interpretação de um texto. Entendendo que o paratexto não deve, portanto, ser encarado somente como elemento que se restringe ao suporte da obra literária, categoria que, conseqüentemente, o afasta da análise textual, e enxergando-o como fator de contextualização, conceito teorizado por Marcuschi (2012), esta comunicação se propõe a estudar a função do paratexto e os rótulos utilizados para os conteúdos de cada edição a partir da análise de quatro suportes diferentes da obra Sandman, de Neil Gaiman (1991, 1992, 2005, 2010), publicadas no Brasil (revista, encadernado, graphic novel e edição definitiva). Como pressupostos teóricos para sustentar este estudo, são utilizadas a obra de Genette (2009) acerca do paratexto, a definição de suporte de Bonini (2011) e as pesquisas de Ramos (2014, 2016) sobre a linguagem e gênero das histórias em quadrinhos.

Palavras-chave: Paratexto; HQs; Graphic Novel.

AS TENSÕES NO LETREIRAMENTO DE QUADRINHOS

ÉRICO GONÇALVES DE ASSIS

Histórias em quadrinhos independem da linguagem escrita para instaurar uma proposição narrativa. Quando utilizam as palavras em balões e recordatórios, contudo, estabelecem uma série de tensões que afetam a página de HQ não apenas em termos narrativos, mas também estéticos. A primeira das tensões que a letra instaura está em seu duplo estatuto: ela é algo a ser lido e algo a ser visto; ela é escrita e também é desenho; ela é código linguístico e também elemento de composição. A partir destas primeiras oposições e de leituras de Eisner (1985/1989), Peeters (1991/2003), Kannenberg (2001), McCloud (1993/1995; 2005/2008), Groensteen (1999/2015), Miodrag (2013) e Marion (1993), identifica-se seis tensões que o letreiramento traz à página de HQ: a imagem versus a linguagem, o tabular versus o linear; o invisível versus o visível; o estatismo versus o tempo; o escrito versus o ouvido; a grafiação versus a mostração. Identificar estas tensões visa dinamizar a visão sobre o letreiramento – etapa ou atividade muitas vezes considerada inferior na produção de quadrinhos – e localizar exemplos de como autores dinamizam estas tensões na página de HQ e como o letreirista – quando há um profissional responsável apenas por esta etapa – tem função também criativa e autoral. O trabalho representa parte da pesquisa de doutorado, em curso, sobre o letreiramento de tradução.

Palavras-chave: HQs; Letreiramento; Tradução.

4 VISÕES SOBRE A MASCULINIDADE NA HQ OS LIVROS DA MAGIA, DE NEIL GAIMAN

FÁBIO CAIM

O objetivo deste artigo é entender de que forma a representação das 4 personagens masculinas “John Constantine, Mister Io (mistério), Doutor Oculto e Vingador Fantasma” ao interagirem com a personagem adolescente “Timothy Hunter”, na HQ “Os Livros da Magia”, conformam jeitos de ser masculino, introduzindo trilhas de possíveis singularidades que se estendem pelo passado, presente, futuro e outras dimensões, como se a masculinidade fosse um jogo construtivo de diferentes posições que se completam e testam continuamente. De certa maneira, a apresentação que as personagens fazem ao adolescente do mundo da magia pode ser interpretada como uma apresentação do que significa ser masculino e quais pesos esse tipo de gênero carrega, justamente, porque são solicitadas da masculinidade diversas provas de que se é masculino. Sendo assim, o objeto de estudos deste artigo é a HQ “Os Livros da Magia” (edição de luxo), publicada em 2013 pela Panini Comics (Brasil), por meio do selo Vertigo (HQs voltadas para um público adulto). A primeira edição do “The Books of Magic” foi em 1990, lançada pela DC Comics dos EUA, em 4 volumes: Livro I. O Labirinto Invisível; Livro II. O Mundo das Sombras; Livro III. A Terra do Crepúsculo de Verão e o Livro IV. A Estrada para o Nada. A proposta deste artigo está baseada em uma fundamentação teórica que miscigena dois campos complementares, identificada como semiótica-psicanalítica. O uso das duas teorias se justifica por investigar a HQ como linguagem (semiótica), porém com o objetivo de desvendar sua atuação como representante de fenômenos psicanalíticos que se dão no seio da própria cultura, neste caso, as trilhas possíveis de constituição das singularidades do masculino.

Palavras-chave: Singularidades Masculinas; Semiótica; Psicanálise; HQs.

DANS MES YEUX: ANÁLISE E DESAFIOS DE TRADUÇÃO

FRANCISCA YSABELLE SILVEIRA

O presente trabalho consiste na apresentação de minha pesquisa de mestrado: uma análise semiótica e tradução comentada da obra *Dans Mes Yeux*, história em quadrinhos realizada pelo quadrinista francês Bastien Vivès e publicada em 2009 pela editora francesa Casterman, no selo KSTR. Os desafios de tradução que o profissional enfrenta ao trabalhar com uma mídia tão particular quanto o são as histórias em quadrinhos particularizam da mesma forma o processo tradutório, sendo necessária uma análise aprofundada dos elementos predominantes na página de uma HQ. Além de levar em consideração os elementos verbais como balões de fala, recordatórios e onomatopeias, este trabalho procura destacar a importância do texto imagético e sua influência nas decisões de tradução. Pretende-se, também, defender a necessidade de um treinamento diferenciado para tradutores de histórias em quadrinhos, já que o processo tradutório deste gênero vai além da tradução do código escrito, pois é necessário trabalhar ao mesmo tempo com as linguagens escrita e imagética, mas principalmente considerar o resultado tradutório que existe nesta relação. Autores como Will Eisner, Scott McCloud, Thierry Groensteen e Klaus Kaindl apresentam teorias sobre a linguagem dos quadrinhos que servem como base para identificar a relação texto-imagem dentro de uma HQ. Sendo uma obra de grande sensibilidade gráfica e apresentando nas suas páginas uma narrativa guiada principalmente pelas imagens, *Dans Mes Yeux* é um exemplo rico e diferenciado para a elaboração desta pesquisa.

Palavras-chave: Tradução de HQ; Análise de HQ; HQs.

FAÇA O QUE EU DIGO, NÃO O QUE EU FAÇO: UMA ANÁLISE DO QUADRINHO INIMIGOS SUPERIORES DO HOMEM-ARANHA

GABRIEL DE OLIVEIRA MONTE

O objetivo deste trabalho é analisar o quadrinho “Inimigos Superiores do Homem-Aranha”, de Nick Spencer e Steve Lieber. A partir da década de 1970, ocorrem mudanças nas histórias em quadrinhos: alteram-se a forma dos narradores das histórias. “Se antes os narradores apresentavam-se em terceira pessoa, agora adentravam o interior dos personagens.” (NICOLAU, 2008, p.36). O Pesquisador Marcos Nicolau se refere ao fato dos textos dos recordatórios não apenas servir como um localizador temporal-espacial para o leitor – “Enquanto isso, na sala da Justiça” - mas também como um espaço de maior intimidade e conhecimento psicológico das personagens. Essa mudança reverbera nos quadrinhos de super-heróis na década de 1980. Os pensamentos pertencentes à personagem protagonista da história saem dos balões de pensamento e encaixam-se nos recordatórios, transformando-se num condutor da narrativa. “Esse pensamento transformou-se numa parte integrante e essencial dos personagens, dando às histórias um novo sentido, o verdadeiro sentido a mover a vida dos protagonistas.” (NICOLAU, 2008, p.42). No quadrinho objeto deste trabalho, mantém-se os pensamentos do protagonista, o vilão Bumerangue, nos recordatórios, e temos sua jornada mostrada a partir do seu próprio ponto-de-vista. Este trabalho pretende abordar os aspectos narratológicos desta obra, analisando o aprofundamento do personagem protagonista a partir dos recordatórios e do conceito de artrologia proposto por Groensteen (2012), que consiste em uma “instância enunciativa quadrinística na qual o agente enunciador faz a articulação entre o texto verbal do narrador (designado por ele de recitador) e o texto icônico do mostrador (as imagens)” (LUCAS E CELESTINO, 2014, p.320).

Palavras-chave: Artrólogo; Recitante; Narratologia.

ARQUÉTIPOS EM QUADRINHOS: KUROKO NO BASKET E OS “DERES”

GABRIELA MARIA CAVALCANTI FERREIRA LESSA SANTOS

JANAINA FREITAS SILVA DE ARAÚJO

Os arquétipos de personalidade podem ser encontrados em diversos quadrinhos e em personagens específicos, independente da escola estilística que apareça. No mangá, estes modelos recebem tratamento diferenciado: denominações próprias para cada personalidade; chamados de: deres, termo que têm uma receptividade diferente pelo público. O quadrinho de esporte Kuroko no Basket, escrito e ilustrado por Tadatoshi Fujimaki e publicado em 2008 pela revista Weekly Shonen Magazine, possui em seu enredo os principais tipos de deres. O protagonista, de personalidade fria e inexpressiva, é classificado como Kuudere; o antagonista, de personalidade autoconfiante e obstinado, é classificado como Yandere; Um de seus colegas, de personalidade mais rude, porém gentil, é o Tsundere; Enquanto um de seus rivais pode ser caracterizado como o Deredere da obra por possuir uma personalidade mais energética. Segundo Braga (2012), variações estéticas assinalam carga de representatividade e identificação dos quadrinhos entre as pessoas que o produzem e aquelas que o consomem. A utilização destes tipos de personalidade existe para contemplar o desenvolvimento de roteiro, assim como para o aperfeiçoamento da estética dos personagens. A aparência também é fundamental para esta construção seja através da definição da postura, paleta de cores, expressividade ou até com o formato do rosto. A apresentação e a dissecação dos moldes são relevantes no que diz respeito a desnudar esses processos de “hiper estereotipação” das personalidades das personagens, e acima de tudo, entender como essa nova construção afeta o público consumidor desse material.

Palavras-chave: Arquétipos; Kuroko no Basket; Mangá.

OMBUDSMEN: ANÁLISE DE UMA PARÓDIA / HOMENAGEM A WATCHMEN SOB UM VIÉS TRADUTÓRIO E SEMIÓTICO

GLAUBER LOPES DA NÓBREGA

Este artigo apresenta o processo de tradução da série de tiras Ombudsmen, um arco de histórias da webcomic PvP, publicada diariamente e online por Scott Kurtz, que faz uma paródia / homenagem à obra quadrinística Watchmen, dos criadores Alan Moore e Dave Gibbons, publicada pela editora americana DC Comics e considerada uma das melhores histórias em quadrinhos de todos os tempos. Serão apresentados os elementos dos quadrinhos e as características das tiras de quadrinhos, além de um histórico das webcomics. Será demonstrado que, para que o humor intencionado na obra original seja alcançado, há a necessidade de um leitor-modelo, o leitor implícito, definido assim pelo teórico Wolfgang Iser tendo como base a Teoria da Recepção. Este leitor reconhece os elementos da cultura pop presentes e é capaz de identificá-los, mostrando que o tradutor que se propõe a tal trabalho e - o leitor- implícito inicial, considerado um tradutor implícito, termo cunhado por Berthold Zilly. Será mencionada a importância que o conhecimento de elementos verbais e imagéticos da cultura pop representa para a tradução das tiras escolhidas, de acordo com a representação icônica baseada na teoria geral dos signos de C. S. Peirce, considerado o pai da semiótica. Foram traduzidas e analisadas 5 webcomics, com suporte da teoria supracitada.

Palavras-chave: Semiótica; Cultura Pop; Webcomics.

O QUE OS QUADRINHOS PODEM ENSINAR AO JORNALISMO VISUAL?

GREICE SCHNEIDER

O presente trabalho propõe abordar o campo do jornalismo visual à luz de alguns conceitos e tensões próprias do campo dos quadrinhos, cruzando fronteiras entre disciplinas. Tal movimento deve levar em conta as fronteiras próprias do contrato de leitura jornalístico (como gênero) e suas aproximações com os quadrinhos (como meio), ultrapassando as demarcações do chamado jornalismo em quadrinhos (Sacco, Deslile, Guibert) e explorando, em especial, as possibilidades da linguagem pictográfica geralmente utilizada nos próprios instrumentos jornalísticos de visualização de dados. Apesar de eficientes na representação de quantidades, hierarquias, e medidas em geral, as infografias jornalísticas, na maioria das vezes, não investem suficientemente na capacidade de narração, criação de empatia e figuração. Para tratar dessas limitações, sugere-se aqui examinar três tensões centrais nos estudos de quadrinhos: a primeira diz respeito ao estilo, central no conceito de grafiação (MARION, 1993). A segunda, aborda a tensão entre imagem e texto, entre o que é mostrado e o que é dito (GROENSTEEN, 2007, 2011). E a terceira, compreende a oscilação entre linear e tabular no ato de leitura - tempo e espaço, imagem única e imagem em série (FRESNAULT-DERUELLE, 1976). O trabalho se concentra especialmente nas alternativas de combinação de gramáticas na concepção de linhas do tempo e mapas a partir de exemplos dos quadrinhos de Chris Ware e Kevin Huizenga.

Palavras-chave: HQs; Jornalismo Visual; Visualização de Dados.

A ABSTRAÇÃO NA LINGUAGEM QUADRINÍSTICA E SUAS POSSIBILIDADES DE LEITURA

GUILHERME LIMA BRUNO E SILVEIRA

O presente artigo busca uma reflexão sobre a possibilidade de um quadrinho abstrato e suas estratégias de leitura. O livro “Abstract Comics”, de Andrei Molotiu, traz uma compilação de histórias em quadrinhos que abandonam a figuração, bem como o texto verbal, introduzida por reflexão sobre como há, por traz de toda obra de arte, uma poesia formal, de valor estético. Assim sendo, seria a história em quadrinhos abstrata a que se atem a tal poesia em sentido restrito. Jan Baetens, em seu artigo “Abstraction in comics”, questiona a amplitude dessa definição: seriam as histórias em quadrinhos abstratas apenas as que não se mostram visualmente representativas? Para o autor os processos de abstração dos quadrinhos se ligam tanto ao afastamento da figuração, quanto da narrativa, seguindo sua reflexão sobre a tentativa natural de narrativização dos quadrinhos, por mais não representativos que eles se apresentem. Isso se dá, para o autor, por conta dos procedimentos de leitura já constituídos desse meio, tido por tanto tempo como essencialmente narrativo. Nesse sentido as análises dessa pesquisa visam refletir sobre os diversos níveis de abstração que são percebidos nos quadrinhos contemporâneos, as relações entre figuração e não-figuração, narrativa e não-narrativa e, finalmente, de possibilidades de novos protocolos de leitura que não levem em conta apenas o vislumbre de uma narrativa, embrionária que o seja. Pretende-se, assim, explorar as várias camadas de compreensão dessa forma da linguagem quadrinística.

Palavras-chave: HQs; Abstração; Leitura.

DA SUBVERSÃO AO ABANDONO DA LINGUAGEM EM TIRAS CONTEMPORÂNEAS

HENRIQUE MAGALHÃES

Assim como a História em Quadrinhos em geral, desde sua origem as tiras, surgidas nos jornais diários dos Estados Unidos da América na primeira década do século 20, tiveram no humor sua expressão maior, ajudando a popularizar esse meio de comunicação e a atrair uma legião de leitores para seu desfrute. A linguagem da tira, baseada predominantemente na imagem e na síntese do texto, contribuiu para o acesso aos jornais por um público que se encontrava fora dos círculos de letrados. Outros gêneros narrativos também tiveram as tiras como suporte, mas foi com o humor que elas se consolidaram e conquistam ainda hoje uma legião de leitores. Com o artigo “Da subversão ao abandono da linguagem em tiras contemporâneas” problematizamos a nova produção de tiras veiculadas no jornal Folha de S. Paulo, que motivou estudo e classificação de “tiras livres”, pelo pesquisador Paulo Ramos. Por meio de reflexões sobre gênero narrativo e humor a partir de Bakhtin, Paulo Ramos, Marcos e Vítor Nicolau, investiga-se os limites das experimentações nas tiras e a propriedade da nova classificação que tem por base a obra da cartunista Laerte e fazemos simulações de outras artes gráficas inserindo-as no espaço de tiras do jornal Folha de S.Paulo.

Palavras-chave: Tira; HQs; Humor.

GENRE BUSTING: READING AUTOBIOGRAPHICAL GRAPHIC NOVELS AS BILDUNGSROMANS

IAN GORDON

Michael A. Chaney has argued that the pact negotiated between the generic clues of a text and a reader trained by convention to recognize them determines whether a text will be read as fiction – or as autobiography. The question of whether any given narrative belongs to fiction or autobiography is ultimately one that readers must negotiate (Graphic Subjects: Critical Essays on Autobiography and the Graphic Novel, pp. 3-4.) In her Autobiographical Comics Elisabeth El Refaie takes up this point arguing that genres are now more porous and that writers and readers’ conventions and expectations have shifted. She ties autobiographical work to identity construction through stories, whether real or imagined. With regard to autobiographical comics this again comes back to how readers situate the author; how loosely or tightly they connect the life being written about with the person doing the writing. The maturity gained in a bildungsroman comes not just through the experience, but the reflection on that experience, through writing or reading, something that is always an engaged act. Furthermore with at least some autobiographical comics the writer and the artist are a separate entity, which complicates the notion of autobiography if the construction of that genre is taken to be an act of writing or creation of the text. Much of what separates autobiography from bildungsroman is the notion that the former has a closer relationship to the truth or a verisimilitude that the latter lacks. But should this determine the way a work is analysed? Truth, or the reasonable approximation of what happened in the past, is the business of historians. Memoirs and autobiographies fall elsewhere on a scale of exactitude about the past. My paper unpacks these issues through an examination and comparison of several graphic novels.

Palavras-chave: Bildungsroman; Memoir.

SIGNOS LINGUÍSTICOS E TEMPORALIDADE: OS DESAFIOS DE TRADUZIR TRABALHOS DAS GERAÇÕES Y E Z

IASMIN HELENA SILVA DIAS

Dentre as etapas que compõem a publicação e a veiculação de uma obra, traduzir talvez seja a mais desafiadora delas. Em se tratando de quadrinhos, este desafio torna-se ainda maior, pois o que gera a identificação do leitor com a história, além da linguagem pictográfica e das situações apresentadas, é a linguagem utilizada nos balões de fala. Traduzir essa linguagem de maneira adequada - principalmente quando o quadrinho é direcionado a jovens e utiliza gírias - é essencial para preservação do sentido original: existe a necessidade de que o tradutor entenda os signos pictográficos apresentados no quadrinho para a correta compreensão da tirinha e também a necessidade de compreender o conjunto de signos linguísticos não somente na língua do texto original, mas também seu equivalente em português. Este artigo busca expor as dificuldades de traduzir os quadrinhos das gerações Y e Z, que apresentam linguagem jovem tais como gírias, frases de efeito e neologismos, por meio da análise do trabalho de Sarah Andersen “Ninguém vira adulto de verdade”. A metodologia a ser empregada nesta pesquisa será de caráter qualitativo, sob a luz de Roman Jakobson (2003) e suas considerações a respeito da função referencial (contexto) e da função metalinguística (código).

Palavras-chave: Linguagem Jovem; Tradução; Função Metalinguística.

RESNAIS E OLD BOY: DOIS SENTIDOS DAS ADAPTAÇÕES DOS QUADRINHOS

JORGE ALAM PEREIRA DOS SANTOS

Esse estudo propõe duas formas de entender o ceticismo dos amantes de quadrinhos quanto às adaptações cinematográficas de HQs, nos utilizaremos para isso de uma emblemática frase do cineasta Alan Resnais, segundo o qual, sempre que se adaptam quadrinhos para o cinema, nada se acrescenta à obra original, mas pelo contrário, sempre se faz subtrações a ela. Como essa frase parece contraditória com a famosa estima que Resnais tinha pelos quadrinhos e com o seu vanguardismo em termos de materiais adaptados para o cinema ao longo de sua carreira, sugerimos duas formas de entender sua afirmação. A primeira, relegando-a ao nível das proposições factuais e empíricas e por isso mesmo, passíveis de refutação. É o que faremos a partir da análise de uma adaptação em particular, um close reading entre a adaptação do Mangá Old Boy (Garon Tsushuya e Nobuaki Mineguish, 1996) feita pelo coreano Park Chan Wook (Coreia, 2003). Nela, iremos demonstrar que muitas coisas, em diversos níveis, são acrescentadas em uma adaptação cinematográfica e, nesse sentido, Resnais estava enganado (como o próprio reconheceu anos depois, após assistir aos Batmans de Tim Burton). Mas, em um segundo sentido, a afirmação de Resnais pode ser entendida em um sentido valorativo, e dessa forma, não poderia ser refutada por qualquer expressão de fato que venhamos a invocar, como o acréscimo (visível) de um aspecto ou outro na adaptação fílmica. Sua frase possuiria um sentido mais profundo, que remete exatamente a diferença delineada por Wittgenstein em sua Conferência sobre Ética, segundo o qual nenhuma expressão de fato pode conter algo de valor: esse ceticismo possui um sentido meta-fatual e é essa a dimensão profunda do Mangá que é subtraída no filme.

Palavras-chave: Old Boy; Adaptação; Resnais; Wittgenstein.

O ESTILO GRÁFICO E O CONTRATO DOCUMENTAL NO JORNALISMO EM QUADRINHOS

JOSÉ SAMPAIO DE MEDEIROS NETO

GREICE SCHNEIDER

Este artigo busca compreender as diferentes maneiras pelas quais o estilo gráfico pode se manifestar nas narrativas jornalísticas apresentadas em quadrinhos, e mais precisamente no modo como os traços autorais afetam o registro documental específico, e de como estas escolhas estéticas corroboram ou não com o ethos jornalístico. A objetividade jornalística, um conceito basilar do ofício, é prontamente relativizado quando uma reportagem é disposta neste tipo de sistema, ainda mais se a obra se aproxima de formas menos “realistas”. Por isso, achamos necessário analisar o conceito de autoria gráfica que se faz ainda mais presente quando o repórter-quadrinista está inserido na própria narrativa, conduzindo e costurando o enredo informativo como personagem narrador, além de envolver a audiência em suas memórias emotivas. Para entender como se manifesta este contrato específico de leitura e para tratar destas naturais tensões que permeiam hipertextos, partimos do conceito de estilo visual em campos da história da arte, à luz de teóricos como Gombrich, e mais especificamente o conceito de grafiação, encontrado na obra de Philip Marion e que demonstra como as marcas pictóricas do autor, sobretudo aquele inserido na narrativa, podem ativar campos de sensibilidade no receptor. Dentre os exemplos analisados, destacam-se Joe Sacco, Art Spiegelman e Álvaro Maia.

Palavras-chave: Jornalismo em Quadrinhos; Narrativa; Estilo.

AS RELAÇÕES ENTRE PALAVRA E IMAGEM EM MACANUDO, DE LINIERS

JOZEFH FERNANDO SOARES QUEIROZ

A série Macanudo, de Liniers, é publicada diariamente de maneira quase ininterrupta desde 2002 no jornal argentino La Nación. O universo da série é permeado de subtramas, tais como a dos personagens Enriqueta e Fellini, os Duendes, os Pinguins, o próprio autor transfigurado em personagem, dentre outros. Macanudo é publicado no formato tira, conhecida por experimentar, em seu breve espaço, um grande número de ferramentas narrativas e discursivas. Este trabalho destaca, na série, as diferentes relações estabelecidas entre a palavra e a imagem, que originam variados efeitos de sentido na produção humorística. Numa narrativa ilustrada, as combinações entre a palavra e imagem nem sempre se apresentam de maneira homogênea nem produzem os mesmos efeitos de sentido, podendo a sua relação ser mais ou menos harmoniosa. Em maior ou menor escala, a imagem pode exercer diferentes papéis narrativos, assumindo um determinado grau de importância frente ao código verbal. As relações entre palavra e imagem podem ser, pelo menos, de redundância, colaboração ou disjunção, segundo os estudos de Sophie Van Der Linden (2011) sobre os livros ilustrados. Já na concepção de Jacques Racière (2012), não há sentido em definir a imagem como o visível ou a palavra como o dizível, pois ao serem combinadas constitui-se uma relação específica a ser analisada. Desta forma, o trabalho se debruça em analisar como, combinados os recursos visual e verbal, é possível produzir ao menos três tipos diferentes de relação que funcionam como ferramentas narrativas específicas a serviço da trama humorística de Liniers.

Palavras-chave: Macanudo; Liniers; Palavra; Imagem; Narrativa.

O QUE WATCHMEN ENSINA SOBRE PARATEXTOS?

KAROLINE CAETANO BRITO

Este artigo analisa textos multimodais apresentados ao final dos onze primeiros capítulos da história em quadrinhos (HQ) Watchmen, publicada no Brasil pela Panini Books, em 2011. Acredita-se que eles podem ser considerados paratextos. O objetivo é discutir a existência de paratextos não ficcionais, que seriam os que estão relacionados à obra publicada, como o título, introdução, etc, também presentes em Watchmen, e os ficcionais, que seriam os que foram produzidos no contexto da narrativa e não existem de outra forma, como os textos citados. Para isso, pretende-se gerar um diálogo entre literatura, linguística e HQs, usando os conceitos de paratexto de Genette (2009, 2010) de intertextualidade apresentada por Koch (2009, 2011) e Samoyault (2008), dos fatores de contextualização e definição de texto de Marcuschi (2008, 2012) como estratégia textual-discursiva na formação de sentido, além da contextualização do corpus de pesquisa e teoria dos quadrinhos apresentada por García (2012), Murray (2010) e Ramos (2014). Os paratextos estudados, considerados ficcionais, apresentam gêneros textuais bastante diferentes, que vão desde trechos de uma autobiografia, a correspondências, artigos de revistas. É importante salientar que todos foram estruturados de forma a apresentar detalhes em sua arquitetura que ancoram o texto em determinada situação comunicativa que possa ser reconhecida pelo leitor, levando-o a acreditar em sua verossimilhança. A partir de um levantamento dos estudos acadêmicos sobre Watchmen, notou-se que pouco se pesquisou sobre estas onze histórias secundárias que aprofundam a obra, consideradas por nós como paratextos ficcionais, o que torna mais inovador o estudo, levando-nos a acreditar em um possível ineditismo do tema no âmbito acadêmico.

Palavras-chave: Watchmen; Paratexto; Multimodalidade.

A COR DA LOUCURA: REPRESENTAÇÕES DO IMAGINÁRIO NAS CORES DE A PIADA MORTAL DE ALAN MOORE

KAMILLY LOURDES FERREIRA DOS SANTOS

Neste artigo propomos um estudo crítico acerca do uso das cores como elemento de narrativa complementar para as histórias em quadrinhos com base no estudo de caso A Piada Mortal, graphic novel de Alan Moore e Brian Bolland, com Batman e o Coringa como protagonistas, sendo essa a segunda edição, com cores também do seu desenhista, Brian Bolland, que na primeira edição não pode fazer ele mesmo as cores que desejava. A cor é um elemento cultural que estabelece relações com sentimentos, emoções, e estimula a psicodinâmica da comunicação entre emissor e receptor. A obra seminal de Alan Moore e Brian Bolland é sucesso de público e crítica por sua história e desenhos, mas o processo criativo da cor, tão importante quanto texto e desenho, fica relegado a um segundo plano, o que, consideramos nesse estudo, um equívoco, uma vez que o processo de colorização possui escopo criativo tão relevante quanto os demais elementos creditados aos dois autores citados. Com base no imaginário coletivo ocidental buscaremos compreender como as cores interagem e relacionam sentimentos triviais como alegria, tristeza até elementos extremos como traumas e a loucura, refletindo assim os problemas cotidianos da nossa sociedade. Buscaremos em Josef Albers, Cris Peter e Modesto Farina as marcas de discurso que a cor apresenta ao nos depararmos com o tema da loucura, recorrente na nessa obra, bastante estudada em seu roteiro e desenho, mas pouco estudada nos elementos comunicacionais que envolvem o uso da cor. A estrutura do artigo analisa as escolhas de matizes, iluminação, volume e sombra como aspecto de relevância para a compreensão e interpretação de seus autores.

Palavras-chave: Cor; Loucura; Batman.

V DE VINGANÇA: UMA LEITURA HIPERTEXTUAL EM QUADRINHOS

LUCAS FAZOLA MIGUEL

No início dos anos 80, os britânicos Alan Moore e David Lloyd deram início à publicação de V de Vingança, uma obra que expandiria os limites da narrativa sequencial de forma incomensurável. Uma visão distópica da Inglaterra do ano – até então futurista – de 1997, e que refletia o clima de pessimismo da década em que fora concebida, a obra da dupla causou grande impacto, lançando mão de técnicas inovadoras na escrita verbal e visual, influenciando as gerações que se seguiram ao quebrarem paradigmas de representação e de concepção do que uma história em quadrinhos seria capaz de transmitir. Paralelamente, Theodor Holm Nelson publicou seu livro *Literary Machines*, no qual verbalizou sua definição daquilo que seria o hipertexto como uma escrita de cunho não-sequencial, uma rede interligada de nós que os leitores podem escolher percorrer de forma não-linear ou não. Desde então, pesquisadores dos mais diversos locais do mundo têm se debruçado em cima desse conceito, problematizando-o e expandindo-o consideravelmente, tais como Lévy (1993), Murray (2003) e Landow (2006). Seus esforços expandiram os horizontes do Hipertexto, irrompendo no século XXI ainda com muito a ser destrinchado e compreendido. Se a priori os dois parágrafos anteriores aparentam tratar de campos completamente distintos, as histórias em quadrinhos e os hipertextos possuem diversas conexões. No trabalho em questão, tendo como base conceitual as definições de Hipertexto de Pierre Lévy – pontuadas por reflexões de Janet Murray e George Landow acerca do tema –, objetivaremos a análise do capítulo Cinco do Tomo Um, intitulado “Versões”, e do Prelúdio do Tomo Dois, denominado “Este Vil Cabaré”, da graphic novel V de Vingança, à luz das teorias do hipertexto, abordando a modalidade não-eletrônica do mesmo, de modo a evidenciar que a narrativa gráfica por si só, pode ser lida de maneira hipertextual.

Palavras-chave: Hipertexto; HQs; Alan Moore; Intertextualidade.

COM QUE COR TRADUZ-SE OS QUADRINHOS? O CASO DA MODIFICAÇÃO DE ELEMENTOS VISUAIS NAS TRADUÇÕES PARA O PORTUGUÊS DO BRASIL DE SUPERMAN AND SWAMP THING: THE JUNGLE LINE

LUCAS FREITAS DA ROSA

A partir da compreensão de que a materialidade sígnica (ou a linguagem) das histórias em quadrinhos se constitui através da relação entre sistemas semióticos de camadas verbais e visuais (Groensteen 2015), verifica-se como um desafio constituir uma reflexão a respeito da tradução destes tipos de textos. Assim, esta proposta objetiva realizar uma interpretação a respeito das traduções de histórias em quadrinhos, considerando os significados das modificações de elementos visuais das narrativas transpostas. Tal investigação parte do estudo de caso da comparação das três traduções para o português do Brasil da one-shot “Superman and Swamp Thing: The Jungle Line” (Abril 1987; Opera Graphica 2002; Panini 2006/2013). Para tanto, recorre-se à descrição e à análise dos objetos mencionados, ponderando as considerações de Zanettin (2008) e Assis (2016) a respeito da tradução de quadrinhos e enfocando os problemas interpretativos recorrentes da alterabilidade de elementos visuais da narrativa. Destaca-se no recorte desta investigação a relevância das diferentes colorizações observadas na composição gráfica das traduções analisadas, visto que compõem um conjunto de efeitos significativos à compreensão narrativa. Espera-se com esta problematização contribuir para a compreensão do debate a respeito da tradução de histórias em quadrinhos sem precisar reduzir a questão a uma percepção a qual privilegia a polarização entre verbal vs. visual, chamando, desta maneira, a atenção para o que seria uma tradução multissistêmica (ou multimodal).

Palavras-chave: HQs; Tradução; Verbal Vs. Visual.

OS QUADRINHOS NA FRONTEIRA DO REAL: REPRESENTAÇÕES E NARRATIVAS LÍQUIDAS

MARCIEL APARECIDO CONSANI

ADRIANO AUGUSTO VIEIRA LEONEL

NATÁLIA ROSA MUNIZ SIERPINSKI

A dupla natureza comunicacional e artística que caracteriza a linguagem dos quadrinhos dificulta a delimitação precisa de gêneros, que funciona como elemento articulador em outras formas expressivas, particularmente na Literatura. Esta mesma dicotomia já foi experienciada, ao longo da história por outras linguagens midiáticas, tais como o Cinema e o Rádio, o que abre precedentes significativos para a nossa discussão. Partindo da premissa de que existem o “ficcional” e “não ficcional” no âmbito da narrativa das HQs, cabe desenhar os contornos de um vasto painel dentro do qual as diversas categorizações possíveis evidenciem, não os limites da linguagem, mas a miríade de combinações que nela se manifestam. Neste artigo, analisaremos exemplos de narrativas sequenciais que nos permitem questionar, justamente, as convenções estabelecidas sobre o que é ou não “real”. Apoiados em autores como Bauman, Lefebvre e Morin – além das referências clássicas de Eisner e McCloud –, buscaremos contextualizar o potencial de Representação presente nos quadrinhos. Esperamos contribuir, ao final, para uma maior compreensão da sintaxe quadrinística pelo viés da complexidade que lhe é inerente e avançar nos estudos teóricos que transitam entre a estética e a semântica das narrativas gráficas na atualidade.

Palavras-chave: Gêneros Narrativos; Representação; Complexidade.

HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E DESIGN GRÁFICO: UM ENFOQUE NA RELAÇÃO CARTUM E PICTOGRAMA E SEQUÊNCIAS PICTÓRICAS DE PROCEDIMENTOS E HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

MARCO ANTONIO PEREIRA MUCHÃO

O trabalho parte de uma investigação a respeito das possíveis contribuições da linguagem dos quadrinhos para a prática do design gráfico. O foco do estudo são comparações entre cartum e pictograma, e entre sequências pictóricas de procedimentos (spps) e histórias em quadrinhos (hqs) propriamente ditas. Primeiro, aproxima-se conceitualmente o design gráfico das hqs, pois ambos trabalham com a organização de imagens, texto e símbolos icônicos. A primeira parte do trabalho aponta as coincidências entre os conceitos de pictograma e cartum, tais como, a síntese de uma ideia em apenas uma imagem, a universalidade e familiaridade com o receptor. Conclui-se que o cartum é de mais difícil interpretação e que pode ser descrito como um sinal com personalidade, acrescentando desse modo mais um item à categorização dos pictogramas proposta por Frutiger em seu livro *Sinais e Símbolos*. O trabalho contempla também a relação entre spps e hqs, partindo da constatação de que ambas comunicam através de uma sequência de imagens combinadas com textos. Apesar da semelhança, percebe-se que os dois objetos de estudo possuem uma diferença básica que é a necessidade de comunicação imediata e mais objetiva da spp, enquanto que os quadrinhos podem ser mais subjetivos e permitir múltiplas interpretações por parte do leitor. Estudos sobre a linguagem dos quadrinhos propostos por Eisner, McCloud e Eco são comparados, e deles são extraídos conceitos que podem ser úteis para a confecção de uma spp, principalmente no que diz respeito à transição de uma imagem à outra e a disposição da sequência. Observa-se que, mais ainda que nas hqs, as spps necessitam de um roteiro prévio para serem criadas. A necessidade de orientadores de leitura também foi observada. Foi constatado e ratificado através de uma afirmação de Eisner, que o estilo de arte tem valor de linguagem, e deve ser considerado na criação de uma spp.

Palavras-chave: HQs; Design Gráfico; Pictograma; Cartum; Sequências Pictóricas de Procedimento.

A CONSTRUÇÃO DA REPORTAGEM JORNALÍSTICA EM QUADRINHOS

MAURICIO XAVIER SILVA

Esse trabalho tem a intenção de analisar a obra dos jornalistas-quadrinistas Joe Sacco, Erik Thurman e Dan Archer, em busca de um estabelecimento dos arcaouços formais do jornalismo em quadrinhos, e mais especificamente da reportagem em quadrinhos. O avanço da internet e das redes sociais têm se mostrado um enorme desafio para o jornalismo tradicional, pressionado a competir com métodos de comunicação instantâneos, peer-to-peer, e difíceis de monetizar. O jornalismo em quadrinhos surge em parte em resposta a esses desafios, pois traz para o jornalismo um elemento artístico que não pode ser replicado pela comunicação mais rápida das redes sociais. Há relutância por parte dos jornalistas tradicionais em aceitar os quadrinhos como meio onde o jornalismo pode florescer, por causa da natureza subjetiva do desenho, mas o formato persiste e atrai cada vez mais criadores. Torna-se necessário, então, analisar a reportagem em quadrinhos, entender que elementos ela traz de modelos já tradicionais de jornalismo (como o jornalismo televisivo ou o fotojornalismo) e que elementos são próprios do trabalho com a arte sequencial. Os jornalistas-quadrinistas foram escolhidos por serem todos prolíficos na reportagem jornalística, e por todos trabalharem no campo político. O arcaouço teórico escolhido será o de autores como Sodré e Ferrari (1986) e Lage (2001).

Palavras-chave: Jornalismo em Quadrinhos; Reportagem; Jornalismo Político.

CARTILHAS EDUCATIVAS EM QUADRINHOS: O PAPEL DOS ARTISTAS NA DEFINIÇÃO DESSE GÊNERO DE PUBLICAÇÃO

MIGUEL GERALDO MENDES REIS

Cartilha é um tipo de publicação quase invisível, não são catalogadas, não configuram obras nem carreiras artísticas e não são populares dentre os objetos de estudo acadêmico. Porém, são produzidas prolificamente, por diferentes organizações, de diferentes regiões do país, por diversos profissionais. Entre eles, cartunistas e, especialmente, autores de histórias em quadrinhos são os mais envolvidos. Basta nos lembrar das revistinhas especiais de Maurício de Sousa, das peças de campanhas sociais e eleitorais de Bira Dantas ou das cartilhas de Ziraldo, Claudius e muitos outros. Pesquisa anterior buscou conceituar o gênero (BAKHTIN,1992) da cartilha de propaganda e campanhas públicas não pelo seu formato gráfico ou características textuais, mas pela consolidação de um “modo de fazer” compartilhado entre seus produtores (cartunistas) e consumidores (dirigentes de organizações públicas e privadas) (BECKER, 1977, 2009), o qual existe em função de um objetivo mais ou menos consciente de contribuir para o processo civilizador (ELIAS, 2011). Este artigo resume as conclusões sobre a investigação dos motivos que fazem dos quadrinistas os artistas mais relacionados a tal gênero de publicação e foi baseado num conjunto de 11 entrevistas com artistas e patrocinadores, bem como na própria experiência profissional.

Palavras-chave: Cartilha; Cartunista; Processo Civilizador; Propaganda.

A MULHER-MARAVILHA, A REPRESENTAÇÃO DA MULHER E O FEMINISMO: ALGUMAS REFLEXÕES

MÔNICA LIMA DE FARIA

PAULA GARCIA LIMA

ROBERTA COELHO BARROS

A Mulher-Maravilha, popular super-heroína dos quadrinhos da DC Comics criada por William Moulton Marston, foi lançada em 1941 nos Estados Unidos, quando tornou-se uma forte representação da mulher, atraindo leitores e críticos às suas histórias. Ainda assim, a Mulher-Maravilha foi constantemente atualizada e remodelada em relação ao seu discurso feminista, que ora predominava, ora era velado, quando a objetificação do corpo evidenciava seu status de símbolo sexual. Em seu 75º aniversário, ela foi nomeada Embaixadora Honorária da ONU, a fim de promover a igualdade de gênero e a participação feminina na vida pública, perdendo assim seu status de símbolo sexual, exatamente a pedidos de grupos feministas, por entenderem que a personagem poderia passar a mensagem errada ao ter uma construção visual sexualizada e que sugere a objetificação da mulher. O feminismo é um movimento que sofreu algumas adaptações no que diz respeito aos principais motivos de luta. Na chamada primeira onda feminista, ainda no final do século XIX, a reivindicação era por direitos iguais, como ao voto, à propriedade e à educação. Durante o século XX, a segunda onda cresce como um movimento libertário, questionando outra forma de dominação, a do homem sobre a mulher, através de reflexões relacionadas ao prazer sexual, direito ao aborto e utilização de métodos contraceptivos.

Sendo assim, este estudo pretende traçar um paralelo sincrônico entre a caminhada da personagem e do movimento feminista, observando as mudanças de posicionamento e visibilidade acerca da personagem.

Palavras-chave: Mulher-Maravilha; Representação; Feminismo.

FOTOQUADRINHO: CATEGORIZAÇÃO DOS NÍVEIS DE INTERAÇÃO ENTRE AS LINGUAGENS QUADRINÍSTICA E FOTOGRÁFICA

PEDRO JOSÉ ARRUDA BRANDÃO

A presente pesquisa tem o intuito de explorar os limiares de uma possível linguagem híbrida, resultado da união entre as linguagens quadrinística e fotográfica. Fruto do projeto de dissertação, a pesquisa ainda em estado inicial se inspira em autores do campo das HQs, tais como McCloud, Barbieri e Groensteen, e do campo da Fotografia, como Sontag, Barthes e Flusser, além de outros pesquisadores na área da Linguagem e da Comunicação. Para sustentar nossa argumentação, iremos analisar obras de diversos artistas, de diferentes pontos do mundo, tais como: Lu Cafaggi, Margaux Motin, Art Spiegelman, Alex Ross, Emmanuel Guibert, dentre outros. Partimos do pressuposto de que atualmente temos uma quantidade crescente de obras que misturam quadrinhos e fotos, tanto na Internet quanto nas livrarias, devido à popularização de softwares de edição e ao maior acesso a equipamentos que viabilizam a produção de imagens fotográficas. O estudo propõe a categorização das maneiras nas quais a imagem pictórica se relaciona com a imagem registrada da foto dentro de narrativas quadrinísticas, em uma escala que vai desde a imagem fotografada como fonte de pesquisa para o artista até a fotonovela. Propomos que, além desses dois extremos, um mais ligado ao pictórico e o outro ao fotográfico, podemos vislumbrar hibridismos outros tais como: a fotografia como cenário, o personagem fotografado, a interação personagem desenhado e personagem fotografado, fotografia como legitimação de relato, fotografia como elemento metalinguístico, dentre outras.

Abordar essa forma de produção artística, linguística e midiática crescente como fruto de seu tempo, legitima sua importância, afinal, estamos diante de uma forma inovadora de comunicar que alcança novos pontos de significação que somente a linguagem quadrinística ou somente a fotográfica não conseguem alcançar separadamente. Analisar essa produção, portanto, torna-se imprescindível, não somente para o presente trabalho como para o futuro do estudo dos Quadrinhos e da Fotografia.

Palavras-chave: HQs; Fotografia; Hibridismo.

MULHERES QUE ESCREVEM PARA MULHERES: UM RECORTE DA EVOLUÇÃO DO MANGÁ NO SEGMENTO SHOJO

PRISCILA GEROLDE GAVA

Este artigo se propõe a fazer um recorte da história do mangá desde a entrada de mulheres como autoras de histórias em quadrinhos voltadas para garotas (chamadas shojo mangá) na década de 1950, época em que o mangá como um todo amadureceu de maneira rápida tanto de forma visual quanto em temas graças à sua contribuição, até a década de 1990, quando mulheres autoras de mangá, ainda publicando em revistas femininas, começaram a apresentar histórias que, mesmo tratando de amor e relacionamentos, incorporaram temas variados como esportes, aventura, suspense e ficção científica, além de um tratamento gráfico ousado e design de personagens mais realista, resultando em um novo segmento que quebrou as barreiras de gênero, sendo atrativo para outros públicos, transitando com tranquilidade entre os segmentos para garotas e para garotos. Dentro desse panorama, serão apresentadas as principais autoras de cada período, desde 1950 até 1990, incluindo o chamado Grupo de 24, principal responsável pelas primeiras grandes mudanças no mangá, e artistas como Takahashi Rumiko e o grupo CLAMP, cujas histórias são consideradas unisex, e as características que as destacaram no meio do mangá e contribuíram para sua evolução e até mesmo a acelerou e modificou de forma impactante até hoje.

Palavras-chave: Mangá; História do Mangá; Shojo Mangá.

ENTRE QUADROS, HISTÓRIA, SENTIDOS E ENUNCIADOS.

OTONIEL OLIVEIRA

O presente artigo discutirá a produção de sentidos nos quadrinhos e seu entendimento como gênero narrativo (BAKHTIN, 2010; GROESTEEN, 2016), tendo em vista as condições de possibilidade que garantem os suportes para a erupção de um determinado enunciado em quadrinhos (ao invés de qualquer outro possível em seu lugar) e como isto tem direta influência no conteúdo que compõe seus discursos. Tendo em vista que os quadrinhos, ou proto-quadrinhos, como linguagem da arte sequencial (EISNER, 2014), são um gênero narrativo que apresenta alguns milhares de anos (McCLOUD, 2005) em representações imagéticas fragmentárias e narrativas, como se pode ver no Códice Zouche-Nutall (WILLIAMS, 2009), somente tivemos a sua encarnação moderna quando esta foi possibilitada pelos novos meios de reprodução em massa (OLIVEIRA, 1977) como a imprensa. Apesar dos quadrinhos modernos terem pouco mais de cem anos, o foco deste estudo será traçar as recorrências e dispersões entre este momento seminal e as condições de possibilidades propiciadas pela difusão pós-digital em que vivemos (SANTAELLA, 2009) no que se refere às condições de possibilidade e construção de enunciados (FOUCAULT, 2008). Desta forma, este artigo vai tomar como base o estudo das estruturas que compõem a linguagem dos quadrinhos (RAMOS, 2011; CHINEN, 2010; CIRNE, 2012), comparando uma representativa obra dos comics, Krazy Kay, feita nas primeiras décadas do século XX por Herriman (2016), com produções de quadrinhos feita e possibilitada pelas plataformas digitais, com as webcomics originais de One Punch Man do autor japonês de mangá One (2017).

Palavras-chave: Gênero Discursivo; HQs; Enunciado.

DESCONSTRUINDO UNA: CONSTRUÇÕES DISCURSIVAS SOBRE A TEMÁTICA DA VIOLÊNCIA SEXUAL NA LINGUAGEM DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

PATRÍCIA BORGES

EDILIANE DE OLIVEIRA BOFF

Este artigo pretende analisar como a temática da violência sexual é abordada nos diferentes tipos de discurso elaborados pelas construções visuais, textuais e metafóricas das histórias em quadrinhos. Para esta análise optamos, em particular, pela história autobiográfica intitulada: Desconstruindo Una, publicada em 2016. A narrativa de Una traz o relato da experiência de vida da autora a partir dos anos de 1970 quando, aos seus doze anos de idade, fase da adolescência em que Una deixa de brincar com bonecas e começa a se interessar por garotos, a quadrinista toma consciência sobre as condições da mulher em meio a um contexto cultural regido pela violência e pela imperante voz masculina nas diferentes esferas sociais. O texto está fundamentado nas concepções teórico-metodológicas da Análise do Discurso de linha francesa, Pêcheux (2014) e Orlandi (2012), a qual considera a especificidade histórica da linguagem (compreendida como lugar de materialização da ideologia) e o caráter inevidente do sentido. Verificou-se que, para abordar a temática da violência sexual, Desconstruindo Una faz uso, especialmente, de um discurso didático de esclarecimento; de um discurso estético-literário de sensibilização e de um discurso ético político de persuasão. A constituição destes discursos se dá através da elaboração de metáforas visuais e verbais e do registro da visão particular da autora sobre os fatos e acontecimentos sociais e culturais de sua época.

Palavras-chave: HQs; Violência Sexual; Análise do Discurso.

VOCÊ É O LOBO MAU: COMO A SÉRIE “FÁBULAS” FOI ADAPTADA PARA VIDEOGAME

PAULO CESAR SOUZA JUNIOR

A presente pesquisa analisa a adaptação dos quadrinhos de “Fábulas” para o videogame “The Wolf Among Us”, encarada como uma tradução intersemiótica (JAKOBSON, 1995). Notamos que um dos elementos mais marcantes de Fábulas é a intrincada trama sobre poder e exílio, recriada no jogo por meio de uma narrativa customizada, em que o jogador pode fazer escolhas que influenciarão eventos futuros da história. Para dar conta das diferentes maneiras pelas quais videogame e quadrinhos constroem o sentido, usaremos conceitos da semiótica discursiva (GREIMAS, 1973; FONTANILLE, 2007). De acordo com essa teoria, os elementos internos do texto-jogo e do texto-HQ – como as teias narrativas; as projeções de pessoa, de espaço e de tempo; a mecânica de escolhas ao pressionar um botão; o padrão de leitura e de passagem de páginas etc. – constroem um conjunto de significação, um projeto de interação do enunciatário (leitor/jogador) para com a obra. No decorrer da pesquisa, verificamos que diversas estratégias discursivas da HQ, como a expressão quadrinesca e as funções narrativas, são recriadas no jogo, buscando um efeito de sentido de linguagem híbrida entre os dois gêneros textuais. Corrobora para esse efeito a mecânica de múltiplas consequências narrativas orquestrada pelo jogo, que ressignifica a experiência com temas tecidos nos quadrinhos, como governança e diplomacia.

Palavras-chave: Adaptação; Semiótica; Videogames.

THE SANDMAN OVERTURE E O REQUADRO COMO RECURSO NARRATIVO

PERIVALDO OLIVEIRA DE SOUZA

No contexto da arte sequencial, é possível observar que o requadro, além da função formal de moldura, assume lugar de elemento da linguagem não verbal da narrativa. A alteração das linhas de seu contorno convencional (retas, geralmente indicando o acontecimento no tempo presente) pode apontar diferentes delimitações no tempo, no espaço, ou ainda reclamar emoções e estados de consciência específicos para o quadro (como o sonho ou a lembrança, por exemplo). No contexto específico de *The Sandman Overture*, de Neil Gaiman, J. H. Williams III e Dave Stewart, esse recurso sobrepuja o domínio dos contornos e se expande para elementos da própria história para enriquecer a atmosfera da narrativa e afetar a experiência do leitor. Como por exemplo, durante a visita da personagem Morpheus a uma casa, o momento é retratado fugindo da forma tradicional, extrapolando o requadro utilizando os cômodos da casa como elemento narrativo e cenário. Partindo das ideias de Will Eisner sobre o quadrinho como recurso narrativo, suporte estrutural e metaquadrinho, este artigo tem o objetivo de investigar essa vasta linguagem de requadros utilizada para compor o universo onírico de *The Sandman Overture*. Considerando-se que a maior parte da narrativa já esteja instaurada no mundo onírico - o que elimina, portanto, o uso do costumeiro recurso do contorno ondulado para indicar a passagem da realidade/tempo presente para o de sonho -, o estudo da exploração de outras possibilidades expressivas do requadro constitui-se relevante objeto de reflexão na pesquisa; por meio da descrição desse fenômeno narrativo e imagético, podemos analisar a desconstrução dos elementos tradicionais das histórias em quadrinhos e seu potencial criativo.

Palavras-chave: HQs; Sandman; Requadro.

A OCUPAÇÃO DO COMPLEXO DO ALEMÃO NA REPORTAGEM EM QUADRINHOS DO JORNAL EXTRA: UMA ANÁLISE SEMIÓTICA DE “O FIM”

RAIANE NOGUEIRA GAMA

Diante de uma profusão de adaptações de obras para diferentes mídias e de uma efervescente discussão sobre os rumos da imprensa, o jornalismo em quadrinhos (JQ) surge como uma nova proposta para os consumidores de notícias. Debruçamo-nos sobre essa recente semiótica-objeto com a análise da reportagem em quadrinhos “O FIM: O dia em que a bandidagem do Rio perdeu a fama de valente”, do jornal carioca Extra. A narrativa gráfica foi publicada em 24 de novembro de 2011, um ano após a ocupação do conjunto de favelas Complexo do Alemão pelas forças de segurança do Estado do Rio de Janeiro. Partimos da sistematização de um protocolo geral de análise ancorado na semiótica discursiva, para compreendermos o quanto as coerções de gênero e as diferenças inerentes aos planos de expressão podem influenciar no resultado de uma adaptação. Assim, examinamos como e em que medida os efeitos de sentido construídos e as estratégias enunciativas adotadas na linguagem jornalística são transpostos para a linguagem quadrinística. Verificamos a hipótese de que o jornalismo em quadrinhos procura construir um simulacro de aproximação ao discurso jornalístico tradicional, com a preservação do projeto enunciativo da primeira enunciação. Essa manutenção faz-se necessária para a criação de um efeito de sentido de credibilidade em relação às informações veiculadas, em obediência a uma das cláusulas centrais do contrato de um jornal com o seu público. Identificamos em “O FIM” uma preferência por parte do enunciador do uso de recursos característicos da linguagem jornalística. Se, por um lado, a adoção da estratégia garantiu um caráter factual à narrativa, por outro, imprimiu nela um ritmo de leitura mais lento do que o previsto para os quadrinhos. Observamos, ainda, como a imersão do jornalismo no universo dos quadrinhos proporcionou uma abertura à explicitação da subjetividade do Extra na reportagem em questão.

Palavras-chave: Jornalismo em Quadrinhos; Semiótica Discursiva; Jornal Extra.

O RIO É UM DEUS CASTANHO: POSSIBILIDADES DE TRANSCODIFICAÇÃO ENTRE LITERATURA E QUADRINHOS

RAFAEL SENRA COELHO

O presente trabalho apresenta um duplo caráter artístico e analítico, uma vez que envolve uma adaptação (ou “transcodificação”) em quadrinhos de O Rio é um Deus Castanho, capítulo do romance Hilda Furacão, do escritor Roberto Drummond. Contudo, a intenção meramente autoral da produção sequencial ficou em segundo plano, uma vez que o propósito da pesquisa foi dissecar procedimentos variados que podem ser utilizados na transposição de um conteúdo literário para o suporte dos quadrinhos. Acreditamos que adaptações em quadrinhos costumam ser marcadas por vários aspectos, como a busca por uma marca de autoralidade dos criadores, ou o didatismo de facilitar a absorção da obra literária através da narrativa sequencial, ou mesmo uma prioridade mercadológica de se aproveitar do status da obra literária para revendê-la sob uma outra mídia. Diferente de tudo isso, tentamos adaptar a obra literária inserindo, em cada pequena etapa do processo, elementos que remetam ao projeto estético da obra original. Assim, todas as escolhas de traço, diagramação ou tipografia, por exemplo, remetem a justificativas pinceladas no projeto literário do autor Roberto Drummond. Essa adaptação e análise foram adaptadas de parte da tese de doutorado, e destaca especificamente um capítulo do romance Hilda Furacão cujo texto original foi aproveitado na íntegra - o que suscita a discussão sobre o papel das imagens diante da inserção plena do conteúdo textual. As principais referências em nosso estudo foram Groensteen (2015), McCloud (1995) e Moebius (1996).

Palavras-chave: Adaptação Literária; Imagem; Texto.

A TRAJETÓRIA DA MULHER-HULK E A QUESTÃO DA FEMINILIDADE

REGINALDO MATIAS DE CARVALHO

O objetivo deste meta artigo é analisar a trajetória da Mulher-Hulk, personagem que faz parte do elenco de heróis da editora Marvel Comics, perante o diferente perfil de sua perspectiva, junto a questão feminista e comparando suas características que diferem de outros heróis.

A Mulher-Hulk surgiu na década de 80 sob a alcunha de “selvage”, adjetivos que acompanham muitos heróis, assim como “O espetacular Homem-Aranha”, “O poderoso Thor”, e muitos outros. Com os argumentos e desenhos de John Byrne a personagem passou a se chamar de “A sensacional” Mulher-Hulk estabelecendo uma identidade a personagem em histórias em que a heroína dialoga com os leitores. A heroína é advogada e após sofrer um atentado contra sua vida envolvida em um caso com um mafioso local é salva por seu primo Bruce Banner, alter ego do Hulk, em uma transfusão de sangue, com isso surge a Mulher-Hulk. Diferente de outros personagens que utilizam a premissa de Peter Parker, o Homem Aranha, para combater as injustiças: “com grandes poderes vem grandes responsabilidades”, à heroína verde faz por diversão e não aprecia tanto sua forma humana, como também mantém muito clara sua questão sexual e seus relacionamentos. Desta forma, como aparato teórico, os livros: “O que é o feminismo” (ALVES, PITANGUY 91) e “Representações do feminino nas histórias em quadrinhos”, com os artigos: “II Guerra Mundial e as Supermulheres: O Surgimento das Super-Heroínas nos Estados Unidos da década de 1940”, de Natânia Nogueira; “Inconsciente coletivo feminino e valores contraditórios na Mulher-Maravilha”, de Nildo Viana; “As Super-Heroínas como Instrumento de gênero nas histórias em quadrinhos”, de Gelson Weschenfelder; “A produção e retratação da Mulher nos quadrinhos ocidentais e no mangá: Romantismo e Erotismo”, de Sonia Bibe Luyten e “Como estranhos podem encontrar o paraíso: Contra-discursos, ideologias e representações do feminino na sociedade contemporânea”, de Luciana Zamprogne.

Palavras-chave: Feminismo; HQs; Identidade.

FRONTEIRAS EXPRESSIVAS ENTRE CAMPO EM BRANCO E A PINTURA DE RAYMUNDO COLARES

RENAN LUIS SALERMO

Publicada em 2013 pelo selo quadrinhos na cia., a graphic novel Campo em Branco foi produzida pelo quadrinista DW Ribatski em parceria com o escritor Emilio Fraia, compondo mais uma obra da série de quadrinhos de encomenda cuja proposta é a união artística entre um escritor e um quadrinista, o que possibilita maior exploração narrativa. No enredo, o relato de uma viagem refeita pelos dois irmãos é dado pelo olhar do irmão mais novo, conduzindo o leitor pelas desconfiças e as excentricidades dos eventos que acontecem nessa viagem, proporcionando diferentes momentos de suspense e insólito. O relato fantástico da aventura dos irmãos textualizado nos quadrinhos explora e concebe limites de narração com fronteiras múltiplas e hibridações expressivas entre os quadrinhos, a literatura e as artes plásticas. Neste trabalho, traçamos uma interlocução de Campo em Branco (2013) com algumas telas do artista mineiro Raymundo Colares (1944-1986). No diálogo entre os textos, procuramos identificar os ecos expressivos que possam conjugar os quadrinhos e a pintura como gêneros narrativos em situações artísticas e suas interferências enunciativas. Embasados na teoria Semiótica Francesa, nas ferramentas da visualidade do plano da expressão em Floch (1985), e nas contribuições à semiótica dos quadrinhos em Pietroforte (2009), revisitamos como o diálogo entre os quadrinhos e a artes plásticas propiciam uma estética experimental e como suas inovadoras práticas enunciativas podem revelar um meio potencial de veiculação da significação fantástica, efetivando novas situações de leitura dos quadrinhos.

Palavras-chave: HQs; Campo em Branco; Semiótica.

ONOMATOPEIAS: POR UMA DEFINIÇÃO MAIS AMPLA

THIAGO DE ALMEIDA CASTOR DO AMARAL

Geralmente se definem onomatopeias como forma de representar ruídos naturais por meio dos sons de uma língua. Entretanto, essa definição deixa de fora numerosos aspectos do que é esse fenômeno tão comum na língua e tão crucial para as histórias em quadrinhos. Além de suas características “tradicionais”, as onomatopeias nos quadrinhos possuem papéis muito mais importantes do que apenas “representação de som” (o que não deixa de ser importante), como se fazer de linha cinética, marcar características de personagens ou ações, dar ênfase em questões de narratividade, realizar categorizações e recategorizações de elementos da narrativa, criar possibilidades de sentido advindas de sua interação com outros elementos do quadro, sejam texto, imagem ou outras onomatopeias e evidenciar função metalinguística, entre outras possibilidades. Partindo de diversas discussões teóricas, com base em estudos da área da linguística (como NYROP (1908), NOGUEIRA (1950), ULLMAN (1964), CARVALHO (1970), KOCH (2004) e Custódio Filho (2011; 2012), entre outros) e em estudos da área dos quadrinhos (como AIZEN (1977), BENAYOUN (1968), CAGNIN (1975), CIRNE (1970; 1973), FRESNAULT-DERUELLE (1977), GASCA e GUBERN (2009), RAMOS (2010) e VERGUEIRO (2012), busca-se uma redefinição do que seriam as onomatopeias, apresentando um conceito mais abrangente e atualizado do fenômeno.

Palavras-chave: Onomatopeias; Recursos Quadrinísticos; HQs.

A REPRESENTAÇÃO FEMININA NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DO BRASIL E DA AMÉRICA LATINA

ROSA ALICIA NONONE CASELLA

A figura feminina está presente em muitas narrativas e em muitas imagens, a ação de observar uma ilustração ou ler um livro depende da nossa capacidade para decifrar um código e integrar uma informação percebida com base também em um código pré-estabelecido pelo nosso contexto cultural, desta forma observamos que o processo de leitura da palavra e da imagem é um análogo, onde a estrutura de ambas tem os mesmos princípios. Na minha pesquisa faço análises comparativas de HQs que representam desafios alcançados pela figura feminina que implicam na compreensão e a interpretação dos códigos utilizados nos relatos das mesmas e das novelas gráficas com base histórica da participação da mulher em vários países latinos no campo histórico e cultural dos mesmos. O intuito é analisar os códigos da linguagem das HQs com base na representação heroica das mulheres que lutaram na história dos seus países que as tornaram super-heroínas por terem tido atitudes valentes e corajosas que são compreendidos como um conjunto de signos transmissores de mensagens através do discurso. Assim, focarei a minha pesquisa também, na análise de imagens que consigam estruturar um discurso, análise de interpretação, tradução literárias que produzem significados narrativos e nas adaptações de obras literárias para as HQs com foco na significação das conquistas da mulher onde uma análise semiótica é necessária para chegarmos a um resultado preciso de como está configurada a representação feminina em diversas sociedades culturais internacionais, como é considerada a figura da mulher no Brasil e nos países da América Latina.

Palavras-chave: HQs; Feminismo; Tradução Intersemiótica.

QUADRINHOS DE AVENTURAS NO BRASIL: UMA ANÁLISE DOCUMENTAL

ROBERTO ELÍSIO DOS SANTOS

A história dos quadrinhos é um elemento-chave da história da mídia e um objeto de pesquisa relevante para compreender as culturas de uma dada sociedade. Suas indústrias editoriais, seus leitores e seus mercados permitem reconhecer os contextos culturais, sociais e políticos de determinados momentos históricos e são, portanto, ferramentas metodológicas e documentos históricos relevantes para a análise de sociedades complexas. Como exemplo, o gênero aventura é central para a indústria editorial de quadrinhos. Este texto, portanto, visa entender as características desse produto midiático, nomeadamente em matéria de quadrinhos feitos no Brasil, a partir de uma pesquisa qualitativa descritiva e de análise documental. Durante suas primeiras décadas de existência os quadrinhos relacionaram-se diretamente a uma forma de contar principalmente com base em componentes orais tiradas de piadas, lendas, fábulas, poemas e outros códigos da cultura popular. A adaptação de clássicos da literatura e romances populares é o fio condutor, o leit motiv, das histórias de aventuras. Esse tipo de relato é uma espécie de herdeiro da narrativa esquemática do folhetim. É possível afirmar que esse gênero articula-se a outros (ficção científica, policial, fantasia etc.), compondo um amplo sistema de gêneros relacionados. Trata-se de uma característica do modo como se desenvolveu o campo da história em quadrinhos massiva e extensível de forma comparada à etapa do surgimento e consolidação do meio em diferentes países que concentraram nos quadrinhos um dos canais mais eficazes e amplos de entretenimento popular. Do ponto de vista estético, os autores gráficos dessas histórias empregam, na maior parte dos casos, um estilo de desenho realista, o que torna as narrativas verossímeis, por mais fantasiosas que sejam.

Palavras-chave: HQs; Aventura; Brasil.

Quadrinhos, Literatura e Arte



A REPRESENTAÇÃO GRÁFICA DOS LABIRINTOS INTERNOS DO PERSONAGEM E DA TRAMA NA ADAPTAÇÃO PARA QUADRINHOS DE CIDADE DE VIDRO DE PAUL AUSTER

ALESSANDRA MATIAS QUERIDO

Cidade de vidro, do autor norte-americano Paul Auster, é uma das histórias de A Trilogia de Nova Iorque (1985). As três narrativas (Cidade de vidro, Fantasma e O quarto fechado) se encaixam no gênero policial e tratam de personagens angustiados com relação às próprias identidades e ligados à cidade de Nova Iorque de maneira visceral e sufocante. Quinn, personagem principal de Cidade de vidro, é um escritor atormentado pelo passado. Ele usa de pseudônimo para escrever contos policiais (William Wilson, referência ao conto e ao personagem homônimo de Edgar Allan Poe) e acaba enveredando em uma trama policial fora dos livros quando assume a identidade de um suposto detetive chamado Paul Auster. Tanto o tormento do personagem, cuja identidade vai se esfacelando durante a história, quanto sua relação com o seu passado, a cidade e a investigação na qual se envolve se mostram de maneira labiríntica. Ao adaptar a obra para quadrinhos, Paul Karasik e David Mazzucchelli (1994) utilizaram diversos símbolos e recursos gráficos para enfatizar esses labirintos mentais e espaciais propostos por Auster, muitas vezes, acrescentando maior carga dramática à narrativa. O objetivo desta pesquisa é analisar esta representação da crise de identidade do personagem e da trama labiríntica na adaptação para quadrinhos. Como arcabouço teórico, Julio Plaza (2010) e Linda Hutcheon (2006) são as referências citadas para tratar de adaptação. Além disso, uma vez que a questão da identidade é crucial para tratar das obras de Paul Auster, também servem de base Stuart Hall (1992), Zygmunt Bauman (2005) e Linda Hutcheon (1988), cujas obras sobre a identidade na pós-modernidade se fazem necessárias para a discussão tanto do romance quanto da adaptação em quadrinhos.

Palavras-chave: Cidade de Vidro; Representação Gráfica; Labirinto.

POR QUE ESTUDAR A ARTE DOS QUADRINHOS?

ALEXANDRE LINCK VARGAS

A pergunta alude ao desafio imbuído a todos estudos da arte, agravando-se com as histórias em quadrinhos, objeto ainda periférico na teoria da arte. A rigor, os quadrinhos não precisam destes estudos para sobreviverem enquanto manifestação artística, sequer necessitaram de reconhecimento por mais de um século. O estudo da arte dos quadrinhos é, a princípio, inútil. Conforme Bataille, pensa-se o surgimento do homo sapiens a partir do homo faber, que se destaca dos animais pela fabricação de instrumentos. Todavia, basta observar a ação humana para perceber o quão ideológica é esta concepção. A utilidade da produção humana para construir uma morada no mundo é algo que pouco ou nada explica o luxo, as guerras, os cultos, os jogos, os espetáculos, as artes etc. Portanto, contrário a essa posição surge o homo artis, esse não-mais-animal que utiliza todo o excedente de sua força para dispendiosamente traçar nas paredes da caverna. Diante de outros animais, estabelece-se um olhar à distância, um objeto olhado distinto do sujeito humano que o olha (Blanchot). Esse gesto inaugural, de origem da obra de arte, é também o lugar imaginário da invenção do humano – intervalar entre o que vemos e o que nos olha (Didi-Huberman). Assim sendo, é por meio de uma estética à sarjeta de todo utilitarismo que o estudo da arte pode ganhar seu lugar. Porém, isso ainda não nos dá um motivo para estudar especificamente a arte dos quadrinhos. Mas afinal, não seriam os quadrinhos uma arte privilegiada de sarjeta? Sarjeta aqui, tanto como recurso de linguagem quanto condição histórica. Mais além, sarjeta como sintoma simultâneo de artisticidade e do limiar do humano, presentes nas teorias estéticas de Kant, Hegel, Nietzsche, Heidegger, Adorno, Rancière etc. O que nos cabe aprofundar, portanto, é o que, sintomaticamente, aparece no dispendioso estudo da arte dos quadrinhos.

Palavras-chave: Arte; Dispendio; Sarjeta.

HISTÓRIA EM QUADRINHOS COMO HISTÓRIA DA ARTE?

ARTHUR GOMES VALLE

Há várias décadas, a história da arte fornece inspiração para a produção de histórias em quadrinhos (HQs). A forma mais usual tomada pelo diálogo entre essas duas modalidades de “história” é a dos relatos biográficos sobre artistas visuais. Desde os anos 1950, por exemplo, a editora mexicana Novaro incluiu biografias de artistas em sua vasta série “Vidas Ilustres;” mais recentemente, em 2015, a editora francesa Dargaud lançou uma ambiciosa coleção, prevista para 30 volumes, intitulada “Les Grands Peintres;” de maneira mais ou menos pontual, quadrinistas consagrados tem também abordado a vida de pintores, como é o caso dos trabalhos de Milo Manara sobre Caravaggio, de Santiago García sobre Velázquez ou de Vladimir Smudja sobre Van Gogh. Mas, o diálogo entre HQs e história da arte não se limita ao tema da biografia de artistas. Uma confirmação disso pode ser encontrada, por exemplo, no álbum de Jean Dytar intitulado “La Vision de Bacchus” (2015), no qual aspectos do processo criativo do pintor Antonello de Messina são transformados em elementos centrais da narrativa; ademais, Dytar propõe a reconstituição do retábulo que Antonello pintou para a igreja veneziana de San Cassiano com um rigor comparável ao do historiador Johannes Wilde, que se dedicou à essa mesma reconstituição em artigo de 1929. Partindo de obras como as acima elencadas, a presente comunicação pretende discutir como os autores de HQs incorporaram em seus trabalhos os temas e os métodos usados na escrita da história da arte. Tendo como pano de fundo a crescente legitimação das HQs como forma de elaboração de trabalhos acadêmicos – como exemplifica “Unflattering” (2015), a tese de doutorado de Nick Sousanis –, discutiremos em que medida a linguagem das HQs pode ser entendida como apropriada para a escrita da história da arte, bem como as suas possíveis vantagens nessa empreitada.

Palavras-chave: HQs; História da Arte; Biografias de Artistas.

AS LACUNAS ALEGÓRICAS EM MAUS, DE ART SPIEGELMAN

BERNARD MARTONI MANSUR CORRÊA DA COSTA

Em Maus: a história de um sobrevivente, Art Spiegelman narra as experiências do pai durante a Segunda Grande Guerra. Nessa HQ, as personagens são desenhadas com cabeça de variados animais. Dentre as representações, destaca-se os judeus como ratos, alemães como ratos e poloneses como porcos. Ao mesmo tempo que se estabelece a alegoria, Spiegelman também deixa transparecer “falhas” dessa representação. Esses momentos levam ao questionamento do universo de Maus, permitindo ao leitor refletir sobre a construção alegórica e os eventos ali colocados, resultando em um maior envolvimento com a narrativa. Propõe-se identificar e analisar as lacunas adotadas pelo autor na representação dos personagens, para investigar a relevância narrativa dessas escolhas para a (re)construção dos episódios que envolvem o holocausto judaico, a Shoah. Essa análise abre uma discussão sobre a construção de uma realidade histórica pelo uso de elementos ficcionais. Para pensar as lacunas adotadas pelo quadrinista, serão utilizadas obras para cobrir diferentes aspectos da análise. Primeiramente as questões relacionadas à linguagem, à produção e ao histórico dos quadrinhos: Eisner/Miller: uma entrevista conduzida por Charles Brownstein; o texto Rindo por último: minha vida nos quadrinhos, de Will Eisner; as obras teóricas do quadrinista Quadrinhos e arte sequencial e Narrativas gráficas; as obras de Scott McCloud Desvendando os quadrinhos, Reinventando os quadrinhos e Desenhando os quadrinhos; Almanaque dos Quadrinhos: 100 anos de uma mídia popular, de Carlos Patati e Flávio Braga. Para questões envolvendo a obra em si, serão utilizadas o quadrinho Maus e o livro Metamaus, de Art Spiegelman; Alternative comics: an emerging literature, de Charles Hatfield; A novela gráfica, de Santiago García. Serão ainda utilizadas: A câmara clara: notas sobre fotografia, de Roland Barthes; Origem do drama barroco alemão, de Walter Benjamin e História da feiura, de Umberto Eco.

Palavras-chave: Alegoria; Maus; Realismo; Shoah.

QUADRINHOS EXPANDIDOS: PROCESSOS CRIATIVOS DE HQs POÉTICO-FILOSÓFICAS UTILIZANDO ENOC - ESTADOS NÃO ORDINÁRIOS DE CONSCIÊNCIA

EDGAR FRANCO

Este artigo trata os quadrinhos como uma legítima e singular forma de arte e destaca criações enquadradas no contexto do gênero poético-filosófico de quadrinhos (SANTOS NETO, 2009), enfocando alguns processos criativos de “histórias em quadrinhos expandidas”. A adoção do termo “HQ expandida” extrapola as ideias de “campo expandido” como “rompimento de fronteiras artísticas definidas tradicionalmente” que podem ser encontradas no texto seminal *Sculpture in the Expanded Field*, escrito em 1979 por Rosalind Krauss; o conceito foi engendrado numa perspectiva artística mais abrangente como propõe Cassiano Quilici (2014). A ideia de “quadrinho expandido” não envolve somente a convergência midiática (JENKINS, 2009) em formatos hipermediáticos, ela vai além das novas linguagens digitais emergentes e pensa o conceito expandido também como a articulação dos quadrinhos com novas formas de saber através de processos criativos inusitados utilizando ferramentas criativas não ortodoxas como os ENOC - estados não ordinários de consciência (MIKOSZ, 2014). Desse modo o texto apresenta como “HQs expandidas” não só aquelas que utilizam-se de novos recursos hipermediáticos na sua linguagem e fruição, mas também aquelas que lançam mão de recursos não tradicionais para a sua gestação. Sobretudo os quadrinhos criados sob influência dos enteógenos (MCKENNA, 2004), que funcionam como “softwares livres da natureza”, expandindo nossa consciência a estados ampliados, assim como outras técnicas de ENOC, com destaque para a *Respiração Holotrópica* (GROF, 2011). O texto apresenta três experiências autorais de criação expandida de quadrinhos, destacando as singularidades em seus processos criativos a partir de exemplos da práxis artística. As três HQs foram desenvolvidas por um dos pioneiros quadrinistas do gênero poético-filosófico no Brasil, o artista e pesquisador Edgar Franco (2014).

Palavras-chave: Quadrinho Expandido; Processos Criativos; ENOC.

A HISTÓRIA EM QUADRINHOS SOB UM OLHAR NEUROESTÉTICO

ELEIDA PEREIRA DE CAMARGO

A neuroestética busca compreender os fenômenos neurobiológicos envolvidos na experiência estética (ZEKI, 1999). O objetivo deste artigo é realizar leitura e análise de história em quadrinhos (HQ) à luz destes referenciais teóricos. Com este propósito, foram utilizados procedimentos distintos: a) Revisão bibliográfica aplicada à percepção de estímulos visuais, visando articulações entre os campos estudados; b) Análise de história em quadrinhos, a partir de conceitos referidos na etapa anterior (Estudo de Caso). Para a realização desta análise, empregamos a Avaliação de Atributos Visuais (AAV) proposta por Chatterjee e colaboradores (2010). Estes pesquisadores consideraram que, dada sua complexidade, a informação visual deveria ser decomposta, para que cada um dos seus componentes pudesse ser examinado, separadamente. Os parâmetros relacionados subdividem-se em: formais-perceptuais e conceituais-representacionais (MARR, 1982). Os atributos formais foram: temperatura de cor (quente-frio), saturação de cor (calma-vibrante), estilo de traçado (controlado-solto), profundidade (profundidade de plano), equilíbrio (baixo-alto) e complexidade (simples-complexo). Os conceituais foram: precisão representacional (menos-mais), abstração (menos-mais), realismo (menos-mais), animacidade (menos-mais), simbolismo (menos-mais) e emoção (menos-mais). Reconhecemos que os atributos adotados pelo AAV apresentaram limitações quando aplicados a complexa interface icônico verbal da HQ. Contudo, transladar da ciência experimental, que se caracteriza justamente pelo recorte preciso - e, portanto, às vezes restrito - para a aplicabilidade em uma interface multidisciplinar e abrangente como a HQ, mostrou-se um desafio. Apesar desta consideração, esta análise potencializa a integração entre estas áreas.

Palavras-chave: HQs; Neurociências; Neuroestética.

QUADRINHOS ABSTRATOS

FABIO MOURILHE

Como manifestação artística contemporânea ao cinema, as histórias em quadrinhos podem ser pensadas na dicotomia entre uma ênfase da decifração e valorização da presença sensível tal qual ocorre na interpretação de Rancière sobre o cinema de Godard. Algumas teorias específicas acerca dos quadrinhos tratam de sua forma de comunicar ou de como se dá sua estrutura linguística própria que permite a comunicação. Por outro lado, principalmente nas tiras de aventura que surgem a partir do final da década de 1920 e em certas revistas em quadrinhos posteriores – como Flash Gordon de Alex Raymond e Príncipe Valente de Harold Foster – temos uma ênfase no realismo; e mais tarde no hiperrealismo em trabalhos como aqueles de Alex Ross. Contudo, esta valorização da presença sensível não dá conta do caráter grotesco e da prática da distorção caricatural que marcam os quadrinhos em geral de forma efetiva. Esta prática da deformação normalmente não é tão exagerada que chegue perto da abstração total, o que nos quadrinhos é muito difícil de ser veiculada. Existem, contudo, exceções que serão abordadas neste trabalho. Enquanto que o estabelecimento de um critério para definir quadrinhos parece muito importante, percebe-se que, contudo, a diversidade de aspectos que podem levar a uma concepção de quadrinhos abstratos clama por uma consideração mais abrangente, senão corre-se o risco de definir uma essência quase inalcançável e restrita para termos que se referem a uma manifestação pautada pela diversidade. Assim, podemos ter quadrinhos abstratos, mas que possam ser também representacionistas, expressionistas ou formalistas.

Palavras-chave: Quadrinhos Abstratos; Andrei Molotiu; Filosofia da Arte.

O ESPAÇO URBANO E O REALISMO MÁGICO EM CIDADES INVISÍVEIS E A PIOR BANDA DO MUNDO

FABRÍCIO MARTINS

O Realismo Mágico é uma escola literária que apresenta aspectos surreais vistos como algo normal. Elementos mágicos aparecem no meio da história: o tempo é distorcido e a estética mistura a fantasia com realidade, sem nunca receber explicações. Ítalo Calvino (1923-85) se destacou nesse campo. Em Cidades Invisíveis, Marco Polo narra para o imperador Kublai Khan as maravilhosas e irreais cidades visitadas. Ninfas, vilarejos flutuantes e descrições do impossível fazem parte das cidades que visitou. Os conceitos geográficos e urbanos dão lugar à geometria mágica que simboliza a existência humana. Nos quadrinhos, Pratt, Hernandez e Eisner flertaram com o realismo mágico. Um autor que se destacou nesse campo foi José Carlos Fernandes (1964). Em A Pior Banda do Mundo, uma inepta banda ensaia por décadas sem nunca conseguir se apresentar. Mas logo percebe-se que esse enredo é um pretexto para descrever a cidade e o cotidiano dos habitantes em questões surreais (coleccionar coincidências, verificar o aumento de peso no sono, mudança de personalidades ao usar chapéus bicolores, etc.). Assim como Calvino não está interessado na descrição das cidades em si, Fernandes busca abordar as emoções humanas a partir do surreal. O artigo pretende realizar uma análise comparativa entre as obras citadas. Como instrumento de análise, propõe-se utilizar os estudos de Calvino sobre crítica literária, desenvolvidos para um ciclo de conferências em Harvard, onde aborda valores que considerava fundamentais à sobrevivência da “espécie literária”: leveza, rapidez, exatidão, visibilidade, multiplicidade e consistência. As ferramentas narrativas dos quadrinhos abordam esses princípios de uma maneira distinta da literatura tradicional, enriquecendo o exercício analítico. Assim, ao comparar as obras, espera-se compreender como elas descrevem o irreal representado no espaço urbano para abordar questões subjetivas e reflexivas sobre a humanidade, que as tornam universais.

Palavras-chave: Realismo Mágico; Análise Comparativa; Cidades.

ADAPTAÇÕES EM NARRATIVAS GRÁFICAS: UMA ANÁLISE NARRATIVA DE FRANKENSTEIN EM QUADRINHOS

FELIPE LIMA RODRIGUES

A recorrência da adaptação de Frankenstein (1818), de Mary Shelley, para as Histórias em Quadrinhos é parte de tendência da tradução de grandes clássicos da literatura mundial para essa linguagem, com objetivos artísticos, didáticos e comerciais. Nesse sentido, é oportuno analisar as consequências narrativas dessa transposição a fim de compreensão do fenômeno, bem como o vínculo estabelecido entre as obras. Como Gerárd Genette apresenta em *Palimpsestos* (1982), as adaptações guardam relações intertextuais com os textos originais, sendo intenção desse trabalho, portanto, observar como essas relações podem revelar características próprias do processo de adaptação da literatura para os quadrinhos: similaridades, diferenças, adições, subtrações, tempo, ritmo etc. Esse fenômeno será abordado à luz do pensamento de Linda Hutcheon, apresentado em seu livro *Uma Teoria da Adaptação* (2011), que observa a adaptação como tradução intersemiótica e mecanismo de evolução e permanência da narrativa em nossa cultura. Tais análises serão desenvolvidas tendo como parâmetro a metodologia apresentada por Luiz Gonzaga Motta, em seu livro *Análise Crítica da Narrativa* (2013), que propõe técnicas de abordagem das histórias em três níveis: o plano do discurso, o plano da história e o plano da metanarrativa. Além disso, serão abordados os conceitos apresentados por Thierry Groensteen em seu livro *O Sistema dos Quadrinhos* (2015), que inova no estudo da linguagem ao estabelecer como indissociáveis as operações de condução da narrativa e gerenciamento do espaço, isto é, o layout. Tais abordagens serão suficientes para lançar luz ao fenômeno, crescente em nossa cultura, da adaptação como desenvolvimento de novas narrativas.

Palavras-chave: Frankenstein; HQs; Adaptação.

UMA ANTOLOGIA IMAGÉTICO-AUTORAL EM PROGRESSÃO DE DESENHOS NAS HQs DE TEMÁTICA SUPER-HEROICA E SUA ESTÉTICA DE ESTILOS VARIADOS

GAZY ANDRAUS

O imagético sempre despertou curiosidade, ao mesmo tempo em que foi menosprezado na educação formal, principalmente quando composto por desenhos, mais ainda quando formam uma narrativa sequenciada na linguagem das histórias em quadrinhos (HQs). Por estudo de caso de imagens selecionadas a partir de uma antologia seriada de desenhos distintos autoralmente, oriundos de histórias em quadrinhos de super-heróis, esse artigo intenta demonstrar a estética variada e o potencial imagético das artes de tais desenhos elaborados por autores em décadas distintas (desde 1960 a 2010) passando por nomes como Steve Ditko, Jack Kirby, Gene Colan, Neal Adams, John Buscema, Jim Starlin, Carmine Infantino, Alex Ross, Mike Deodato, dentre outros, cujos traços e variação dos estilos inusitados instigam o sentido da visão do leitor que, a despeito dos roteiros, se compraz em buscar prazer sensorial visual estético nos desenhos vistos, havendo a possibilidade de também desagradarem-no, a depender da não apreciação do estilo autorial de determinados desenhistas. Esse trabalho serve a pesquisas futuras acerca dessa recepção e alfabetização icônica aos que desconhecem a apreciação dos desenhos, pois assim como músicos distintos lançam suas técnicas de tocar instrumentos com afinações, timbres e estilos musicais distintos que despertam a atenção (ou afastamento) dos ouvintes, os desenhos engendrados pelos autores de quadrinhos também possuem gamas de linhas, hachuras, sombras etc. que podem despertar sentimentos similares ao receptor, mas ao sentido da visão em vez do da audição. Tal hipótese, além de gerar curiosidades empíricas, desperta possibilidades a que possa ser melhor compreendida pela ciência (em especial a cognitiva), que pode buscar aproximar-se mais do entendimento das recepções e sensações visuais pelo imagético do desenho. Como referencial teórico, utilizo-me principalmente de McCloud (1995), Andraus (2006), Groensteen (2004, 2015) e Cohn (2012).

Palavras-chave: Desenho; Estética; Alfabetização Icônica; HQs; Super-Heróis.

DOM CASMURRO: IMPASSES MACHADIANOS NOS QUADRINHOS

GLEICA HELENA SAMPAIO MACHADO MACEDO

JOSÉ CARLOS FELIX

Como em todas as áreas da arte, desde seus primórdios, a produção de textos literários sempre estabeleceu uma profícua relação com os diversos gêneros por meio de processos de recriação, sejam eles de expressão puramente verbal, visual, ou ainda, em ambas. Diante dessa premissa dialógica entre diferentes meios narrativos, o presente artigo intenta desenvolver um estudo comparativo entre a obra literária Dom Casmurro, de Machado de Assis, e recriações em quadrinhos da referida obra, visando a examinar os processos de recriação da narrativa literária, adaptada por meio do gênero narrativo contemporâneo: História em Quadrinhos. A tradução de uma obra literária para os quadrinhos finda sempre por revelar novas possibilidades estéticas, resultando, por sua vez, na ampliação de suas dimensões interpretativas. Destarte, o exame aqui proposto, enfocará nas recriações dos personagens principais da obra, esses antes apenas descritos na obra machadiana, ganham “outras dimensões”, traços, cores, e expressões, tipicamente inerentes à linguagem da HQ. Cabe aqui, portanto, compreender a dubiedade da obra machadiana que perpassa a análise psíquica dos personagens, de modo que esses exercem um sentido duplo nas suas próprias ações. Além disso, examinar o mistério da traição que se instaura permanentemente em Dom Casmurro, a partir das imagens e da interação entre os personagens, afinal o público leitor não mais apenas imagina os “olhos de cigana oblíqua e dissimulada” de Capitu, agora também os veem, assim também como lhe é permitido presenciar os fatos através das cenas dos quadrinhos a partir do olhar predominante de Bentinho, que tenta conduzir o leitor a se envolver na sua suspeita. Para tal, serão relevantes os estudos propostos por alguns teóricos tais como Waldomiro Vergueiro, Paulo Ramos, Leila Iannone, Nobu Chinen, por fornecerem uma reflexão profícua acerca dos estudos das especificidades do gênero contemporâneo em questão, viabilizando uma ampliação do exame aqui proposto.

Palavras-chave: HQs; Obra Literária; Recriação.

A INFLUÊNCIA DO GÊNERO DE WESTERN EM O MÁGICO VENTO

JOSY SAMANTA RAMOS CORREA DE MIRANDA

A crença de que o povo americano foi escolhido por Deus para “civilizar” a América foi responsável pela ocupação de territórios na fronteira oeste do país. Pessoas de diversas partes arriscaram suas vidas a esta empreitada resultando, muitas vezes, em conflitos sangrentos com os povos indígenas que ali habitavam. Nesse cenário heterogêneo surge a figura do cowboy, o homem que protege e conduz os animais através das cowtowns. A cultura do Western se apresenta, primeiramente, através das canções populares e não tarda a aparecer na literatura escrita, através do movimento conhecido como Local Color, que visava apresentar esta parte do país ao restante do povo americano. O cinema popularizou o Western de tal maneira que a produção de filmes do gênero tornou-se pilar de sustentação para a indústria cinematográfica por muitas décadas. Na Itália, o surgimento da produção de filmes influenciados pelo Western, os chamados Western Spaghetti, é prova da popularização do gênero que ultrapassou as fronteiras ocidentais. A partir desse contexto temos a produção de Fumetti, ou histórias em quadrinhos, voltadas para o gênero. Estas histórias se apresentam em revistas populares, de diagramações mais simples. Dentre as revistas mais conhecidas, destacam-se: Tex, Zagor e Mágico Vento. Este último, criado por Gianfranco Manfredi, conta a história de Ned Ellis, soldado americano que perde a memória ao escapar de um acidente de trem. Resgatado por um xamã, passa a viver com os Sioux. Após o acidente, Mágico Vento, como passa a ser chamado, tem visões e sonhos que decifram acontecimentos. A partir do panorama acima relatado, este trabalho pretende traçar as influências da pintura, literatura e cinema de Western presentes no fumetti O Mágico Vento. Para este artigo serão utilizados os estudos de William Howze, Jean Louis Rieupeyrou e Moacy Cirne.

Palavras-chave: HQs; Western; Cinema.

QUADRINHOS E ARQUITETURA: ESTÉTICA VISUAL DA PICHAGEM

MÁRIO CÉSAR COELHO

Este trabalho de pesquisa propõe a abordagem do tema da estética visual das pichações no universo dos Quadrinhos e da Arquitetura. Partimos do pressuposto da pichação como manifestação urbana contemporânea e que ocorre, independente das contradições e polêmicas, em diferentes lugares da cidade. Atualmente a pichação aparece conceitualmente em contraposição ao graffiti, aceitável artisticamente, principalmente quando é uma intervenção autorizada. Apoiado na arte de Banksy, Tàpies, Miró, Basquiat, discutimos alguns padrões desta visualidade. O trabalho propõe, a partir da linguagem visual, apresentar as características desta linguagem urbana através dos exemplos na arquitetura da cidade e nos quadrinhos buscando compreender em que situações narrativas e quais os lugares onde estas linguagens mais se manifestam. Procuramos demonstrar que assim como estão presentes nas ruas, nos muros e na arquitetura, as pichações fazem parte das histórias em quadrinhos principalmente quando há a pretensão de definir um caráter transgressor, uma arquitetura marginalizada, um ambiente de periferia, uma narrativa de pós-guerra. Neste sentido, analisamos alguns cenários de quadrinhos onde esta linguagem é recorrente: DMZ (Brian Wood, Riccardo Burchielli, 2008), V de Vingança (Alan Moore, David Lloyd, 2012), Apocalipse por favor (Felipe Parucci, 2015), Encruzilhada (Marcelo D'Saete, 2016), Bulldogma (Wagner Willian, 2016), Ruínas (Peter Kuper, 2016). Este tema tem uma importância social na medida em que é muito polêmico e quando discutido publicamente, normalmente, é visto apenas em seu aspecto da legalidade e do vandalismo.

Palavras-chave: HQs; Pichação; Arquitetura.

QUADRINHOS ONÍRICOS: PROCESSO CRIATIVO A PARTIR DE ENOC

MATHEUS MOURA SILVA

Este artigo é parte da pesquisa de doutorado em desenvolvimento e visa apresentar e discutir o processo criativo da HQ, Som dos Águas, de autoria de Matheus Moura e Vinicius Posteraro, publicada em 2013 na revista Camiño di Rato, edição 6. A história, de quatro páginas, narra um sonho lúcido tido pelo roteirista e foi criada para representar fielmente o visto/vivido durante o sonho. Dessa forma, seria possível dizer que a história se enquadraria dentro do arcabouço artístico chamado de Arte Visionária - o qual é voltado para representações artísticas derivadas de Estados Não Ordinários de Consciência (ENOC), como os sonhos lúcidos, por exemplo. Um dos objetivos da análise aqui empreendida é verificar se, de fato, pode-se incluir a HQ dentro do escopo da arte visionária. A metodologia utilizada parte de aproximações com outras obras tidas como visionárias nos quadrinhos, como a produção de Moebius e Rick Veitch. Para determinar as principais características das criações visionárias são utilizados os parâmetros instituídos pelo artista Laurence Caruana, no livro "The First Manifesto of Visionary Art" (2001). São ainda usadas como bibliografia estudos de cinema e narrativa, para compreender o intuito dos autores em escolherem determinadas formas de narrar as cenas; e de Psicologia Transpessoal, de Stanislav Grof (2010), para ajudar na interpretação do sonho/narrativa, uma vez que a história surge diretamente do inconsciente e é trazida a tona, como arte, praticamente como foi vista/sentida no sonho lúcido. A principal hipótese é de Som das Águas ser um recorte do inconsciente coletivo, uma vez que, apesar de ser uma história curta, é capaz de despertar nos leitores um forte senso de identificação. Além disso, a investigação se justificada por buscar compreender os meandros dos processos criativos de quadrinhos criados a partir de Estados Não Ordinários de Consciência.

Palavras-chave: Processo Criativo; ENOC; Sonho Lúcido; Quadrinho Visionário.

O HOMEM QUE VIVEU DUAS VEZES: DE PIRANDELLO A DYLAN DOG

PATRICIA CURUCI

MARIO BRESIGHELLO

Il Fu Mattia Pascal, livro do escritor italiano Luigi Pirandello, foi publicado em 1904. Foi adaptado para o cinema, pela primeira vez pelo cineasta francês Marcel L'Herbier que dirigiu o célebre filme mudo de vanguarda Feu Mathias Pascal (1925). Em 1937, o francês Pierre Chenal dirigiu o filme L'Homme de Nulle Part e em 1985 o diretor italiano Mario Monicelli dirigiu para a televisão Le Due Vite di Mattia Pascal (1985). Mattia Pascal chegou aos quadrinhos num irônico e inquietante episódio da saga de Dylan Dog, L'Uomo che visse due volte (O homem que viveu duas vezes), publicado em 1996, criado por Tiziano Sclavi e Andrea Venturi. O personagem Dylan Dog, desenhado à imagem e semelhança de um ator inglês famoso na década de 1980, apareceu na Itália em 1986 em aventuras que misturavam mistério, terror, sensualidade. Desde o lançamento, mostrou-se capaz de conciliar difusão de massa com grande inventividade formal. Não por acaso, Dylan se tornou um ícone pop. O objetivo do presente trabalho é recolher o estímulo do texto literário que possibilita a metamorfose da trama, dos discursos e dos códigos em sua “prole” e seguir o convite do romance para trocar sua homogeneidade verbal pela heterogeneidade de signos dos quadrinhos. O ponto de partida é que L'Uomo che visse due volte constitui-se em uma duplicação de uma história que é a própria história do duplo. Este trabalho procurará reconstruir as experimentações, a constelação das escrituras e o fascínio da “deriva” fantasmagórica.

Palavras-chave: Dylan Dog; Pirandello; Adaptação.

QUADRINHO MANEIRISTA - IMAGENS LABIRÍNTICAS EM PATRULHA DO DESTINO E CORPORAÇÃO BATMAN DE GRANT MORRISON

RAIMUNDO CLEMENTE LIMA NETO

SELMA REGINA NUNES OLIVEIRA

O objetivo deste artigo é tentar esclarecer a relação entre as tendências estéticas recorrentes da escola maneirista das artes, que se inicia no final do século XIX e vai encontrar nas vanguardas modernistas do sec. XX seu ponto mais contundente, com encarnação mais recente das narrativas visuais comumente nomeadas de Histórias em Quadrinhos. Para tanto, procede-se um levantamento das características que marcam o maneirismo modernista, como sistematizadas por Gustav R. Hocke, e rebatem-se estes dados com as características do quadrinho contemporâneo. Busca-se com esta ação explicitar uma conexão entre uma estética do labirinto, defendida pelos autores do artigo como pregnante à narrativa em quadrinhos, e a percepção labiríntica do mundo sob a ótica maneirista como defendida por Hocke. Para dar corpo a esta ação, serão adotadas duas histórias em quadrinhos do mesmo autor: A Pintura Que Engoliu Paris e Corporação Batman, ambas escritas pelo roteirista escocês Grant Morrison. A justificativa para o uso deste corpus reside no fato de que ambas as narrativas demonstram com significativa clareza que seu roteirista não só está ciente desta conexão entre maneirismo e quadrinhos, como tal conexão é a base para a produção de seu discurso. Sendo assim, procederemos uma análise comparativa das simbologias apresentadas nos dois quadrinhos tendo o maneirismo como pano de fundo. Além de Hocke, traremos para o diálogo os autores que permitiram nossa construção da estética do labirinto nos quadrinhos, a noção de texto pós histórico de Vilém Flusser e o imaginário de Gilbert Durand.

Palavras-chave: Comunicação; HQs; Labirinto.

LITERATURA EM QUADRINHOS: MACBETH DE MÁRCIA WILLIAMS

REBECA PINHEIRO QUELUZ

Esta comunicação tem por objetivo analisar uma quadrinização de Macbeth, procurando refletir sobre a atualização do texto, a construção dos personagens, a relação entre o original e a tradução, a resignificação da obra. Nosso foco de análise recairá sobre a adaptação de Márcia Williams, autora reconhecida por suas adaptações de clássicos (Robin Hood, Oliver Twist, Rei Arthur, Don Quixote, Ilíada e Odisseia, Os Miseráveis) para o público infanto-juvenil, presente no livro Sr. William Shakespeare: Teatro, lançado em 2001 pela Editora Ática. Desse modo, pretendemos apontar as técnicas e estratégias utilizadas pela desenhista e roteirista para recontar o texto shakespeariano, aproximando e questionando as relações entre as duas mídias envolvidas, as citações, o uso das metáforas visuais, os principais elementos temáticos, composições da cena, a concepção dos figurinos, dos cenários e a caracterização das personagens. Compartilhamos do pressuposto de Anne Ubersfeld (2002) de que clássicos reclamam uma adaptação por terem sido escritos numa sociedade e para uma sociedade diferente da nossa, com diferentes processos histórico-culturais. Utilizamos, ainda, o referencial teórico de Linda Hutcheon (2013), que entende a adaptação como um processo e um produto, que implica reescritura, diálogo intercultural, intermidial e intertextual. Por fim, buscamos um olhar crítico para compreender como a linguagem dos quadrinhos rearticula o texto teatral, contextualizando a narrativa em regimes de visualidade contemporâneos.

Palavras-chave: Macbeth; Adaptação em Quadrinhos; Márcia Williams.

A NARRATIVA QUADRINIZADA KIRBYANA: SOBRE O EPÍLOGO DE NEW GODS 1

REGINALDO OSNILDO BARBOSA

ALEXANDRE LINCK VARGAS

Dois tempos distintos bifurcam uma narrativa. O primeiro é o tempo passado, o “Era uma vez...”, senso de veracidade (ainda que mentiroso) que articula o incomunicável da experiência vivida pela narração (Walter Benjamin); o segundo é o tempo presente, o ato em que o narrador toma distância de algo ou alguém (inclusive de si mesmo), para produzir uma proximidade na invenção que é sempre imediata na narração (Maurice Blanchot). Contudo, essa tensão original da narratividade é apenas o ponto de partida de algo que se desdobra em outras tantas complexidades (contratempos, o lugar do narrador, o narratário porvir etc). Por isso, a presente proposta analisará o epílogo do New Gods 1 de Jack Kirby, situado na primeira página e que traz, pelo desfecho de uma história jamais conhecida pelo leitor, um enredo que dá início à narrativa de Orion. O quadro barroco que apresenta a morte dos deuses imagina a quebra do infinito que se dobra e permite o nascimento do universo narrativo do Quarto Mundo. Na imagem dos duelos travados em meio às chamas do caos há uma exceção que suscita a possibilidade de o narrador deste fim que inicia a nova era estar presente. Na silhueta de um Deus central que não luta, sobre um dragão alado estranhamente em chamas (à semelhança de uma auréola), dá-se o traço de um possível narrador. Questiona-se, portanto: como os contratempos (epílogo introdutório), o lugar do narrador (dialética do personagem de dentro e do olhar de fora) e o narratário (o leitor de um tempo que já se diz porvir), entre outros aspectos, articula-se na narrativa em quadrinhos. Com isso, não só o estudo da narrativa quadrinizada ganha sua profundidade, como os quadrinhos, sobretudo kirbyanos, demonstram-se muito mais complexos na abertura de um narrar.

Palavras-chave: Jack Kirby; Narrativa; HQs.

ENTRE TRAVESSURAS E SONHOS: A INFÂNCIA REPRESENTADA EM PEANUTS, DE CHARLES SCHULZ, E CALVIN E HAROLDO, DE BILL WATTERSON

RENAN SILVA DUARTE

Considerando o grande número de personagens infantis representados pelos quadrinhos em tiras de jornal desde a sua origem, e sua intrínseca relação com o imaginário do mundo infantil, a pesquisa busca compreender como a infância é representada em Peanuts, de Charles Schulz, e Calvin e Haroldo, de Bill Watterson, duas das mais influentes séries de tiras protagonizadas por crianças. Para tanto, traçou-se um breve panorama sobre a relação entre infância e os quadrinhos desde seus primórdios, além de investigar aspectos particulares sobre o envolvimento entre o público leitor infantil e as tiras de jornal. Buscou-se, ao analisar Peanuts e Calvin e Haroldo, discutir de que maneira tais tiras se afiliam a uma tradição de quadrinhos protagonizados por crianças consolidada por *Little Nemo in Slumberland*, de Winsor McCay, e *The Katzenjammer Kids*, de Rudolph Dirks. Ao longo da pesquisa, intenta-se reler tais obras a fim de estabelecer aproximações e diferenças, além de indagar sobre que infância cada série revela e como a fantasia própria da vivência da criança se manifesta na perspectiva dos personagens e quais suas possíveis significações. Neste trabalho, utilizou-se como revisão bibliográfica, a fim de estabelecer as análises presentes, autores como Campos (2015), Curtis (2016), García (2012), Michaelis (2014), entre outros.

Palavras-chave: Infância; Tiras; Fantasia.

O CÂNONE LITERÁRIO SEGUNDO OS QUADRINHOS NO BRASIL

RENATA FARHAT DE AZEVEDO BORGES

A literatura e o cânone literário são resguardados por instituições sociais – como universidades, academias de letras, concursos literários, dentre outras estruturas e fluxos –, manipulados por forças mercadológicas ligadas à circulação de conteúdos, impressos ou digitais, e por uma série de forças que atuam no que Bourdieu (1998) chama de campo literário. Nele, há um movimento incessante de luta pela permanência e transformação do próprio campo, uma zona de disputa para a manutenção do clássico através das gerações, fortalecendo e revitalizando o cânone literário. A quadrinização de clássicos como prática cultural pode ser vista como dispositivo de transformação do cânone, já que assume o clássico como um texto capaz de revelar não apenas o sentido de leituras anteriores, mas novos sentidos expressos por meio da linguagem que alia o verbal ao imagético para narrar histórias, consolidando, assim, uma operação da memória cultural capaz de promover ao mesmo tempo a manutenção de uma comunidade de leitores para o clássico, bem como revelar, por meio da autoria de quadrinistas e adaptadores, visões múltiplas e inovadoras sobre leituras tradicionais das obras canônicas. Apresentaremos a lista de autores da literatura universal adaptados para quadrinhos de 1937 a 2015, que resulta no cânone literário visto da perspectiva da indústria dos quadrinhos. Conheceremos o número de edições publicadas no período, de forma a destacar os autores que tiveram o maior número de quadrinizações no século XX e XXI separadamente.

Palavras-chave: Literatura; Clássicos; HQs.

ESTRATÉGIAS SEMIÓTICAS NA ADAPTAÇÃO DE GRANDE SERTÃO: VEREDAS PARA QUADRINHOS

RENATA MANCINI

Para além de operar no sentido de mudar os modos de circulação e penetração de obras literárias, consideramos as adaptações para quadrinhos como exercícios de tradução intersemiótica. Os objetos construídos nesse processo ocupam lugar privilegiado para uma análise semiótica que procure encontrar parâmetros mais robustos de reflexão sobre as estratégias de diálogo ou aproximação de diferentes linguagens. Formulada nos termos de uma tradução intersemiótica, a adaptação para quadrinhos passa a ser encarada como uma recriação de um projeto enunciativo, a partir de alguns critérios, visando a manutenção de alguma identidade da obra de partida na obra de chegada. Na esteira dessas considerações, propomos uma análise da adaptação do clássico da literatura brasileira “Grande sertão: veredas”, de João Guimarães Rosa, para a HQ de mesmo título, adaptada por Rodrigo Rosa e Eloar Guazzelli. A análise pautada na semiótica discursiva, principalmente nas proposições atuais da abordagem tensiva, procurará explicitar algumas estratégias e escolhas dos adaptadores, em relação à obra original, para entender os efeitos de sentido buscados na obra em quadrinhos. Teceremos nossa reflexão a partir de alguns parâmetros narrativos, temáticos e figurativos, assim como lançaremos mão de conceitos como ritmo, andamento, tonicidade, para explicar a construção de ambiências sensíveis como o suspense, o impacto, entre outras, na relação do romance com a HQ.

Palavras-chave: Grande Sertão: Veredas; Tradução Intersemiótica; HQs.

TEM ALGUÉM AÍ? OU: EXISTE UMA QUARTA PAREDE NOS QUADRINHOS?

RICARDO JORGE DE LUCENA LUCAS

O presente trabalho pretende discutir um conceito herdado do teatro, mas aqui voltado para o âmbito dos quadrinhos: a quebra da quarta parede. O que significa dizer exatamente que existe a quebra da quarta parede em uma HQ? Há semelhanças entre a quarta parede e noções como a metalepse narrativa (mudança de nível narrativo dentro de uma história) e o *mise en abyme* (encaixe de uma narrativa dentro de uma outra narrativa)? Há diferenças entre se dirigir ao leitor real, de carne e osso, e se dirigir ao destinatário imaginado, ser de papel? Há diferenças entre se dirigir à realidade ou se dirigir ao mundo diegético, ficcional, da narrativa? Quem pode “quebrar” a quarta parede: apenas personagens ou também autores? E, o mais importante para nós, como tudo isso se faz presente nos quadrinhos? Para iniciar tal discussão, apoiamo-nos num primeiro momento em autores que discutem tais noções em outros campos (Fontanier, Genette, Lotman, Dallenbach, Kayser, Lejeune, Verón, Eco, Kaempfer & Zanghi, Cohn & Gleich); posteriormente, em autores que discutem isso no âmbito dos quadrinhos (Groensteen, Scheppler, Kidder, Thoss, Cuñarro & Finol); e, finalmente, analisamos algumas obras que ensejam tais reflexões (histórias do Homem-Animal, Hulk, Deadpool, turma da Mônica, Disney, Aragonés) a fim de tentar enumerar algumas diferenças nas situações que envolvem personagem-autor-leitor numa HQ, bem como enumerar algumas possibilidades relativas a esse assunto. Cumpre lembrar que tal discussão vem à tona no momento em que alguns quadrinhos digitais se veem “forçados” a quebrar a quarta parede, nem que seja para solicitar ao leitor que clique em algum ponto da tela para dar sequência à leitura.

Palavras-chave: HQs; Quarta Parede; Metalepse.

A ARTE E/OU MERCADO DO MANGÁ

SIMONIA FUKUE NAKAGAWA

Este estudo tem como pretensão entender o mangá dentro do mercado de quadrinhos, por quais vias ele se inscreve como arte e, ainda, como o povo nipônico deita seu olhar sobre essa arte. Sabe-se que o mangá se destaca dos outros quadrinhos por apresentar uma composição gráfica peculiar que destoa das do ocidente e que a sua indústria é uma das maiores do mundo, e cativante ao consumidor, por isso a necessidade de trazer esse assunto para dentro do estudo. Por apresentar essas características, muitos pesquisadores, principalmente ocidentais, consideram o mangá como arte, mas como os japoneses assimilam essa ideia de arte com a indústria do mangá? Para essa compreensão será necessário retomar o período Meiji (1868 -1912), época em que o Japão abriu seus portos para o ocidente, obtendo contato com a cultura, ciência, filosofia e arte europeia e buscar, no período moderno e contemporâneo japonês, o consumismo exacerbado da cultura pop japonesa, conhecida como Cool Japan, que tomou conta do mercado japonês e também do exterior. Para tanto, teóricos e pesquisadores ocidentais e japoneses tanto na área de cultura pop e arte japonesa como do mangá serão indispensáveis para o presente estudo. Elencamos alguns pesquisadores de histórias em quadrinhos tais como Sônia Bibe Luyten, Paul Gravett, Scott McCloud, Jean-Marie Bouissou, que também escreveram assuntos relacionados ao mangá; Michiko Okano, Sadami Suzuki e o artista Takashi Murakami, que pesquisam ou comentam a arte japonesa; críticos e teóricos de mangá no Japão como Fusanosuke Natsume e Nado Kensuke, que são relevantes, de forma direta ou indireta, para a presente pesquisa. Com base nisso, o estudo buscará compreender a relação que os japoneses têm com a arte e o mercado de mangá, e se eles seguem os mesmos princípios das histórias em quadrinhos ocidentais, como sendo considerados a Nona Arte.

Palavras-chave: Mangá, Mercado de Quadrinhos, Nona Arte.

A FRAGMENTAÇÃO/DEFORMAÇÃO DO CORPO NA HQ “MUNDO PET” DE LOURENÇO MUTARELLI

VALTER DO CARMO MOREIRA

A história em quadrinhos Mundo Pet (2004) é composta por doze histórias curtas. Por meio delas, Lourenço Mutarelli revela um sujeito deslocado e esmagado por circunstâncias irreversíveis da condição humana. Para o presente trabalho, nos ateremos à análise das aqui denominadas: “imagens-epígrafes”, apresentadas ao leitor antes de cada história. Na referida obra, o interesse de Mutarelli são as mazelas do sujeito contemporâneo. A cada imagem-epígrafe, somos apresentados a um fragmento desse sujeito, isto é, partes de um corpo sedimentado, exposto e desnudado que, aos olhos do leitor, apontam para uma leitura visceral. Para criar tais imagens, o autor se utiliza de um recurso não muito comum nos quadrinhos, mas que muito se assemelha ao do princípio surrealista de montagem, procedimento encontrado nas obras de pintores e escritores surrealistas, que gera sentido ao reunir fragmentos de realidades isoladas, obtendo, assim, um outro sentido que não resulta necessariamente de seus contextos originais. Para fundamentar nossa análise, buscaremos no surrealismo o princípio da montagem que André Breton nos apresenta em Nadja (2007), ideia que converge na leitura que Eliane Robert de Moraes faz da sedimentação do corpo desse sujeito contemporâneo, que ainda não deglutiu o advento da modernidade, apresentada em seu livro: O Corpo Impossível (2002).

Palavras-chave: Surrealismo; HQs; Corpo.

QUADRINHOS COMO LINGUAGEM: UMA PROPOSTA METODOLÓGICA

VILSON ANDRÉ MOREIRA GONÇALVES

A presença das histórias em quadrinhos extrapola as páginas dos exemplares periódicos impressos e se desdobra para vários campos da cultura visual contemporânea. Seja pelo simples volume da produção, seja pela variedade de gêneros e estilos que esta atingiu entre os séculos XX e XXI, o interesse produzido pelos quadrinhos convida à investigação, e, com efeito, a linguagem já desfruta de considerável apreciação acadêmica. Uma das miradas preferenciais para a análise de ficções em quadrinhos é a que se debruça sobre suas possíveis aplicações didáticas ou seu potencial como material secundário para o estudo de disciplinas diversas; pode-se contemplar ainda histórias em quadrinhos enquanto literatura, apesar das especificidades que caracterizam o meio. Entretanto, é relevante pensar as histórias em quadrinhos enquanto materiais de análise em si mesmos. A observação de suas particularidades estéticas e modelos narrativos, além das marcas de estilo impressas por diferentes autores às suas obras, abrem margem para uma percepção mais ampla sobre o alcance e a complexidade das poéticas desenvolvidas no seio da linguagem. Assim, o objetivo deste trabalho é propor um ângulo de análise que contemple exemplares de histórias em quadrinhos enquanto obras, atentando para as possibilidades que oferecem do ponto de vista das propriedades expressivas que lhe são intrínsecas, principalmente como um modo de valorizar os quadrinhos como linguagem, e não apenas como recurso ilustrativo.

Palavras-chave: HQs; Linguagem; Análise de Obras.

INFLUÊNCIAS E AVANÇOS DE A SAGA DO MONSTRO DO PÂNTANO DE ALAN MOORE

VINÍCIUS IDALGO BECEGATO

O presente trabalho visa estudar a importância de A Saga do Monstro do Pântano (The Saga of the Swamp Thing), roteirizado por Alan Moore e desenhado por Stephen Bissette, John Totleben e outros, dentro do contexto dos quadrinhos de sua época. A década de 80 foi um dos mais importantes períodos para as histórias em quadrinhos, destacando-se a chamada “geração de 86”, ano marcado por obras como “Watchmen”, de Alan Moore, “Batman - O cavaleiro das trevas”, de Frank Miller, e “Maus”, de Art Spiegelman, as quais receberam atenção especial pelo olho público devido ao seu caráter artístico e qualidade estética. Com as possibilidades trazidas pelo direct market, influência dos quadrinhos underground, dentro das grandes editoras, os artistas envolvidos puderam explorar uma maior abrangência de temas, incluindo temas considerados tabu. Somada à chamada “invasão britânica”, representada pela migração de autores britânicos como Alan Moore, Neil Gaiman, e Grant Morrison dentro das grandes editoras americanas, os quadrinhos mainstream sofreram certas mudanças, com a maior abordagem de temas literários e de questões pungentes à sociedade, de maneira mais incisiva e crítica do que se observava previamente. Selos como a Vertigo, da DC Comics, trouxeram uma abordagem mais adulta, e com uma maior aproximação artística dentro dos quadrinhos de larga distribuição. O objetivo é abordar A Saga do Monstro do Pântano enquanto pioneira dentro de seu contexto de produção, abrindo caminhos para a geração de 86 e influenciando os conceitos norteadores do selo Vertigo. Como obra representativa dos avanços feitos, analisaremos a edição número 40 da série roteirizada por Moore, intitulada The Curse (A Maldição), devido aos seus temas abordados e técnicas estéticas empregadas. Para isso, buscaremos aporte de autores como Cagnin (2014), García (2012), Petty (2006), entre outros.

Palavras-chave: A Saga do Monstro do Pântano; Alan Moore; HQs.

LOURENÇO MUTARELLI E SEUS DUPLOS

VIZETTE PRISCILA SEIDEL

O trabalho aqui apresentado tem por objetivo analisar e compreender o “O livro do duplo”, em “O grifo de Abdera” (2015), de Lourenço Mutarelli. O autor, nesse romance, faz experimentações, as quais nos remetem ao conceito de pós-modernidade de Hutcheon, como o hibridismo e a paródia, os quais são encontrados em toda a construção dessa narrativa, incluindo também o quadrinho que constitui uma das três partes do romance. Bakhtin nos mostra que o gênero literário Romance tem como característica estar sempre em desenvolvimento e por isso, podemos dizer, aceita outras linguagens e processos de hibridização. Se esses processos sempre foram comuns ao romance, o são mais ainda na contemporaneidade, quando a hibridização cultural coloca em cheque todo tipo de limite e ideia de essência na classificação das linguagens. Assim, há a eliminação da fronteira entre as linguagens, quando se tem literatura e história em quadrinhos como constituintes de uma só narrativa, de um só objeto. A presença de diálogos, apropriações e intertextualidades são aspectos constituintes de “O livro do Duplo”, que se apresenta como criação do autor, Lourenço Mutarelli, bem como – dentro da diegese – criação do personagem ficcional Oliver Mulato. No romance em questão temos o narrador, Mauro Tule Cornelli, que é um escritor e Oliver Mulato, que é seu duplo e autor da HQ, ambos compartilham suas vivências e pensamentos, mesmo antes de se conhecerem pessoalmente. Essa HQ, com características do nonsense, e Oliver Mulato, como autor da história em quadrinhos, podem ser entendidos – ambos, personagem e narrativa – como uma crítica em relação à forma como a sociedade encara as HQs e os seus escritores. Assim, pretendemos analisar a hibridização narrativa e as significações possíveis na constituição de um objeto calcado no deslocamento de conceitos e na apresentação da fragilidade de suas fronteiras.

Palavras-chave: Lourenço Mutarelli; Romance; Hibridismo; Pós-Modernismo; HQs.

Quadrinhos, Mercado e Sociedade



HQ SUB - CRIAÇÃO, SUBJETIVAÇÃO E ESTETIZAÇÃO DA VIDA A PARTIR DA PRODUÇÃO DE MULHERES ARTISTAS MARGINAIS

ALINE (DAKA) DA ROSA DEORRISTT

Tendo em vista problematizar as subjetividades do feminino na arte, o texto apresenta minha dissertação de mestrado em processo. Trata-se de uma composição artístico-filosófica, como um manifesto gráfico em HQ que traça novas subjetivações para o feminino a partir de uma pesquisa da produção de artistas mulheres e criadoras marginais. SUB é uma HQ experimental metalinguística em que desenho e ficcionalizo à maneira dos fanzines e da batida beat tematizando o ato criador e considerando-o em seus movimentos e metamorfoses. Pensar uma investigação sobre mulheres em arte no formato de uma HQ experimental é traçar um plano, como um espaço-corpo poético para transformações de discursos. É a partir do desenho da figura da mulher como sensação (acontecimento) e da dissertação de mestrado em HQ que elaboro um “plano de arte” como um “plano político”. Pois ela atua na política das imagens (nunca neutras) e na estetização da vida. Além disso, no contexto acadêmico, afirma-se como uma possibilidade, um método ou uma maneira de movimentar saberes por meio de uma pesquisa que não exclui o subjetivo, as sensações, a intuição ou o corpo dos processos científicos. Nesse âmbito, objetivo sustentar a diferença que uma dissertação em HQ pode produzir dentro da universidade, como ampliação de uma pesquisa pela matéria sensível da arte que ultrapassa a ordem do discurso lógico ou binário. Conceitos de subjetivação, autoria, criação, resistência e arte menor são apresentados a partir da Filosofia da Diferença, que traz como personagens conceituais Gilles Deleuze e Michel Foucault, e de ficção e “sub” apresentado por autoras como Diane di Prima e Virginie Despentes, dentre outras.

Palavras-chave: Criação em Arte; Subjetivações do Feminino; HQs.

AS REPRESENTAÇÕES DO CRISTIANISMO NOS QUADRINHOS BRASILEIROS

AMARO XAVIER BRAGA JR.

Este artigo é parte de uma ampla pesquisa que mapeou as produções de quadrinhos brasileiros relacionadas aos grupos religiosos. As categorias aqui apresentadas visam identificar a relação da HQ/História com as tradições religiosas existentes e agrupá-las por semelhança ou a proximidade. A matriz do cristianismo faz referências às práticas do catolicismo, protestantismo clássico, pentecostalismo e neopentecostalismo. A seleção do material ocorreu a partir da predeterminação dos autores no vínculo entre os dois temas (quadrinhos e religião), a natureza do enredo da revista, seu descritor e/ou resumo, assim como o título do material; e, os agentes envolvidos na sua produção e/ou circulação. Assim, p. ex., quadrinhos produzidos por editoras declaradas religiosas ou entidades, juridicamente constituídas, que estão relacionadas às práticas religiosas, tornaram-se elegíveis. A varredura considerou as publicações de autores brasileiros e publicadas em território nacional e direcionadas ao público religioso cristão. Considerou-se as publicações: únicas e seriadas, independentes e por editora, impressos ou digitais, quadrinhos de uma página ou tiras-em-quadrinhos publicados em revistas ou jornais, até os de centenas de páginas publicados em álbuns ou coletâneas, em fanzines e na internet. Metodologicamente, a produção, organização e análise dos dados desta pesquisa tomaram como base os princípios da Ground Theory (ou Teoria Fundamental nos Dados), da Análise de Conteúdo sobre as publicações, entrevistas com os desenhistas e correlações estatísticas visando comparar as produções. Concluímos o trabalho apresentando todo o panorama de publicações entre 1950 e 2015, estabelecendo uma tipologia de análise a partir da natureza deste tipo de publicação em vistas de trabalhos futuros e da grande diversidade de material a ser considerado e defendendo como a trajetória das HQs retratando o cristianismo (em suas múltiplas vertentes) é um termômetro importante das ressignificações do imaginário popular sobre esta tradição religiosa.

Palavras-chave: Religião; Quadrinho Nacional; Cristianismo.

RESOLUÇÃO DE CONFLITOS E HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: UMA POSSIBILIDADE DE INTERLOCUÇÃO

ANDRÉA CORRÊA LAGAREIRO

A presente comunicação é resultante de uma dissertação de mestrado em andamento cujo intuito é observar, compreender e caracterizar os conflitos interpessoais – em que pelo menos um dos agentes é mulher – presentes na HQ “Miss Marvel: Nada Normal”, analisando suas situações eliciadoras, afetos provocados, objetivos, estratégias de resolução, desfechos e, conseqüentemente, o processamento cognitivo contido na avaliação do conflito. Metodologicamente, pretende-se realizar pesquisa documental da obra, observando a representação feminina das personagens ao percurso dos conflitos interpessoais ali apresentados, à luz das perspectivas da psicologia cognitiva cultural e da psicologia sócio histórica. Para este artigo, fez-se um recorte desta dissertação, propondo observar como são retratadas as estratégias de resolução dos conflitos interpessoais presentes no quadrinho “Miss Marvel: Nada Normal”, tomando como pressuposto teórico o trabalho desenvolvido por Deluty (1979). Compreende-se por conflito interpessoal a ocorrência de algum tipo de oposição de ideias e valores entre indivíduos em situações de interação social. Ainda em concordância com a obra deste autor, as possíveis estratégias de resolução de conflitos interpessoais são de enfrentamento, ou seja, violentas (agressão verbal/agressão física) ou pacíficas (negociação/conciliação) e, ainda, de não enfrentamento, como a submissão (esquiva/fuga). Portanto, para este trabalho, pretende-se analisar quais as estratégias mais presentes e qual o possível impacto desta escolha no público leitor.

Palavras-chave: Conflito Interpessoal; Resolução de Conflitos; Violência; HQs.

ANÁLISE DA INDICAÇÃO DE PERSONAGENS FICTÍCIOS PARA OS CARGOS DE EMBAIXADORES DA BOA VONTADE NOS ÓRGÃOS DAS NAÇÕES UNIDAS

ANDRÉ LUIZ ALONSO DE ASSIS

A escolha de celebridades para os cargos de embaixadores da boa vontade nos órgãos das Nações Unidas não é um fato recente nas relações internacionais. Todavia a escolha e posse de personagens fictícios para estas funções que inicialmente foram criados para serem ocupados por pessoas físicas. O artigo propõe analisar como isso se deu. É feita a análise dessa questão através de três abordagens: a histórica, trazendo uma revisão historiográfica pontual e analítica de como a escolha de Walt Disney como embaixador da boa vontade pelos Estados Unidos criou um precedente durante a política de boa vizinhança para as Américas; dos elementos jurídicos, utilizando a teoria Kelseniana para estudar o regimento interno das Nações Unidas sobre os cargos de embaixadores da boa vontade sob a ótica do ser e dever-ser; e a por fim a abordagem publicitária, buscando esmiuçar a migração da terminologia e função do personagem fictício, demonstrando a evolução do paralelo entre o criador e criatura para empresas jurídicas e seus “garotos propaganda”. Nesse ensejo serão citados, em especial, dois estudos de caso: o da Mônica, personagem da Mauricio de Sousa Produções, como embaixadora do Fundo das Nações Unidas para a Infância - UNICEF e o caso da Mulher-Maravilha, personagem da DC Comics subsidiária do conglomerado midiático Time Warner, esta personagem como embaixadora da Organização das Nações Unidas pelos direitos das mulheres. Trabalharemos com a hipótese de que, segundo a ótica Kelseniana, atualmente não é feito aporte do ser nem do dever ser na atribuição de um cargo para personagens fictícios, o que representa não somente uma possível inconsistência, mas também rompe com a relação histórica de separação entre o criador do personagem e a criação.

Palavras-chave: Relações Internacionais; Personagens Fictícios; Embaixadores da Boa Vontade.

A IMPORTÂNCIA DO CAPITAL SOCIAL NA PRODUÇÃO DE QUADRINHOS POR CROWDFUNDING

ANDRÉ PEREIRA DE CARVALHO

O uso de contatos pessoais como estratégia de sucesso na produção de histórias em quadrinhos no Brasil sempre existiu; porém, discutimos aqui a importância do crowdfunding na explicitação e potencialização deste recurso como uma ferramenta para publicar quadrinhos. A partir de uma análise do campo das histórias em quadrinhos, sob uma perspectiva bourdieusiana, surgiram dúvidas sobre o uso do capital social como recurso estratégico para o sucesso. Foram empregadas as técnicas de análise e coleta de dados da Análise de Redes Sociais e da Análise de Conteúdo para, primeiramente, obter um panorama geral das possíveis relações estruturais formadas entre os proponentes de projetos de crowdfunding, para, em seguida, analisar entrevistas com tais proponentes. A partir destes resultados, discuto como o capital social não apenas é um recurso importante, mas também é minimizado pelos artistas frente à ideia da “qualidade” do projeto de crowdfunding. Discuto como a contradição entre defender a meritocracia, por um lado, e compreender que diferentes graus de capital social levam a resultados distintos não é propriamente uma contradição, mas como sugere Foucault, a incorporação da lógica liberal nas práticas mais cotidianas, inclusive na produção de quadrinhos. Por outro lado, aponto como os sujeitos, mesmo munidos de um comportamento liberal, tomam práticas para benefício pessoal, mas cujas ações tomam resultados que, quando observados de um nível macro, podem ter um resultado inesperado; no caso, como o crowdfunding contribuiu para transformar uma estrutura de publicação de quadrinhos, onde poucas editoras escolhiam poucos artistas para publicar. Com o crowdfunding, diversos artistas publicaram sem precisar passar pelo crivo da editora, aumentando a quantidade de artistas emergentes, e a quantidade de pequenas e médias editoras interessadas nesse aumento da oferta de quadrinhos.

Palavras-chave: Crowdfunding; Bourdieu; Capital Social; HQs.

MASCULINIDADES EM EXTINÇÃO: BIBELÔ E A QUESTÃO DE GÊNERO NA REVISTA CHICLETE COM BANANA

ANNE CAROLINE DA ROCHA DE MORAES

Produzida pelo quadrinista Angeli em parceria com Laerte, Glauco, e outros, a revista Chiclete com Banana foi um marco no mercado editorial brasileiro no que se refere às histórias em quadrinhos para adultos. Lançada em 1985 pela Circo Editorial, ela revolucionou tanto na estética - que se aproximava do formato dos fanzines punks - como no modo de fazer humor, realocando as críticas à ditadura militar e à política institucional para um humor que tinha como principal foco os costumes da classe média urbana. Foi produzida na cidade de São Paulo durante os anos da redemocratização brasileira (1985-1995), circulando por todo país, principalmente nos ambientes contraculturais. Em seu conteúdo trouxe especialmente histórias em quadrinhos que representavam vivências do cotidiano da metrópole paulistana. O objetivo principal deste trabalho é analisar o modo pelo qual as relações de gênero, principalmente a(s) masculinidade(s), são tanto compreendidas quanto reproduzidas por meio das imagens e narrativas das histórias em quadrinhos presentes na revista. O personagem Bibelô foi escolhido como central neste texto, por ser fruto de uma crítica do quadrinista Angeli a um modelo de masculinidade específico, ao mesmo tempo que expõe em suas histórias as diversas contradições que permeiam as relações de gênero no período.

Palavras-chave: Masculinidade; História do Gênero; Quadrinhos Underground.

DO SUPERMAN AO SUPER-HOMEM: A TRAJETÓRIA DA REVISTA EM QUADRINHOS DE SUPER-HERÓI NO BRASIL NO SÉCULO XX

BRUNO DE ALMEIDA PORTO

SELMA REGINA NUNES DE OLIVEIRA

Este artigo visa historicizar o surgimento das revistas em quadrinhos de Super-Herói no Brasil e seu desenvolvimento na segunda metade do Século XX. A partir de uma compreensão editorial e histórica, faremos um recorte que estabelece como marco zero das revistas em quadrinhos exclusivas do gênero no país o lançamento de Superman (Ebal, 1947), e que se encerra com o abandono do Formatinho para publicações do gênero ao final da década de 1990. Apoiados por um mapeamento de textos de pesquisadores como Moacyr Cirne, Gonçalo Junior, Waldomiro Vergueiro, Paulo Ramos, Ezequiel de Azevedo e José Marques de Melo, relataremos o crescimento do mercado de revistas em quadrinhos entre os anos 1950 e 1980, bem como a adoção dos diferentes formatos das revistas em quadrinhos pelas principais editoras em atividade ao longo deste período. Concluímos propondo uma tipologia das publicações do gênero, composta por categorias divididas entre revistas em quadrinhos do tipo Personagem Título, que tem como título o nome de um personagem (como Batman e Homem-Aranha), e do tipo Revista Mix, que reúne HQs de diversos personagens, geralmente batizadas com títulos que indicam o gênero Super-Herói ou a editora estadunidense original das HQs publicadas (como Superaventuras Marvel e DC Especial).

Palavras-chave: Revistas em Quadrinhos Brasileiras; Super-Herói; Revista de Super-Herói.

DEATH NOTE E A SOCIEDADE BRASILEIRA FRENTE À CRIMINALIDADE MIDIÁTICA

BRUNNO RANIERY ANSELMO SOUSA

LARISSA NAHAN SANTOS DINIZ GADELHA DANTAS

O presente artigo tem como objetivo apresentar elementos presentes no cotidiano da sociedade que influenciam no desenvolver de uma história seriada de mangá, em nosso caso, Death Note, criado por Tsugumi Oba e Takeshi Obata, que trata de diversos temas em sua narrativa que se mostram como espelho da sociedade. Com base em estudos de Alberto Pessoa, Henrique Magalhães e Sônia Bibe Luyten, visamos demonstrar como uma obra de ficção, da qual temos um adolescente que, por meio de um caderno em que a pessoa que tiver seu nome escrito nele morrerá, é influenciado por exemplos de nosso cotidiano, como um jovem que realiza um massacre em uma escola, ou um policial que questiona o que seria justiça de fato, remete às facetas do pensamento humano e as reflexões frente à injustiça, impunidade, crimes, violência e moral, elementos que tornaram esse mangá um sucesso mundial. A partir deste estudo de caso, estabelecemos um painel semântico entre comportamentos comuns da sociedade brasileira e o mangá frente às questões apresentadas, demonstrando correlação fiel à mentalidade popular atual do “bandido bom é bandido morto” e sua representação ao longo da série. A estrutura do artigo descreve a narrativa, personagens principais e acontecimentos do mangá e suas correlações com o observado em nossa sociedade no cotidiano e imaginário.

Palavras-chave: Death Note; Sociedade; Justice.

O PÓS-MITO DO HERÓI: MANGÁ ONE PUNCH MAN

JANAINA FREITAS SILVA DE ARAÚJO

DANIELLY AMATE LOPES

GABRIELA GOMES MELO

A fórmula narrativa a Jornada do Herói é ferramenta aplicada aos quadrinhos há anos, atingindo principalmente os jovens pela mecânica de um protagonista que deseja alcançar seus objetivos e deve ascender em algum processo de superação e autoconhecimento (REBLIN, 2008). Lançado como webcomic do autor ONE em 2009 e publicado como mangá por meio de nova arte gráfica de Yusuke Murata na Young Jump Web Comics da editora Shueisha. Embora a obra de ONE conte com cenário repleto de heróis e vilões, o protagonista já alcançou suas metas e, se comparado a outras obras do mesmo público da revista (Death Note e City Hunter, por exemplo), não se encaixa em nenhum outro estágio da Jornada do Herói que não seja o último: o herói ascendido. Trata-se de um processo regressivo no qual a narrativa irônica repleta de estereótipos de heróis internacionalmente famosos passa a guiar a trama. Lançado no Brasil pela Editora Panini, One Punch Man apresenta como herói um homem desmotivado e solitário que se depara com as incertezas de uma vida cotidiana ainda que seja um indivíduo superforte, rápido e resistente, semelhante ao Super-Homem da DC Comics ou Goku de Dragon Ball. O presente artigo pretende analisar as características estéticas da narrativa e as mecânicas de roteiro que envolve a nova fórmula do herói em One Punch Man. Segundo Luyten (2000), o público japonês de quadrinhos faz uso destes como fonte de entretenimento; todavia, há representatividade nos anseios alcançados pelos personagens desses mangás a satisfação que o consumidor deseja encontrar. Buscaremos responder aqui se a mecânica para representação do herói foi alterada e, se foi, como ela mudou nos últimos anos – apresentando o novo perfil do herói para os agora jovens adultos que consomem quadrinhos no Brasil.

Palavras-chave: Jornada do Herói; Mangá; Jovens Adultos.

SACANAGEM: CINCO QUADRINHOS ERÓTICOS DE MOZART COUTO

MÁRCIO MÁRIO DA PAIXÃO JÚNIOR

Antes que a internet praticamente eliminasse o erotismo e a pornografia das bancas de jornal, os quadrinhos eróticos – ou “de sacanagem”, como eram comumente conhecidos – representavam um dos maiores mercados editoriais para os artistas do país. Nomes como Mozart Couto, Watson Portela e Rodval Matias, acompanhados por quadrinistas da velha guarda como Julio Shimamoto e Flavio Colin, criaram milhares de páginas de maior ou menor teor erótico para as editoras Grafipar, Press e Nova Sampa, entre tantas outras. Na maioria das vezes produzidas com foco eminentemente comercial – uma vez que existia, até o final do século passado, um público ávido por consumir pornografia impressa –, em alguns momentos emergiram, dessas publicações, HQs de inegável qualidade artística. Ocupando uma espécie de posição marginal nas bancas de revista, o quadrinho erótico brasileiro foi vítima de forte preconceito, inclusive por parte dos próprios autores – daí o constante uso de pseudônimos. Hoje, com a pornografia existindo majoritariamente em ambientes virtuais, esta riquíssima tradição dos quadrinhos brasileiros tem progressivamente desaparecido – o que torna imperativo a surgimento de pesquisas e estudos na área. O presente trabalho se propõe a analisar cinco HQs eróticas de Mozart Couto, sem dúvida um dos mais reconhecidos, talentosos e profícuos quadrinistas do período. “Um casal perfeito”, “Corpo proibido”, “A flor do sexo”, “Professora de sexo” e “Carta erótica” são histórias compiladas na revista Sexcitante (lançada pela editora Nova Sampa/Estúdio Maciota em 1990) que mostram a versatilidade do autor, bem como temas e perspectivas socioculturais então comuns ao gênero.

Palavras-chave: HQs; Erotismo; Pornografia; Mozart Couto.

QUESTÕES ESTÉTICAS E MERCADOLÓGICAS EM SAKURA CARD CAPTOR

MARIANA PETRÓVANA FERREIRA DA SILVA

GABRIELA MARIA CAVALCANTI FERREIRA LESSA SANTOS

Sakura Card Captor, mangá do grupo de mangakás CLAMP, publicado inicialmente na revista Nakayoshi da editora Kodansha de Tóquio em 1996, foi trazido ao Brasil pela editora JBC em meados de 2001 acompanhando os primeiros títulos nipônicos que foram lançados aqui ainda em formato meio-tanko, cerca de metade do tamanho de páginas do original japonês. Sendo um título conhecido pelos brasileiros pela exibição da animação na TV aberta Globo, assim como na TV a cabo Cartoon Network, era uma estratégia comum quando os primeiros títulos foram trazidos para o país, que eles fossem oriundos de animações que obtiveram grande audiência (BRAGA JR, 2011). Sakura Card Captor é uma história denominada Shoujo, pois traz a estética usada em revista com público alvo direcionado a garotas adolescentes (LUYTEN, 2000), ou mais especificamente um Mahou Shoujo, gênero que ainda estava se popularizando no período. Considerado um dos títulos que abriu caminho para que não somente outros mangás pudessem ser trazidos ao país, como também para o próprio gênero de histórias direcionadas a jovens garotas. Tamanho o sucesso e repercussão da obra que, 10 anos após seu primeiro lançamento a JBC trouxe o título novamente, sob a roupagem de uma edição especial, com páginas coloridas e em papel de melhor qualidade. Porém esse processo não se deve somente ao fato da série ter tido sucesso, mas também é possível perceber uma estratégia de vendas, mediante a situação de zoneamento do consumo de mangás, depois de mais de uma década da chegada deles ao país (SILVA, 2012). Esse artigo traz uma comparação detalhada sobre os dois volumes e os dois momentos mercadológicos do lançamento dos mesmos, tendo como objeto de estudo o volume 07 da história, o equivalente às edições 13 e 14 de 2001 e à edição 07 de 2012.

Palavras-chave: Mangá; HQs; Mercado.

GRAPHIC NOVEL, UM NOME EM BUSCA DE UMA IDENTIDADE. O (ANTI)EXEMPLO DE CRISE NAS INFINITAS TERRAS

NOBU CHINEN

A expressão graphic novel tem sido utilizada desde a década de 1980 para definir um tipo de publicação com narrativas mais longas, normalmente com produção gráfico-editorial mais sofisticada ou, pelo menos, de qualidade mais elevada do que o padrão. O presente trabalho faz uma análise do termo graphic novel, cuja tradução literal é romance ou novela gráfica, para verificar sua pertinência, disseminação e propósitos e também avaliar até que ponto esse termo serve, de fato, para definir um modelo ou formato específico de publicação. A partir da detecção das origens de seu uso, muitas vezes atribuída equivocadamente a Will Eisner, procurou-se traçar a trajetória até sua popularização e consolidação. O objetivo é reafirmar que graphic novel não se refere a nenhuma característica intrínseca ao conteúdo de uma publicação ou ao público a que se destina, mas que foi adotado para tornar os quadrinhos um produto mais socialmente aceito e comercialmente atraente, ou seja, trata-se de um rótulo, um elemento de venda. Para isso, foi efetuada uma pesquisa na bibliografia que trata do tema para comparar conceitos e definições propostas por diversos autores. Em complemento, foram avaliadas várias publicações, de diversas épocas e formatos para testar a validade dos conceitos. Como estudo de caso, foram analisadas mais detidamente as quatro diferentes versões de Crise nas Infinitas Terras, da DC Comics, publicadas no Brasil, em formatos, periodicidade e acabamentos muito distintos, o que permitiu comparar o tratamento gráfico e editorial que um mesmo conteúdo recebeu no decorrer de três décadas.

Palavras-chave: Graphic Novel; Romance Gráfico; Nomenclatura.

CHEGANDO NO REINO IANQUE DOS QUADRINHOS: A INSERÇÃO DE QUADRINISTAS BRASILEIROS NO MERCADO NORTE-AMERICANO NA DÉCADA DE 1990

REVERSON NASCIMENTO PAULA

Este trabalho tem como proposta analisar a inserção de um determinado grupo de quadrinistas brasileiros (tais como Mike Deodato, Will Conrad, Ivan Reis, dentre outros) no mercado norte-americano na década de 1990, tendo como enfoque a compreensão das razões que levaram estes artistas a serem contratados por grandes empresas estadunidenses de quadrinhos naquele período. Elementos conjunturais como a crise financeira e criativa no mercado ianque de quadrinho nos anos 80, a busca por profissionais de outros países capazes de oxigenar os roteiros e os desenhos e, no caso brasileiro, o surgimento da empresa de agenciamento Arte&Comics podem nos ajudar a perceber possíveis hipóteses de compreensão para a inserção destes artistas nacionais em um mercado tão consolidado e concorrido. Nosso recorte temporal está balizado justamente pela criação desta empresa de agenciamento (1991) e pela mudança em sua presidência (2002), o que nos fornece elementos suficientes para problematizarmos e percebermos quais quadrinistas foram contratados e as razões que regeram esse processo. Para compreendê-lo, utilizamos como fontes principais entrevistas concedidas por estes quadrinistas, notícias relacionadas sobre a contratação dos mesmos e dados oficiais fornecidos por algumas editoras, os quais conjuntamente, nos permitiram realizar uma análise da memória e da experiência dos mesmos nesse mercado. Desta forma, a partir da metodologia da História Oral, da discussão sobre/com a memória e do debate entre experiência vivida e experiência percebida, proporcionado por Edward P. Thompson, acreditamos poder compreender a inserção destes artistas brasileiros no mercado estadunidense de quadrinhos.

Palavras-chave: Quadrinistas Brasileiros; Mercado Norte-Americano; Arte&Comics.

QUADRINHOS, RECEPÇÃO E IDENTIDADE: UM ESTUDO SOBRE A RECEPÇÃO DE QUADRINHOS NO BRASIL, SUA RELAÇÃO COM OS LEITORES E SUA PERCEPÇÃO NA SOCIEDADE

SORAYA MADEIRA DA SILVA

RICARDO JORGE DE LUCENA LUCAS

Este trabalho busca mapear brevemente o panorama da recepção de quadrinhos no Brasil através da utilização de uma abordagem quanti-qualitativa, com o objetivo de identificar obras e personagens favoritos, investigar como se dá a relação de consumo entre quadrinhos e audiência, a relação de identidade e afetividade das histórias com o público e a visão dos leitores de quadrinhos sobre a percepção da sociedade sobre eles. Os Estudos Culturais trouxeram à luz objetos que, antigamente deixados de lado pela comunidade acadêmica, hoje mostram-se como valiosos para a discussão da relação entre produtos e audiência, unindo campos como as teorias da Comunicação aos quadrinhos (VERGUEIRO, 1985). O mercado de quadrinhos no Brasil vem aumentando nos últimos anos, principalmente com o interesse do público renovado através de grandes produções cinematográficas baseadas em obras já conhecidas pelos leitores. Com isso, questões sobre a recepção dessas obras e sobre a identificação entre narrativa, público e personagens vêm à tona. Para buscar respostas, utilizaremos autores como Thompson (2001), Bourdieu (1983), Caune (2014), Hall (2002), além de autores clássicos da área de histórias em quadrinhos para embasamento teórico. Um questionário será aplicado para uma amostra escolhida aleatoriamente (BECKER, 2001), instrumento que, mesmo apresentando um viés quantitativo, pode oferecer novas nuances sobre o objeto de estudo aqui trabalhando, deixando-o se apresentar de forma livre. Como resultado, esperamos conhecer um pouco mais dos leitores brasileiros, seus hábitos, costumes e preferências.

Palavras-chave: HQs; Recepção; Teorias da Comunicação.

LIQUIDEZ NOS HERÓIS MARVEL: DA INDÚSTRIA CULTURAL A CULTURA DE MASSAS

THIAGO VASCONCELLOS MODENESI

Integrante relevante da cultura norte-americana, com influência expressiva no conjunto do mundo, os super-heróis Marvel foram parte do processo de edificação da indústria cultural dos Estados Unidos e das nações por eles influenciadas, em particular nas décadas de 60 e 70 do século XX. A evolução das histórias em quadrinhos norte-americanas e o fim da censura nas mesmas foram acompanhados do aumento da violência, de diálogos mais complexos e de roteiros cada vez mais preocupados em refletir as nuances que adquiria sua sociedade e o mundo, temas candentes como os direitos das minorias, casamento gay, pena de morte, passaram a se fazer mais presentes, bem como a retratação das contradições políticas, o que nos parece uma evolução da concepção de indústria cultural para a de cultura de massas, acompanhando o debate feito por Adorno sobre o tema e o aumento da capilaridade das histórias e personagens representados no universo Marvel dos quadrinhos, inclusive para além das páginas das revistas, chegando aos cinemas, TV, seriados em escala nunca antes vista. Nosso artigo busca debater o aumento da influência do contexto externo, do processo de adequação temporal e social a partir das teorias de Bauman sobre modernidade líquida, bem como a construção da simbiose da fantasia ancorada cada vez mais em fatos e debates reais, a partir da ampliação do mercado dos seus personagens enquanto produtos nas histórias em quadrinhos da Marvel publicadas da década 60 do século XX ao princípio do século XXI. Fazemos isso através da análise de 20 histórias em quadrinhos publicadas neste período, centrando nos personagens Homem-Aranha e Capitão América, carros-chefes da concepção e conteúdos que a marca Marvel reflete.

Palavras-chave: Indústria Cultural; Cultura de Massas; Mudança de Paradigma; Marvel.

Quadrinhos, Mídias e Novas Tecnologias



A LINGUAGEM DOS QUADRINHOS E OS MEMES: DIÁLOGOS POSSÍVEIS

AMANDA CRISTINA SIQUEIRA MAZO

Nesta comunicação, levantamos questionamentos sobre produções multimodais presentes na rede social Facebook, as quais apresentam elementos da linguagem das histórias em quadrinhos, com o objetivo de estabelecer aproximações e disparidades entre memes e tiras cômicas sob um olhar linguístico. Segundo Barton e Lee (2015, p. 33), devido ao crescimento do uso de tecnologias e redes sociais, novas relações de linguagem e imagem estão se desenvolvendo, possibilitando a criação de textos multimodais, isto é, produções com diferentes modos semióticos, de produção de linguagem verbal e não verbal, que se dá simultaneamente. Assim como afirma Paiva (2016), as tecnologias digitais complexificaram a interação humana, possibilitando a criação de comunidades virtuais, constituídas pela linguagem e somente por ela. Segundo a autora, o Facebook é um “estado atrator da comunicação na internet, um ambiente em que comportamentos semelhantes se repetem” (PAIVA, 2016, p. 66). Novas relações híbridas de imagem e linguagem verbal têm como resultado produções que chamamos de memes. Estes podem ser compreendidos, conforme Souza (2014, p. 157), como “tudo aquilo que se multiplica a partir da cópia/imitação”. Podem ser, portanto, “palavras, imagens, fotos, bordões, desenhos, ideias, fragmentos de ideias, sons, gírias, comportamentos, falas, costumes”. Assim como observou Silva (2012, p. 133), os memes são utilizados, frequentemente em forma de curtas tiras em quadrinhos, “e a explosão da sua popularidade pode ser atribuída à facilidade de sua confecção”. A partir da análise dos elementos que compõem certas produções em páginas do Facebook, apresentamos análises sobre quais elementos da linguagem dos quadrinhos os aproximam de tiras cômicas tradicionais e uma discussão sobre as dificuldades em definir o gênero ao qual uma produção multimodal pode pertencer em novos contextos, em particular os digitais.

Palavras-chave: HQs; Memes; Multimodalidade.

NARRATIVA TRANSMÍDIA: UM PASSEIO PELO UNIVERSO MARVEL CINEMATOGRAFICO

AMANDA VENANCIO FONTENELE

O presente artigo tem como objetivo analisar a narrativa transmídia dentro do Universo Marvel Cinematográfico (conjunto de filmes e séries inspiradas nas histórias em quadrinhos da Marvel), assim como o papel do fã na construção dessa narrativa transmídia. O presente trabalho foi produzido através de uma análise do filme Os Vingadores (Marvel Studios, 2012) e as séries Agents of S.H.I.E.L.D (produzida pela Marvel Television e transmitida no canal ABC, 2013, ainda em andamento) e Demolidor (produzida pela Marvel Television em associação com a ABC Studios para o serviço de streaming Netflix, 2015, ainda em andamento), sob o viés de Henry Jenkins sobre a cultura da convergência e os aspectos econômicos em torno das narrativas transmídias. Também é estudado como a Marvel, desde a época que ainda era Timely Comics, situava os personagens de revistas diferentes no mesmo universo, de modo a fazê-los interagir entre eles, entrelaçando as histórias deles, e que efeito isso trazia para o universo. O papel do fã em ambas narrativas é analisado sob a ótica de Umberto Eco e seus estudos sobre o papel do leitor dentro da história, assim como a participação dos fãs em sites voltados para os filmes e séries da Marvel, sob a ótica de Pierre Lévy e André Lemos sobre a Cibercultura e inteligência coletiva.

Palavras-chave: Narrativa Transmídia; Marvel; Fã; Inteligência Coletiva.

A PROTO-TRANSMÍDIA DOS QUADRINHOS DO KISS

ANDRÉ FAGUNDES PASE

A banda de rock and roll KISS é conhecida pelo uso de fantasias e máscaras, transformando esta identidade visual em diversos produtos. O conjunto constantemente dialoga com as histórias em quadrinhos, sobretudo através da sua proposta visual (LEAF, 2006; STANLEY, 2015; SHARP, STANLEY & SIMMONS, 2013), e inclusive utilizou uma pequena obra como capa de disco (Unmasked, 1978). Em dois momentos distintos da carreira, o caminho reverso foi percorrido, utilizando histórias em quadrinhos como suporte para ideias apresentadas pela banda. O recurso foi utilizado pela primeira vez em 1977 e 1978 através da Marvel Comics, retomado apenas em 1997 com uma série regular pela Image Comics. Assim, antes mesmo da popularização da expressão (KINDER, 1991), o KISS utilizou as revistas como espaço para desenvolver e complementar as ideias propostas, sobretudo através do seu visual, formando uma espécie de proto-transmídia (SCOLARI, BERTETTI & FREEMAN, 2014; JENKINS, 2009). O trabalho emprega os conceitos dos elementos-chave das narrativas gráficas propostos por McCLOUD (2004) e EISNER (2008; 2010) e os combina com elementos dos discos lançados e vinculados com estas duas iterações para mapear e discutir as conexões entre a música e os quadrinhos que configuram uma espécie de proto-transmídia. Esta análise de conteúdo (BARDIN, 2011) adaptada para este contexto permite compreender as possibilidades do quadrinho como suporte para a expansão de narrativas musicais.

Palavras-chave: HQs; Transmídia; Kiss.

QUADRINHOS E CINEMA: UMA ANÁLISE DA HQ OS SUPREMOS

ANTONIO DAVI DELFINO FERREIRA

A presente pesquisa tem por objetivo analisar as influências da linguagem cinematográfica na história em quadrinhos Os Supremos (2002). A série produzida por Mark Millar e Bryan Hitch rerepresentou a equipe de super-heróis Os Vingadores, criada por Stan Lee e Jack Kirby em 1963, dentro do selo Marvel Ultimate. Nesse universo narrativo, a editora Marvel Comics publicou novas versões de seus clássicos personagens, a fim de acompanhar o sucesso que os filmes de super-heróis começavam a fazer no início dos anos 2000. Reapresentados ao grande público a partir dessa nova onda de adaptações para o cinema, os super-heróis começaram a dominar o mercado cinematográfico e então os filmes baseados em personagens de quadrinhos renderam franquias bilionárias para a indústria do cinema, revigorando suas marcas, atraindo investimentos cada vez maiores dos estúdios hollywoodianos e influenciando no modo de produzir as próprias HQs onde os personagens tiveram suas origens. Estas influências serão analisadas em Os Supremos com base nos conceitos e discussões apresentados por autores como Daniele Barbieri (1991) e Moacyr Cirne (1975), que abordam as relações entre as linguagens do cinema e dos quadrinhos; Denise Guimarães (2013), em seus estudos sobre as adaptações de quadrinhos para o cinema no século 21; e Sean Howe (2013), que traz informações importantes sobre a indústria dos quadrinhos na biografia da Marvel Comics.

Palavras-chave: HQs; Cinema; Linguagem; Marvel.

A METAMORFOSE DA NARRATIVA DE BATMAN: A PIADA MORTAL ATRAVÉS DA RECOLORIZAÇÃO

CAMILA BARBIERI DE ALENCAR

RODRIGO STROMBERG GUINSKI

O papel do colorista é fundamental para a compreensão da narrativa de uma história em quadrinhos colorida, esse trabalho sofre constante influência de fatores técnicos, tecnológicos e mercadológicos. O objetivo deste trabalho é esclarecer as técnicas de colorização utilizadas em diferentes períodos da indústria de quadrinhos estadunidenses e como essas técnicas são o resultado da evolução tecnológica dos processos de impressão offset no sistema de cores CMYK (ciano, magenta, amarelo e preto) e das condições e exigências do mercado de quadrinhos. A evolução desses fatores causa alterações na colorização de reedições de revistas em quadrinhos, muitas vezes essas alterações podem produzir ressignificações na narrativa de uma mesma obra, processo que foi denominado por Thierry Groensteen de metamorfose de álbuns. Nesse trabalho será analisada a metamorfose da graphic novel Batman: A Piada Mortal publicada originalmente pela DC Comics em 1988, escrita por Alan Moore, ilustrada por Brian Bolland e colorizada por John Higgins, a obra recebeu duas reedições com significativas alterações de cores em relação a publicação original, foi reeditada com recolorização por Brian Bolland em edição de luxo em 2008 com colorização digital e sequências de flashback em preto e branco e totalmente em preto e branco na série Batman Noir em 2016.

Palavras-chave: HQs; Cor; Tecnologia; Produção Gráfica.

O MERCADO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NO BRASIL E OS SUPORTES PARA PUBLICAÇÃO DIGITAL

DANIELA DOS SANTOS DOMINGUES MARINO

O pesquisador Edgar Franco publicou em 2001 sua dissertação de Mestrado sobre as novas formas de suporte para a publicação de histórias em quadrinhos. Na época, cunhou o termo “HQtrônicas” para se referir às primeiras tiras publicadas em formato digital, registrando a historiografia desse processo de mudança de suporte do papel para os meios eletrônicos. Em quase duas décadas, os avanços tecnológicos foram responsáveis por mudanças significativas no mercado de quadrinhos, principalmente no que tange às antigas páginas de tiras cômicas dos grandes jornais. Sites como o Comixology, Tapastic e Social Comics são alguns dos espaços dedicados exclusivamente à publicação de quadrinhos digitais. Por isso, estudiosos como o prof. Dr. Paulo Ramos (2014) e Vitor Nicolau (2013) também têm se dedicado a observar e registrar essas mudanças por meio de artigos e publicações acadêmicas que servirão de aporte teórico para o desenvolvimento deste artigo. Nesse sentido, o que se pretende com esta pesquisa é apontar quais são as plataformas digitais mais usadas no Brasil e de que forma estão mudando os hábitos de leitura, publicação e aquisição de quadrinhos no país. A partir de dados fornecidos pelo Social Comics, será possível observar aspectos relevantes para a compreensão do atual mercado de quadrinhos, como faixa etária, preferências, gênero, entre outros dados que podem servir de referência para possíveis conclusões acerca do tema deste artigo.

Palavras-chave: HQs; Mídias Digitais; Novos Suportes.

QUADRINHOS DIGITAIS: NOVOS MÉTODOS, NOVAS PERSPECTIVAS, NOVAS LEITURAS

GUILHERME DE NIGRIS

CRISTIANA DE ALMEIDA FERNANDES

DÉBORA GOMES

VERA LÚCIA DOS SANTOS NOJIMA

É sabido, segundo Niemeyer (1997, p.23), que Design é processo, “é atividade científica de projetar, integrando várias áreas de conhecimento, estabelecendo relações múltiplas, para a solução de problemas de produção de objetos que tem por alvo final atender as necessidades do homem e da comunidade”. Portanto, tem como desdobramentos, resultados narrativos e de linguagem para a melhoria da comunicação entre as pessoas. Além disso, os designers se direcionam à busca pela inovação, na qual as maneiras de ler são modificadas na medida em que acontecem os avanços tecnológicos (MCCLLOUD, 2006, p.207). Sendo os quadrinhos objetos narrativos determinantes de uma linguagem própria, despertam para pesquisas sobre novas propostas em várias áreas, despontando para leituras de caráter rizomático. Contudo, é importante ressaltar que o despertar de novas peças digitais não devem interferir nos atributos de linguagem oferecidos pelos quadrinhos, apenas adaptar as produções aos códigos inerentes a cada plataforma. O ensaio que segue pretende relatar a prática investigativa realizada em um ambiente acadêmico na elaboração de parâmetros para a construção de quadrinhos digitais, a fim de relatar uma experiência de aprendizado entre os agentes envolvidos na pesquisa. O método utilizado para o desenvolvimento da pesquisa foi iniciado pela busca de dados, procurando similares em diversas áreas e mídias como games, filmes, livros e quadrinhos, para encontrar nos mesmos a relação de diferentes narrativas e como estas interagem entre si. Assim, foram analisados os dados com o objetivo de realizar uma taxonomia, separando e estudando os elementos para que houvesse maior pregnância no desenvolvimento de quadrinhos, seguindo as referências teóricas e as etapas concernentes ao processo de Design, resultando na elaboração de parâmetros para confecção de quadrinhos multiplataformas.

Palavras-chave: Quadrinhos Digitais; Ensino; Design.

AS POSSIBILIDADES NARRATIVAS DAS WEBCOMICS

ILA MASCARENHAS MUNIZ

Atualmente, a internet revolucionou o estilo de vida moderno e se transformou no meio de comunicação mais disseminado no mundo. As possibilidades e facilidades oferecidas pela rede de computadores abriu espaço para que usuários também pudessem produzir conteúdo e disponibilizá-lo para o mundo todo com muito mais facilidade e eficiência. Neste cenário atual, muitos artistas, tanto iniciantes quanto profissionais, passaram a expor seus trabalhos em plataformas digitais sem precisar se preocupar com as limitações impostas pelo mercado editorial. Entretanto, a internet oferece uma infinidade de recursos tecnológicos ainda não explorados plenamente. Com a herança das restrições impostas pelo mercado impresso, as histórias em quadrinhos precisariam se adequar aos novos formatos, exigindo a criação de uma nova linguagem proveniente da mídia digital. Esta pesquisa propõe apresentar uma análise crítica da linguagem utilizada por algumas webcomics produzidas no Brasil e no exterior. Para isso, o estudo se fundamenta na semiótica para analisar os sistemas de signos presentes nas histórias em quadrinhos e como ocorre a interação entre os leitores e as produções quadrinísticas disponíveis em meios digitais. A pesquisa chegou à conclusão de que, apesar da variedade de recursos oferecidos pelas mídias digitais, as webcomics ainda estão presas aos padrões ditados pela mídia impressa.

Palavras-chave: Webcomics; Internet; Mídias Digitais; Interação.

AS NARRATIVAS TRANSMIDIÁTICAS DE VIGOR MORTIS COMICS

JOSÉ AGUIAR

O objetivo deste trabalho é refletir sobre os processos de produção de sentido que envolvem as narrativas transmidiáticas. Parte-se da HQ Vigor Mortis Comics 2: sangue, suor e nanquim, segunda parte na trilogia iniciada pela peça Séance: as algemas de Houdini (2011) e concluída pelo filme Nervo Craniano Zero (2012). Proposta realizada em Curitiba a partir do repertório da premiada companhia teatral local chamada Vigor Mortis, conhecida por realizar além de peças originais, adaptações de algumas delas para o cinema. Obras de circulação não só em circuito alternativo, mas também em festivais de cinema de horror e fantasia no país e exterior. A HQ, publicada em 2014, é passada na década de 1970, dando continuidade a fatos originados na peça Seance, ambientada na década anterior. Seus personagens principais concluem suas trajetórias ficcionais no longa-metragem ambientado na década de 1980. Apesar de interligados, tratam-se de três produtos culturais distintos, gerados em mídias diferentes, que podem ser usufruídos pelo leitor/expectador em conjunto ou independentemente. Narrativas fechadas que, somadas, criam um projeto transmidiático incomum no Brasil. Esse trânsito entre linguagens possibilitou diferentes leituras dos quadrinhos, enriquecendo as experiências de percepção e interação do público. Aqui busca-se discutir tecnologias na intermediação de atividades artísticas na espiral multimídia teatro/cinema/quadrinhos considerando o conceito de transmídia a partir do paradigma de convergência de Jenkins (2009) e da destruição da “aura” original da obra de arte de Benjamin (1994).

Palavras-chave: HQs; Transmídia; Mediações.

MARIA: QUARENTA ANOS DE MUITA OUSADIA

KARLA KARINI SANTOS DOS ANJOS

O artigo consiste em apresentar um estudo, por meio da construção de um documentário em vídeo, a ser publicado na plataforma YouTube, sobre a história da personagem “Maria”, do autor Henrique Magalhães, publicada pela editora Marca de Fantasia e que completou 40 anos em Julho de 2015. Em 2016, a personagem ganhou o prêmio de melhor quadrinho de humor no festival de Banda Desenhada de Amadora, em Portugal. “Maria” surgiu em 1975, na Paraíba e revela uma personagem de quadrinhos que dialoga com a história política e social do Brasil contemporâneo a partir do humor. Inicialmente solteirona e em busca de companhia, a personagem passa a posicionar-se quase que de imediato contra a ditadura militar e a censura, mas também, principalmente, contra uma sociedade machista, racista e homofóbica, que desde aquela época, já representava uma sociedade moderna do século XXI. Optando pelo formato tira, a personagem solta suas mensagens sem ardeio, imprimindo assim, uma de sua característica mais marcante. Com base nos estudos de Paulo Ramos, Regina Behar e do próprio Henrique Magalhães, o artigo consiste realizar um pesquisa aprofundada e produzir um documentário sobre a história da tirinha, a concepção da personagem, a visão do autor e sua representação no imaginário e cotidiano da sociedade.

Palavras-chave: Maria; HQs; Humor Político-Social e Documentário.

À TELA INFINITA... E ALÉM: UM ESTUDO SOBRE O USO DE RECURSOS DA HIPERMÍDIA NA CRIAÇÃO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DIGITAIS

LIANDRO ROGER MEMÓRIA MACHADO

Popularizadas em jornais e revistas ao longo dos séculos XIX e XX, as histórias em quadrinhos (HQs) foram consolidadas na cultura moderna de forma intrinsecamente relacionada aos meios impressos. Cerca de cem anos depois, a revolução digital, que condicionou nova dinâmica tecnológica e social aos meios de comunicação, também abriu espaço para uma possível reinvenção dos quadrinhos. A convergência dos meios e a hibridação das linguagens tornaram menos nítidas as fronteiras entre os domínios dos quadrinhos, do audiovisual e dos games, e recursos da hipermídia como interatividade, animação, som, multilinearidade narrativa, diagramação dinâmica e tela infinita passaram a figurar como novos elementos possíveis ao repertório das HQs. No entanto, pouco tem sido explorado e discutido nesse sentido: a linguagem e as técnicas convencionais estão arraigadas de tal modo que muitas obras de quadrinhos digitais ainda são concebidas e produzidas como se estivessem restritas às mesmas circunstâncias da mídia impressa. Na contramão desse cenário, buscou-se, com esta pesquisa, investigar a relação entre quadrinhos e mídia digital, questionando-se como é possível, ao autor, pensar o uso de recursos da hipermídia na criação de histórias em quadrinhos digitais. Para tanto, procurou-se propor reflexões a partir de uma revisão bibliográfica acerca do tema, enriquecida por um levantamento de campo que reuniu exemplos de HQs diversas e por entrevistas com alguns dos artistas que têm, efetivamente, explorado possibilidades da hipermídia em narrativas digitais. As reflexões levantadas com a pesquisa teórica culminaram em um experimento de concepção e produção da história em quadrinhos digital “Atravessando a Rua” (www.atravessandoarua.com), que, além de contribuir para o acervo cultural de quadrinhos digitais, pôde também ilustrar uma possível resposta empírica ao questionamento posicionado.

Palavras-chave: HQs; Mídia Digital; Hipermídia; Criação.

A CONSTRUÇÃO SOCIOTÉCNICA DOS QUADRINHOS: CÓDIGOS TÉCNICOS E CÓDIGOS DE LINGUAGEM SEQUENCIAL

LUCIANO HENRIQUE FERREIRA DA SILVA

A linguagem característica de uma mídia é essencialmente constituída pelo aparato técnico e pela organização de trabalho que sustenta essa mídia, assim como pela familiarização dos grupos sociais que a produzem e a consomem. Baseada nesta afirmação, esta publicação tem como objetivo demonstrar os aspectos imediatamente relacionados à reflexão sociotécnica sobre a constituição de linguagem nos quadrinhos, bem como conceituar os aspectos de relevância nestes processos de formação de um gênero midiático. Com fundamentação teórica centrada em autores do campo CTS (Ciência, Tecnologia e Sociedade), tais como Andrew Feenberg, Trevor Pinch e Michel Callon, este texto propõe uma investigação pormenorizada sobre como a prática cotidiana, a metodologia e a organização técnica envolvidas nas atividades de produzir, distribuir e consumir histórias em quadrinhos, passam a constituir certos códigos de técnica que também são determinantes para a formação dos códigos de linguagem disseminados popularmente por este gênero. O texto propõe a análise de casos onde as técnicas e a organização de produção, deixam impressas suas características na linguagem sequencial, e por consequência, na identificação de características próprias da mídia em questão, tais como seus elementos de verbalização, diagramação, formato e narrativa. O enfoque sociotécnico deste texto pretende ser uma contribuição para os estudos da formação de linguagem, assim como para a compreensão do universo metodológico e da organização de trabalho por trás das publicações populares das histórias em quadrinhos.

Palavras-chave: Tecnologia; HQs; Códigos Técnicos.

NOVAS DINÂMICAS NA RELAÇÃO DE LEITORES E AUTORES DE WEBCOMICS: O CASO DO SITE PARADOX SPACE

MAIARA ALVIM DE ALMEIDA

A internet, desde que chegou ao uso doméstico na década de 1980, vem promovendo diversas mudanças em nossos relacionamentos, compartilhamento de informações, comportamento e relações com o mundo que nos cerca. Além disso, ela também tem se mostrado um campo fértil para autores de quadrinhos experimentarem e construírem suas obras, publicando-as sem a necessidade de uma editora. Nessa nova dinâmica que se desvela no ciberespaço, autores e leitores tornam-se mais próximos, e esses últimos buscam um papel mais ativo e participativo na construção das webcomics que acompanham. Muitas vezes, na ânsia de contribuir para a narrativa, acabam tornando-se eles, também, produtores de suas próprias histórias. Nesse trabalho, analisaremos o caso da webcomic interativa Homestuck (2009 - 2016), de Andrew Hussie, e o caso de seu site “irmão”, chamado Paradox Space, em que fãs publicam tirinhas e HQs curtas com desdobramentos da narrativa principal, contribuindo, assim, para a construção da narrativa e do universo que permeia a obra. Nosso objetivo é estudar essa ocorrência enquanto exemplo de como a cultura participativa e as possibilidades da internet estariam modificando a dinâmica das relações entre leitores e autores de quadrinhos nesse ambiente em particular. Em nosso arcabouço teórico, contaremos com contribuições de Pierre Lévy (1999), Henry Jenkins (2009) e Walter Benjamin (1985).

Palavras-chave: Webcomics; Cultura Participativa; Homestuck; Paradox Space; Cibercultura.

JOGOS DE VIDEOGAME E HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: NARRATIVAS TRANSMÍDIAS EM ASSASSIN'S CREED

MAX ALEXANDRE DE PAULA GONÇALVES

O presente trabalho tem o objetivo de analisar os produtos culturais em suas diversas linguagens que envolvem a franquia Assassin's Creed. Composta a partir dos games, a série sobre a rivalidade entre a Irmandade dos Assassinos e a Ordem dos Templários, na busca pelos fragmentos do Éden – artefatos tecnológicos que possuem o poder de controlar a humanidade -, se multiplica em livros, histórias em quadrinhos e filme. É interessante observar que há uma trama comum que perpassa os diversos objetos que remetem a Assassin's Creed. No entanto, as narrativas nem sempre convergem, para formarem uma narrativa transmídia, tal como conceituou Henry Jenkins, em Cultura da Convergência. A partir desse conceito, esse pesquisador compreendeu que diversas narrativas podem convergir para a formação de um arco único de uma história, como no caso do filme Matrix, de forma que cada um dos produtos dessa série tragam contribuições características das suas linguagens que vão refletir no enredo principal. Dessa forma, nossa proposta compara as narrativas de Assassin's Creed para compreendermos como cada uma delas se constitui em relação à série. Haverá aqui narrativas convergentes, essenciais ou importantes para o desenvolvimento da trama ou narrativas paralelas que não acrescentam elementos inovadores à mesma, mas que apenas são produzidas por pensarem nos aspectos mercadológicos da franquia? Assim, para esta reflexão, escolhemos os quadrinhos que abordam a saga de Desmond Miles, personagem que tem as memórias de seu antepassado, Ezio Auditore, contadas desde o primeiro até o quinto game da série, o AC III, razão pela qual compõem em articulação com esses objetos a nossa investigação. O filme Assassin's Creed também será analisado por nós, tanto por acrescentar uma nova linguagem à compreensão da série, como por participar de uma narrativa temporal próxima e paralela aos eventos que ocorrem nas memórias de Desmond Miles.

Palavras-chave: Cultura da Convergência; Narrativas Transmídias; HQs.

PERCEBER O TEMPO, PENSAR OS QUADRINHOS: UMA LEITURA BERSONIANA DE MITCHELL E SICA

NAIANA MUSSATO AMORIM

Ao considerar que a percepção do indivíduo participa da produção e da compreensão de uma imagem, é possível afirmar que imagem e percepção estão intimamente ligadas (MONDZAIN, 2015). Autores como Scott McCloud (2005), Thierry Groensteen (2011), Thierry Smolderen (2009), Paulo Ramos (2009) e tantos outros passam por essa questão ao destacarem a expressividade do desenho, as estratégias narrativas ou a cadência sugerida à leitura: quem faz o quadrinho deixa suas impressões, que servirão de propostas, como provocações a quem for ler. Partimos desse ponto para entender a transformação do tempo em espaço enquanto operação perceptiva (BERGSON, 2010), e assim investigar não o tempo real ou o modo como se provoca a leitura, mas quais são as marcas da percepção deixadas na história em quadrinhos. É possível relacionar, por exemplo, a divisão que se opera na matéria, isto é, de destacar objetos e seres de sua continuidade: entre objeto e o lugar ao redor nunca haverá lacuna ou vácuo; analogamente, encontramos a solidariedade icônica nos quadrinhos: a linha gráfica desempenha um recorte embora não separe um desenho do outro (GROENSTEEN, 2011). Para tanto, usaremos noções temporais de ritmo, duração e memória, uma vez que para Bergson (2010) o espaço é o esquema da divisibilidade infinita operado pela percepção, com intuito de explorar o olhar do tempo nas tiras de Vinicius Mitchell (2016) e de Rafael Sica (2010). A escolha se ateve às possibilidades criativas e diferentes de trabalhar o tempo que cada autor exerceu em suas obras.

Palavras-chave: Percepção; Tempo; Ritmo.

CONSUMO DE NARRATIVAS QUADRINIZADAS NAS REDES SOCIAIS DIGITAIS: OBSERVAÇÕES SOBRE A PÁGINA PICTOLINE

OMAR ALEJANDRO SANCHEZ RICO

Discutimos no presente artigo a produção gráfica de Pictoline e Pictoline Brasil, que atua principalmente nas redes sociais digitais Facebook, Instagram e Tumblr. Pictoline é um projeto gráfico que realiza publicações digitais com uma proposta que usa a linguagem das histórias em quadrinhos para divulgar informações de diversas áreas do conhecimento humano, com o potencial de atingir o interesse dos usuários das redes sociais digitais. Inicialmente, apresentamos uma descrição analítica da página. A partir da sua descrição, discutiremos a categorização das publicações desta página conforme o conceito de hipergênero das Histórias em quadrinhos (RAMOS, 2012). O conceito de hipergênero servirá para observar a histórica relação que a linguagem dos quadrinhos tem estabelecido com o trabalho jornalístico desde o século XIX. Posteriormente refletimos sobre o conceito de imagem técnica, tomando como principal referência a abordagem ontológica da imagem do filósofo Vilem Flusser (1983), Malena Contrera (2002) e Norval Baitello (2010). Elaboramos este texto motivados pela ideia de que o consumo de narrativas jornalísticas na contemporaneidade adquire outras possibilidades, quando a imagem técnica se torna tanto o início quanto o destino dos acontecimentos midiáticos. Finalmente, discutiremos a produção da página Pictoline desde a perspectiva maquinista das imagens midiáticas contemporâneas, nos baseando na concepção de Lazzarato (2014).

Palavras-chave: Comunicação; Redes Sociais Digitais; HQs; Pictoline.

TIRAS DE ONTEM E DE HOJE: RAÍZES IMPRESSAS DOS FORMATOS DIGITAIS

PAULO RAMOS

A inclusão das tiras brasileiras nos ambientes digitais acarretou algumas mudanças. Uma delas foi a do formato utilizado para a construção da história. Em vez de um molde fixo, como ocorria nas páginas dos jornais, os autores passaram a se valer de tamanhos variados. Embora a maleabilidade dos formatos, muitas vezes em uma mesma série, possa ser considerada uma novidade, é possível identificar nos diários impressos raízes de alguns desses moldes narrativos. O objetivo desta comunicação é abordar justamente esse assunto. A hipótese que norteará a discussão é que muito do que se vê hoje na internet já havia sido pensado anteriormente nas mídias impressas. Para isso, a análise irá se pautar em duas etapas. A primeira é a identificação dos formatos utilizados contemporaneamente nas mídias digitais. Entende-se que eles possam ser agrupados em seis categorias de tiras: 1) tradicionais; 2) duplas ou de dois andares; 3) triplas ou de três andares; 4) longas; 5) adaptadas; 6) experimentais. A segunda etapa é a demonstração de que a maior parte desses moldes já havia sido utilizada em jornais ao longo do século 20. Exemplos pontuais de cada um dos casos serão utilizados para fundamentar a exposição. Para este estudo, a tira será entendida como o formato utilizado para veiculação de histórias em quadrinhos em suportes e mídias impressos e digitais, podendo ser apresentado de diferentes maneiras, com número de quadrinhos igualmente variável.

Palavras-chave: Tiras; Formatos; Ambientes Digitais.

BOL: QUADRINHOS, GIFS E LOOPS

RODRIGO STROMBERG GUINSKI

Este trabalho tem como objetivo discutir a obra Bol, experimento em histórias em quadrinhos que se movem de Vincent Giard, ilustrador e quadrinista canadense, publicada no website do próprio artista (aencre.org) em 13 de maio de 2009. Bol utiliza a diagramação típica de uma página de quadrinhos e mantém o quadro como unidade estrutural, mas apresenta os quadros como GIFs (graphics interchange format) animados. Uma característica importante do GIF é que ele pode ser executado indefinidamente, em loop, e como nesse caso, a animação pode ser contínua sem demarcação de início e fim. Reforçando as ideias de circularidade e repetição sugeridas pelas animações em loop, a narrativa também é circular. Nessa obra a circularidade e a animação em loop são elementos essenciais para a narrativa, transmitindo um efeito vertiginoso que dificilmente seria possível com o uso de imagens estáticas. A integração de animação em quadrinhos digitais foi discutida a partir das visões de Scott McCloud, Daniel Merlin Goodbrey, Neil Cohn e Thierry Groensteen. A obra foi analisada sob o foco da exploração dos recursos possibilitados pela mídia eletrônica, em específico o uso de animações em páginas de internet, para a criação de efeitos que vão além do que pode ser comumente reproduzido em mídia impressa.

Palavras-chave: Internet; HQs; Animação; Webcomics.

AS DIFERENÇAS E SEMELHANÇAS ENTRE MEMES E QUADRINHOS NO MEIO VIRTUAL

RAFAELLA CARVALHO BARBOSA

Esta exposição se propõe a discutir as definições de memes e de quadrinhos quando veiculados na internet com o objetivo de diferenciá-los. Essa questão se dá porque, no meio virtual, há uma zona nebulosa na qual essas divergências (mesmo acompanhadas por características parecidas que serão apontadas ao longo da exposição) muitas vezes não são levadas em consideração e ambos são classificados como iguais. Esse apontamento foi feito a partir da análise de notícias publicadas em conhecidos portais de notícia on-line sobre memes criados por usuários após acontecimentos importantes no país durante o ano de 2016. Nessas publicações, há compilações de memes criados por usuários e publicados em diversas redes sociais, porém há a inclusão de gêneros dos quadrinhos nessa classificação. Foi realizado um levantamento dos possíveis fatores que causam tais equívocos, tendo como base teorias sobre os quadrinhos, suas partes constituintes, definições de seus diferentes gêneros e uma seleção de características deles que foram apropriadas pelos memes. Nota-se que os memes fazem parte de um fenômeno recente e há poucas teorias que os definam com clareza, além de serem mutáveis de acordo com o suporte, assunto e aplicabilidade na situação. Por esse motivo, é proposta a análise apenas de imagens fixas, nas quais são mudadas as partes verbais de acordo com o contexto, excluindo-se vídeos, GIFs (formato de imagem em que há movimento que se repete continuamente), tweets (incluindo hashtags), entre outros muitos formatos que são incluídos como memes pela mídia nas mesmas notícias supracitadas.

Palavras-chave: Memes; HQs; Gêneros; Internet.

TIRAS TECNOLÓGICAS: REFLEXÕES SOBRE O ARTEFATO COMPUTADOR E AS MEDIAÇÕES DA INTERNET A PARTIR DAS TIRAS CÔMICAS VIDA DE SUPORTE

THIAGO ESTEVÃO CALIXTO DE CASTRO

MARILDA LOPES PINHEIRO QUELUZ

Esta proposta de reflexão tem como objeto de estudo tiras cômicas online, mais especificamente as tiras da página Vida de Suporte, criada e mantida por André Farias desde 2009. Partindo de sua experiência como profissional em tecnologia da informação, o autor estabelece uma série de narrativas fortemente ligadas a elementos tecnológicos da vida contemporânea, tendo como fio condutor as relações entre pessoas e a informática. Ao longo de mais de sete anos desde a postagem de sua primeira tira, o artista estabeleceu uma intensa interlocução com seus leitores, que começaram a sugerir diversas possibilidades de piadas. Desse modo, sua página passou a funcionar como um espaço virtual que condensa múltiplas experiências de outros sujeitos com a tecnologia. Do mapeamento temático das tiras publicadas pelo autor entre 2009 e 2014, foram selecionadas quatro tiras cômicas. Neste trabalho procuramos problematizar a representação de dois artefatos tecnológicos, frequentemente alvo destes quadrinhos: 1) o computador, que integra a vida material cotidiana; 2) e, noutro espectro, as mediações da Internet, que apesar de virtuais, também materializam efeitos sociais e culturais a serem investigados. Na análise destes recortes, tão centrais para o mundo contemporâneo, foram considerados os conceitos da teoria Crítica de Tecnologia: 1) a ideia de fetiche tecnológico; 2) o paradigma cultural de neutralidade da tecnologia; 3) e a tendência cultural ao determinismo tecnológico. Para desenvolver as análises foram utilizados os apontamentos teóricos sobre cultura e representação de Stuart Hall (2016), bem como as considerações de David Nye (1998), sobre as narrativas que as pessoas constroem sobre a tecnologia e o modo como percebem e interpretam os movimentos de transformação tecnológica.

Palavras-chave: Tiras Cômicas; Tecnologia; Internet.

PLATAFORMA ACADÊMICA SOBRE AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS EM ESPANHOL: UMA PROPOSTA DE MAIOR VISIBILIDADE PARA A PESQUISA EM QUADRINHOS

WALDOMIRO VERGUEIRO

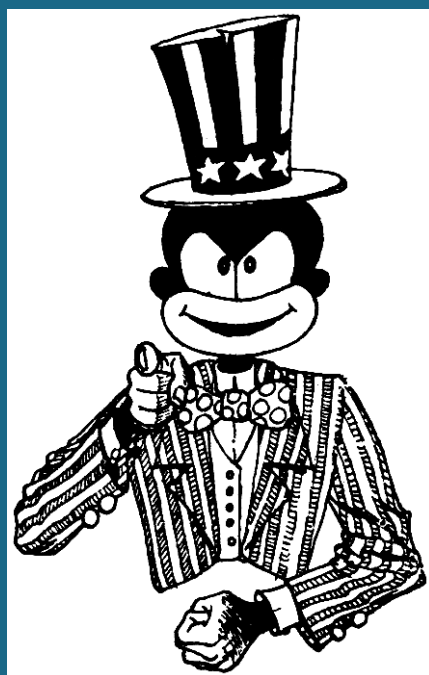
Apresenta a Plataforma Acadêmica sobre as histórias em quadrinhos em espanhol (Plataforma Académica sobre el cómic em español), uma iniciativa conjunta do Centre de Recherche sur les littératures et la sociopoétique (CELIS) da l'Université Clermont-Auvergne (França) em colaboração com a Asociación Cultural Tebeosfera (Espanha). O objetivo da Plataforma eletrônica é reforçar e dar mais visibilidade à pesquisa sobre histórias em quadrinhos em espanhol. Tem como grande ambição fomentar o conhecimento e os trabalhos de pesquisa sobre quadrinhos espanhóis e latino-americanos, desenvolver sinergias e encontros enter e extra-universitários e promover o desenvolvimento de iniciativas de investigação coordenada. O texto descreve a plataforma e suas principais subdivisões: ACTIVIDADES, que apresenta (ainda de forma incipiente) o histórico das atividades da coordenação do PACE; RED, que proporciona informação sobre os pesquisadores que trabalham academicamente os quadrinhos em língua espanhola, apresentados em ordem alfabética e por endereço e afiliação; ANIMACIÓN, que dá elementos do que está sendo planejado em termos de eventos, encontros e capacitação técnica; PUBLICACIONES, que congrega as proposições da Plataforma em matéria de aperfeiçoamento do dispositivo de publicações científicas e de criação de uma bibliografia dos trabalhos existentes sobre a história em quadrinhos em espanhol; ACCESO A CÓMICS, que consta dos objetivos y ações empreendidas para melhor o acesso aos quadrinhos catalogados; e, ao final, CONTACTOS, que apresenta a equipe atual de coordenação da CELIS e de TEBEOSFERA. Discute também as perspectivas para ampliação da Plataforma, com a cooperação de outros países e instituições e propõe linhas de atuação específicas de cooperação com as instituições brasileiras.

Palavras-chave: HQs; Pesquisa.



**5^{as} JORNADAS
INTERNACIONAIS DE HISTÓRIAS
EM QUADRINHOS**

jornadasinternacionais@gmail.com



ESPERAMOS VOCÊ LÁ!